

**IMPLEMENTACIÓN DE UN AVA COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL
PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN LA MEDIA
ACADÉMICA (GRADOS 10° Y 11°) DEL COLEGIO CALDAS- VILLAVICENCIO**



LUZ MARINA RODRÍGUEZ CHACÓN

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA ACADEMIA
MAESTRÍA EN PROYECTOS EDUCATIVOS MEDIADOS POR TIC
CHÍA, 2019**

**IMPLEMENTACIÓN DE UN AVA COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL
PROCESO DE EVALUACIÓN DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN LA MEDIA
ACADÉMICA (GRADOS 10° Y 11°) DEL COLEGIO CALDAS- VILLAVICENCIO**



Luz Marina Rodríguez Chacón

**Trabajo presentado como requisito para optar el título de
Magíster en Proyectos Educativos Mediados por TIC**

Asesor de Tesis:

Darwin Andrés Díaz Gómez

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA ACADEMIA
MAESTRÍA EN PROYECTOS EDUCATIVOS MEDIADOS POR TIC
CHÍA- 2019**

Resumen

La implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) como estrategia para mejorar los procesos de evaluación es considerada como una herramienta innovadora que fomenta el aprendizaje colaborativo, interactivo, significativo y autónomo, comprometiendo al docente a ser dinámico en su rol como asesor y facilitador. En este sentido, se tiene en cuenta el concepto sobre innovación educativa como la aplicación de una idea con el fin de producir cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje mediada por las TIC, para facilitar al docente los procesos de evaluación de los estudiantes.

Además, con la implementación de un AVA en el aula de clase se buscó romper los esquemas tradicionales establecidos en la institución y obtener mejora en el desempeño académico de los estudiantes frente al conocimiento, comprensión y procesos de evaluación del área de artes plásticas; estableciendo la relación entre las TIC y su influencia en la educación artística escolar, siendo importante el lenguaje audiovisual, y otras herramientas pedagógicas en la Web 2.0 y la existencia de materiales multimediales que amplíen las posibilidades de procesos de enseñanza/aprendizaje.

Palabras claves: Artes plásticas, Ambiente virtual de aprendizaje (AVA), Tecnologías de la información y la comunicación (TIC), Evaluación.

Abstract

The implementation of a virtual learning environment (AVA) as a strategy to improve evaluation processes is considered as an innovative tool that encourages collaborative, interactive, meaningful and autonomous learning, committing the teacher to be dynamic in his role as advisor and facilitator. In this sense, the concept of educational innovation is taken into account as the application of an idea in order to produce changes in the processes of teaching-learning mediated by ICTs, in order to facilitate the teacher's evaluation processes of the students.

In addition, with the implementation of an AVA in the classroom, it is expected to break the traditional schemes established in the institution and obtain improvement in the academic performance of the students in the face of the knowledge, understanding and evaluation processes of the plastic arts area; establishing the relationship between ICT and its influence in the artistic field, being important audiovisual language, and other pedagogical tools in Web 2.0 and the existence of multimedia materials that expand the possibilities of teaching / learning processes.

Keywords: *Visual arts, Virtual learning environment (AVA), Information and communication technologies (ICT), Evaluation*

Tabla de contenido

Introducción	10
Justificación y Análisis del Contexto	12
Planteamiento del problema	17
Pregunta de investigación.....	19
Objetivos	20
Objetivo general	20
Objetivos específicos.....	20
Estado del arte	21
Marco teórico	35
Reseña histórica de la educación artística en Colombia.....	35
La evaluación y sus características en la educación artística	38
Las TIC como rol innovador en la educación	46
Herramientas tecnológicas para la educación	48
Aspectos normativos	52
Metodología	58
Tipo de investigación	58
Hipótesis.....	58
Población.....	59

Implementación de un AVA como estrategia para el mejoramiento del proceso de evaluación	6
Procedimiento.....	59
Fase I: Diagnóstico.....	59
Fase II: Diseño.	61
Fase III: Implementación.	64
Fase IV: Evaluación.	65
Técnicas de análisis de datos.....	66
Desarrollo de la implementación.....	68
Resultados	89
Resultados de la fase I: Diagnóstico.	89
Resultados de la encuesta: docentes de artes plásticas del Instituto Nacional Francisco José de Caldas de Villavicencio.....	89
Resultados de la encuesta: estudiantes del Instituto Nacional Francisco José de Caldas de Villavicencio.	93
Resultados fase II: Planeación.....	95
Resultados de la fase III: Implementación.	102
Implementación del AVA en el proceso de evaluación de las artes plásticas en el Colegio Caldas	105
Resultados de la fase IV: Evaluación.....	110
Análisis de categorial de la entrevista realizada a los estudiantes	114

Análisis del proceso de implementación del AVA y evaluación del trabajo artístico de los
estudiantes 118

Conclusiones 124

Aprendizajes 127

Referencias Bibliográficas 129

Anexos 142

Lista de gráficas

Gráfica 1. Resultados dimensión 1: Uso y alfabetización tecnológica	89
Gráfica 2. Resultados dimensión 2: Metodología educativa a través de las TIC en el aula	90
Gráfica 3. Resultados dimensión 3: formación del profesorado universitario en TIC.....	91
Gráfica 4. Actitud frente a las TIC en la educación media académica	92
Gráfica 5. Resultados del cuestionario realizado a los estudiantes de grado 10 y 11 de la institución educativa Col. Caldas (primera parte).....	95
Gráfica 6. Resultados del cuestionario realizado a los estudiantes de grado 10 y 11 de la institución educativa Col. Caldas (segunda parte).	113

Lista de anexos

Anexo A. Instrumento de caracterización de docentes de artes plásticas y estudiantes	142
Anexo B. Autorización de aplicación de instrumento.....	147
Anexo C. Modelo de consentimientos para estudiantes.....	148
Anexo D. entrevista realizada a docentes (en medio del diagnóstico).....	119
Anexo E. Rubricas Artes Plásticas, I y II periodo académico grados 10° y 11°.....	153
Anexo F. Categorización y análisis de entrevistas a estudiantes de grado 10 y 11	155

Introducción

El desarrollo y vinculación de múltiples herramientas tecnológicas que se encuentran en la web, ofrecen diversas posibilidades en el mejoramiento de procesos de enseñanza y aprendizaje, reto que debe ser acogido por el docente, como lo plantea la UNESCO, donde la Tecnología Educativa consiste en aplicar sistemáticamente los recursos del conocimiento científico hacia el proceso de enseñanza aprendizaje, que cada estudiante necesita adquirir, adaptar y usar (Osorio, s.f). Permitiendo que en las instituciones educativas se replanteen estrategias en pro del mejoramiento de la comunicación, motivación y aprendizaje de los estudiantes y de los mismos docentes. De ahí, parte la necesidad de implementar un AVA como estrategia para el mejoramiento de los procesos de evaluación en las artes plásticas en la media académica de la Institución Educativa Colegio Francisco José de Caldas de Villavicencio¹.

Igualmente, brinda la posibilidad de poder dar solución a inquietudes y potencializar diversas formas de comunicación donde se enriquece la experiencia académica en el área objeto de estudio.

Para el desarrollo de este proyecto se tuvo en cuenta tres fases que se describen a continuación:

Primera fase: Fase de Diagnóstico. Por medio de instrumentos de recolección de información se caracterizó el uso e integración de TIC que los profesores de artes plásticas del Colegio Caldas, utilizan en sus prácticas de enseñanza y su percepción por parte de los estudiantes de los grados 10° y 11°, como herramientas para ser utilizadas en los procesos de evaluación.

¹ La Institución Educativa Colegio Francisco José de Caldas de Villavicencio es conocida en esta ciudad como “Colegio Caldas”

Segunda fase: Fase de Diseño. Se planteó la planeación estratégica, para la creación de un AVA acorde con los lineamientos evaluativos curriculares dados por el Ministerio de Educación Nacional (2013), para lo cual se utiliza la plataforma Chamilo como ambiente integrador de los demás componentes virtuales.

Tercera fase: Fase de aplicación. Se implementó el Ambiente Virtual de Aprendizaje diseñado con el modelo pedagógico constructivista, con los estudiantes de décimo y undécimo, para desarrollar evaluaciones, coevaluaciones y autoevaluaciones.

Cuarta fase: Fase de evaluación: Se estimó el impacto que tiene el proyecto en los estudiantes y las competencias que se lograron adquirir y potenciar en el área.

Justificación y Análisis del Contexto

Según Jiménez, Aguirre y Pimentel (2009), la educación artística es el área estratégica y necesaria para el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad y la visión estética de la vida, que junto con la dimensión ética, contribuyen a la formación de ciudadanos cultos, tolerantes, solidarios y libres en sociedades justas y democráticas. No obstante el problema surge a la hora de realizar el proceso de evaluación en ésta área del conocimiento, pues como lo manifiesta Ávila (2009) este proceso es subjetivo al docente y por lo general es aplicado de forma tradicional, donde sólo importa el resultado obtenido; además por su naturaleza, pues la expresión artística es algo innato, conduce a que sus resultados sean limitados, a lo que se suma que la creación artística es considerada subjetiva y en algunos estudios se categoriza como expresión del espíritu, tal como había venido siendo el caso de la evaluación desarrollada en artes plásticas en la media académica del colegio Caldas de Villavicencio.

Considerando la problemática previamente descrita, el presente estudio tuvo como objetivo el implementar un Ambiente Virtual de Aprendizaje “AVA” como estrategia para el mejoramiento de los procesos de evaluación de las artes plásticas en la media académica de la I.E. Francisco José de Caldas de Villavicencio, buscando con ello generar un modelo para que los docentes de artística de esta y hasta otras instituciones educativas locales, regionales y hasta nacionales, realicen evaluaciones en el área de educación artística apoyada en las Tecnologías de la Información y la Comunicación “TIC”.

Se eligió implementar un AVA en los procesos de evaluación de las artes plásticas en la media académica del Colegio Caldas, teniendo en cuenta lo manifestado por Echeverría (2000), quien afirma que la sociedad se mueve en tres entornos: natural, urbano y de las Nuevas Tecnologías de

la Información y de las Telecomunicaciones. Al respecto Blázquez (2001) expresa que es necesario adaptar la escuela, la universidad y la formación al nuevo espacio social, incorporando nuevos sistemas de centros educativos, a distancia y en red, así como nuevos escenarios, instrumentos y métodos y modelos didácticos para los procesos educativos.

Además, la educación artística y la virtualidad implican creatividad, siendo esta la similitud que impulsó a crear e implementar un Ambiente Virtual de Aprendizaje, pues también con él se buscó favorecer la interacción entre estudiantes y docentes, apoyados en herramientas, materiales y recursos informáticos, para integrar procesos evaluativos de las artes plásticas en el aula y fuera de ella.

Considerando que la sociedad actual exige un sistema educativo que vaya más allá de garantizar la escolaridad universal, si no que demanda la incorporación de políticas educativas con el fin de garantizar calidad y que además respondan a la necesidad de dotar a los estudiantes de elementos que potencien su propio desarrollo por medio del aprovechamiento de las innovaciones científicas y tecnológicas, es por ello que desde esta perspectiva, la propuesta investigativa que se presenta, se sustenta además en lo expuesto por los lineamientos curriculares del área de artes plásticas, que se establecen en las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media (Ministerio de educación nacional, 2010), desde la cual se atribuye que a través de los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías de la imagen (Internet, multimedia, etc.), es que se puede enriquecer el trabajo de aula tanto en las artes como en las áreas que abordan la comunicación.

Dichos lineamientos también estipulan que las Tecnologías de la Información y la Comunicación “TIC” son un medio en el que se pueden gestar ambientes de aprendizajes, ya que

al igual que en las diferentes áreas de la educación, las artes están inmersas en un universo de posibilidades a través de la tecnología y los diferentes medios audiovisuales, considerando que:

Los recursos audiovisuales e informáticos ponen con facilidad a los estudiantes en contacto con las artes y la cultura de diferentes épocas y lugares, a la vez que proponen múltiples maneras de utilizarlos como medio expresivo en la Educación Artística. De esta manera, los ambientes virtuales de aprendizaje permiten trabajar con los estudiantes en ámbitos que rebasan ampliamente las fronteras del aula como recorridos por museos, páginas de artistas de todo el mundo, documentos académicos, grabaciones, multimedia, etc. (Ministerio de Educación Nacional, 2010, p. 71).

De otro lado, la incorporación de recursos didácticos y contenidos web de tipo interactivo en prácticas evaluación y autoevaluación de los contenidos y demás procesos, se realizaron con la finalidad de que facilitaran los procesos evaluativos practicados en la asignatura de artística; atendiendo a que estos deben tener en cuenta el arte como una actividad que necesita procedimientos y significados concretos, que se apoya en un sistema cultural que involucra la sensibilidad colectiva como soporte, para que se pueda educar y hacer que las representaciones plásticas tengan un valor por su proceso de realización y no una simple valoración de un producto terminado.

Es más, con el diseño e implementación del AVA “CALDAS INTEGRA TIC” en la plataforma Chamilo, generando un campus virtual “Artescaldas.Tic”, se pretendió mantener el carácter procesual y continuo del proceso de evaluación en la asignatura de artes plásticas, abordándola de forma sistemática, para facilitar que esta sea global, continua y formativa.

Así mismo, con el uso de las tecnologías como apoyo a las actividades evaluativas en el aula, se potencia el entorno virtual como medio de acercamiento y motivación de los estudiantes que permite mejorar este proceso y satisfacer parte de sus intereses académicos y artísticos. Sobre el

tema, López (2003) plantea que es importante mejorar las prácticas de evaluación en las artes plásticas, la visión y función que tiene en la comunidad educativa, no sólo para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje sino para estimular el desarrollo del talento artístico.

Igualmente son varias las ventajas de evaluar mediante el uso de TIC, en donde resultan beneficiados tanto para docentes como estudiantes, por lo menos así lo exponen autores como Fernández y Cebreiro (2003), Gómez, Rodríguez e Ibarra (2013) y López (2016), pues ellos manifiestan con la utilización de herramientas informáticas se da una evaluación más frecuente, permitiendo correcciones inmediatas, lo que le da al proceso fiabilidad, de igual forma reduce el tiempo en la preparación de informes de calificaciones, proporciona la posibilidad de realizar informes individuales y/o comparativos, por prueba, por ítem, entre otros, permite compartir los datos e informaciones más fácilmente con el resto del profesorado; al igual a los estudiantes les da mayor flexibilidad, aumenta la motivación, admite la participación activa de los alumnos, se da una retroalimentación inmediata y mitiga la ansiedad proveniente de pruebas tradicionales.

Por otro lado, pasando a considerar el contexto nacional, se hacen esfuerzos para lograr los desafíos propuestos en el Plan Nacional Decenal de Educación 2016 -2026 (PNDE) (Ministerio de Educación Nacional (2017), todos referidos al papel fundamental de la educación, en la que se garantice el acceso de los estudiantes a la educación y su permanencia bajo condiciones favorables para poder desarrollar todas sus competencias y habilidades, pero en especial el sexto desafío estratégico, definido en impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida. Considerando el objetivo de que “la infraestructura de todo el sistema educativo colombiano al 2026 debe ser de calidad, transversal a las nuevas tecnologías de la información y las

telecomunicaciones, y generar cobertura educativa” (Ministerio de Educación Nacional, 2017, p. 16). Es así, como la función de los docentes ya no consiste sólo en facilitar el desarrollo de habilidades técnicas relacionadas con las artes u otros lenguajes, sino también en proporcionar un espacio en el que los estudiantes puedan construir significados a partir de la información visual, sonora, textual, audiovisual y multimedia a la que diariamente tienen acceso, y a crear, publicar, difundir y compartir sus propias producciones, a la par de generar espacios innovadores mediados por TIC.

Además, para el docente la evaluación de los aprendizajes es y será uno de los temas de mayor preocupación en cualquiera de los niveles de la enseñanza y en cualquiera de las asignaturas, estableciendo una serie de actividades evaluativas que permitan la valoración y desarrollo de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes en el área de Educación Artística y así determinar acciones pedagógicas que ayuden al mejoramiento continuo del desempeño de los estudiantes en Educación Artística, hasta alcanzar aprendizajes de calidad.

Según García (2005) quien cita a Lowenfeld plantea que probablemente, una de las habilidades básicas que se debería enseñar en las escuelas, es la capacidad de descubrir y de buscar nuevas respuestas, en lugar de esperar pasivamente las respuestas y orientaciones del maestro, por lo que el pensamiento activo debería aplicarse a todas las áreas del conocimiento, y por ende se aplica en el presente estudio.

Planteamiento del problema

Las áreas artísticas dentro del plan de estudios son consideradas como un requisito para cumplir con un currículo en las instituciones de educación básica y media. En este sentido, las Instituciones educativas se ven obligadas a cumplir con los lineamientos exigidos por el Ministerio de Educación. En la Ley general de educación, Ley 115 de 1994, se estima que es autonomía escolar la elaboración de los currículos considerada como una actividad que requiere conocimientos y competencias por parte del docente quien ayuda al estudiante a fortalecer e incentivar dichas competencias (Congreso de la República, 1994).

El Plan Nacional de Educación Artística, expresado en el Convenio 455 celebrado entre los ministerios de Cultura y de Educación de Colombia, el Congreso Regional de Formación Artística y Cultural para Latinoamérica y el Caribe, definen la educación artística de la siguiente manera:

La Educación Artística y Cultural, es definida como el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento de los estudiantes, busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales, dentro de contextos interculturales, expresados de diversas maneras (sonoro, visual, corporal, literario), teniendo presente modos particulares de relacionarse con el arte, la cultura y el patrimonio (Ministerio de educación nacional, 2010; p. 13)

La anterior definición plantea que la educación artística tiene en cuenta dimensiones fundamentales, como la cognoscitiva donde el estudiante conoce los materiales, procedimientos, técnicas y metodología necesarios para poder plasmar de manera asertiva todo aquello que desea expresar; la dimensión lúdico-expresiva que da paso a múltiples manifestaciones y; la comunicativa, que motiva a establecer un diálogo con el entorno mediante la puesta en escena de

forma simbólica del universo material que los rodea y el sentido estético al que se aspira llegar (Nuere, 2002).

El problema se ve expresado, especialmente a la hora de adelantar el proceso de evaluación del trabajo realizado en la clase de artes plásticas, pues como lo explica Ávila (2009) en varias oportunidades en las instituciones educativas se presentan situaciones donde el docente evalúa el trabajo realizado por los alumnos basados en la comparación con los otros trabajos elaborados por sus compañeros, dejando de lado si el proceso o producto fueron significativos o permitieron ofrecer aportes en la construcción del conocimiento del estudiante.

De por sí, que el proceso de evaluación en cualquier área del conocimiento es un problema ampliamente conocido, por lo menos así lo afirma Huapaya, Lizarralde, Arona y Vivas (2006), ante lo cual apuntan que cuando el docente aprueba o desaprueba al alumno en su asignatura esto no implica la adecuada aprensión de conocimientos.

En este sentido hay que apuntar que el proceso de evaluación adelantado de la signatura de artes plásticas, orientada con los estudiantes de 10º y 11º en la institución educativa Francisco José de Caldas de Villavicencio es muy subjetivo, pues los docentes en especial se fijan en el producto final, sin considerar otros aspectos como actitudes, aptitudes y proceso, sin considerar que cada estudiante es un ser humano que posee una forma particular de percibir, sentir, emocionarse y por lo tanto su expresión es particular.

El proceso de evaluación de las artes plásticas es llevado de forma tradicional, donde el estudiante presenta su producto terminado o los trabajos dejados en clase al docente, quien le asigna una nota; todo se realiza de forma presencial y sin el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, exceptuando cuando se les pide trabajos escritos, pues algunos alumnos se apoyan en el uso del computador.

Con estas apreciaciones se hace necesario cambiar los métodos de evaluación del área, motivando al aprovechamiento de las habilidades de los estudiantes en el manejo de herramientas TIC y a la vez demostrar que se puede conseguir aprendizaje significativo con el fortalecimiento del trabajo en equipo, la participación activa, la capacidad de establecer relaciones, el desarrollo de interpretaciones, como lo establecen los estándares curriculares (Ministerio de Educación Nacional, 2004) y las Metas Educativas 2021 (Conferencia Iberoamericana de ministros de educación, 2009).

Se observa entonces, la necesidad de realizar la implementación de una estrategia didáctica que mejore metodológicamente prácticas de evaluación del área de artes plásticas, lo cual se propone en este trabajo de investigación.

Pregunta de investigación

¿Qué influencia tiene la implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje “AVA” como estrategia para el mejoramiento del proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica de la institución educativa Francisco José de Caldas de Villavicencio?

Objetivos

Objetivo general

Analizar la influencia que tiene un Ambiente Virtual de Aprendizaje como estrategia para el mejoramiento del proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica de la institución educativa Francisco José de Caldas de Villavicencio.

Objetivos específicos

Caracterizar el uso e integración de Tecnologías de la Información y la Comunicación que los profesores de artes plásticas del Instituto Nacional Francisco José de Caldas de Villavicencio, utilizan en sus prácticas de enseñanza y su percepción por parte de los estudiantes de los grados 10° y 11°.

Diseñar un AVA con los elementos necesarios para la mediación en el proceso de evaluación de las artes plásticas en los grados décimo y undécimo.

Implementar el proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica del colegio Caldas de Villavicencio con mediación del AVA.

Evaluar la intervención pedagógica realizada, basada en el uso del AVA, con el fin de identificar aciertos y desaciertos, por medio de la aplicación de instrumentos de recolección de información (segunda aplicación de la encuesta y el test).

Estado del arte

Para la realización del presente estudio relacionado con la implementación de un AVA como estrategia para el mejoramiento de los procesos de evaluación de las artes plásticas en la media académica de la institución educativa Francisco José de Caldas de Villavicencio, se tuvo en cuenta estudios realizados sobre el tema tratado, aunque en ninguno de los casos se pudo encontrar un documento donde convergiera el uso de TIC en el proceso de evaluación en el área de artística.

No obstante el uso de las TIC en el campo de la educación ha sido tema de actualidad en varios estudios en diferentes áreas del conocimiento, como el realizado por Barrios y Galeano (2012), el cual tuvo como fin fortalecer las competencias ciudadanas a través del uso de algunas de las herramientas que ofrecen las MTIC, con la implementación de estrategias y actividades pedagógicas que motiven a los estudiantes de grado 6° de las Instituciones objeto de estudio a poner en práctica actitudes de buena convivencia, para lo cual se apoyaron en la Investigación-Acción-Participación, y para recolectar los datos e informaciones necesarias utilizaron instrumentos tales como la encuesta, la entrevista y la observación, aplicándoselas a estudiantes de grado sexto, de igual forma a docentes y padres de familia. Con base en el diagnóstico elaboraron una propuesta basada en medios de TIC; las actividades planteadas se desarrollaron en el período comprendido entre mayo 20 a junio 10 de 2011. Y fue analizando el impacto de dichas actividades con los actores implicados. Entre los resultados se encuentran que lograron identificar que los estudiantes sujetos de estudio estaban familiarizados más que todo con las competencias cognitivas y comunicativas. Y con las actividades desarrolladas en la propuesta se contribuyó al fortalecimiento de otras competencias como las emocionales e integradoras.

De otro lado en la geometría también ha habido aplicaciones de las TIC por ejemplo el estudio llevado a cabo por Aranguren (2015), el cual se centró en el aprendizaje de la geometría a través de las TIC en Primaria, para ello planteó una Propuesta Didáctica, desarrollada en un aula, en la que abordó uno de los temas de la geometría únicamente con herramientas TIC, para observar y comparar como se trabaja con un modelo de aprendizaje nuevo, basado en la tecnología. Con esta investigación-acción a la vez de que se pretende que los alumnos adquieran nuevos conocimientos de una manera más motivadora y participativa, además mostró la importancia que tiene tanto la ayuda de los padres y madres en su desarrollo con estas herramientas como la preparación de los maestros para poder implantar las Nuevas Tecnologías en el aula para trabajar en las diferentes áreas.

Otra aplicación de las TIC en la pedagogía fue desarrollada por Galaz (2005), quien adelantó un estudio con el propósito de investigar las condiciones pedagógicas bajo las cuales un procesador geométrico, como Cabri Geometre II, permite que estudiantes de primer año de enseñanza media, obtengan aprendizajes significativos en el eje temático de geometría, específicamente en la unidad de Transformaciones Isométricas. Para lo cual se basó en el modelo cuasiexperimental en ambientes educacionales naturales, en los cuales seleccionó 2 grupos equivalentes, uno experimental y otro de control. Con el grupo experimental abordó los contenidos de la unidad, vinculando guías de aprendizaje y el procesador geométrico Cabri Geometre II plus. Con el grupo de control procedió a trabajar con guías de aprendizaje, utilizando medios tradicionales: regla, compás y transportador. En ambos grupos administró sólo un postest. El proyecto lo implementó entre los meses de marzo y agosto del 2005, en 4 establecimientos subvencionados de la región metropolitana, específicamente en 8 cursos del primer nivel de enseñanza media. Fueron 4 los docentes del área de matemática y 337 los alumnos que participan

en la experiencia. En esta propuesta, presenta una forma de sintonizar el laboratorio de computación y el aula tradicional, donde debe existir un accionar entre el docente, los alumnos y el contenido que se desea abordar. En esa perspectiva, articuló actividades pedagógicas, columna vertebral de la experiencia, poniendo en sintonía los recursos didácticos; guías de aprendizaje, Cabri Geometre y otros recursos que utilizó con el propósito de facilitar el acercamiento de los alumnos al conocimiento geométrico. Lo anterior, en un ambiente de trabajo colaborativo donde la exploración, sistematización, estructuración y formalización fueron etapas claves. Este es un ejemplo claro que del uso de herramientas informáticas para apoyar el aprendizaje de los estudiantes.

De igual forma Gómez (2015) realizó una investigación, para el Tecnológico de México, con objetivo de analizar el impacto del uso de un blog matemático como herramienta didáctica para desarrollar la competencia resolución de problemas numéricos en los estudiantes de grado quinto de una institución educativa pública ubicada en el municipio de Soacha. Para lograr este objetivo se recurrió a una investigación de tipo cuantitativo experimental, empleando los instrumentos del pretest y postest, en la cual se dispone de dos grupos, un grupo control y un grupo experimental conformado por 20 estudiantes cada uno repartidos en cada grupo de manera aleatoria. Con los instrumentos que empleó el autor determinó el impacto sobre la competencia resolución de problemas numéricos, al culminar con la implementación del blog como estrategia de aprendizaje y con base en los datos estadísticos obtenidos se respondió a la pregunta de investigación; los resultados obtenidos mostraron una diferencia significativa de la estrategia sobre la competencia resolución de problemas numéricos en el grupo experimental con respecto al grupo control. La metodología utilizada en este estudio sirvió como fuente para la evaluación de la investigación

realizada con estudiantes del grado undécimo de la especialidad de mecánica industrial de la Escuela Industrial de Oiba.

Otro punto de vista fue el aplicado por Marín, Muñoz y Sampedro (2014), quienes enfocaron su estudio en ayudar a la superación de esa circunstancia de exclusión social por medio de una experiencia empleando los blogs con estudiantes del Máster de Educación Inclusiva de la Universidad de Córdoba. Tras el desarrollo de la acción formativa se procedió a evaluar la pertinencia de estos y las herramientas empleadas en él para fomentar la e-inclusión, a través de un cuestionario de valoración de 8 preguntas y con una escala de respuesta tipo Likert. Los resultados alcanzados, en un primer análisis, señalan la pertinencia de esta herramienta para trabajar la e-inclusión, sin embargo no son sentidos como potenciadores del trabajo en equipo, colaborativo y cooperativo. Por lo cual concluyeron que es necesario ampliar los contenidos de la asignatura haciendo más hincapié en estos conceptos. Esta investigación permite evidenciar las bondades de aplicar blogs como herramienta didáctica en el aprendizaje de estudiantes, no sólo de primaria, secundaria o media vocacional, sino universitarios en postgrado.

Otro ejemplo de aplicabilidad de las TIC a la educación es la investigación desarrollada por Marín (2013), quien en su proyecto de investigación acción educativa, de tipo cualitativo, planteó la creación de estrategias didácticas para el aprendizaje de la geometría con estudiantes de grado sexto de la institución educativa el Madroño, estrategias que tuvieron por objetivo el ofrecer acciones pedagógicas pertinentes que conduzcan a la formación de conocimientos, habilidades, destrezas y aptitudes en los jóvenes del área de geometría. El estudio involucró la aplicación de estrategias didácticas acompañadas de un pretest de saberes, el desarrollo y aplicación de material de apoyo (Geoplano, talleres grupales e individuales entre otros), y un pos-test que permite establecer el desempeño de aprendizaje del grupo permitiéndoles a los estudiantes que lo

aprendido lo apliquen a la vida cotidiana. Como resultado obtuvo el fortalecimiento en el aprendizaje del área de geometría, demostrada a través de la atención en clase y de la correcta comprensión de los conceptos geométricos identificados en los elementos de su realidad inmediata. Con la realización del Geoplano fue una herramienta importante en el conocimiento de los polígonos y los ángulos, la construcción se hizo en el salón. Es de anotar que un postulado tenido en cuenta a la hora del diseño del blog, por los excelentes resultados a este autor, es “Conservar a cada estudiante analizando, estudiando y desarrollando conocimiento en forma personalizada con la utilización de ayudas didácticas” (Marín, 2013, p. 27).

Igualmente Álvarez, Ángel y Quintero (2015) llevaron a cabo una investigación con el objeto de evidenciar las transformaciones que se dan en las prácticas docentes cuando utilizan las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje del lenguaje escrito y los sistemas geométricos, de los grados primero, segundo y tercero de una institución educativa de la ciudad de Pereira, amparada bajo la investigación cualitativa de corte etnográfico, a través del uso de las técnicas e instrumentos se recopila la información de docentes, estudiantes de la institución educativa B. Tanto los resultados como las conclusiones dan cuenta que los docentes continuaron con las prácticas tradicionales en la ejecución de las secuencias didácticas en las áreas de lenguaje escrito y los sistemas geométricos mediadas por TIC, haciendo un uso instrumental de estas tecnologías, considerando que estas por sí solas generarían un aprendizaje significativo en los estudiantes, lo cual se tuvo en cuenta a la hora de implementar el blog para fortalecer los conocimientos de los estudiantes del grado undécimo de la especialidad de mecánica industrial.

Por su parte Castaño y Vanegas (2012) realizaron un estudio que tuvo por objeto elaborar una propuesta pedagógica orientada a los profesores de Humanidades, quienes usan el blog con el fin de complementar las clases que orientan de forma presencial, buscando a través de él motivar el

aprendizaje colaborativo. Para lo cual desarrollaron una metodología, en donde la observación jugó un papel importante en el análisis de la estructura del blog, así como los comentarios tomados como participación en los blogs; posteriormente realizaron una entrevista a la profesora con el fin de aclarar dudas de lo observado, además de identificar los criterios que la docente tenía para orientar la actividad en el blog, en función a su asignatura. También aplicaron una encuesta a los estudiantes como instrumento para conocer la perspectiva de los alumnos respecto a la utilización del blog. Con el análisis de la información resultante los autores generaron conclusiones que les permitieron formular una propuesta educomunicativa, la cual se encuentra compuesta por cuatro núcleos.

Ahora bien, el uso de las TIC concretamente en el área de educación artística también ha sido documentado, encontrándose la publicación anual especializada de la revista EARI, que cuenta con revisión por pares, editada por el Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas de la Universitat de València; y que fomenta la comunicación entre personas y grupos de investigación que trabajan preferentemente en educación de las artes visuales, impulsando la reflexión educativa desde espacios que tienen relación con las imágenes, las tecnologías, el patrimonio y la creación artística. Los artículos son desarrollados y presentados a modo de monografía, en versión digital, los cuales se pueden leer y descargar en PDF. En este número 3, son dedicados a las nuevas prácticas de educación artística apoyada en lo tecnológico. Se pone de manifiesto que el desarrollo tecnológico debe ir acompañado de una transformación social que posibilite el acceso democrático a la cultura, como extensión de muchas potencialidades humanas.

Huertas y Domínguez (2012) en su artículo “Educación artística y nuevos contextos tecnológicos”, realizan una breve descripción acerca de los inicios de la Web hasta la actualidad, y hace énfasis en el papel que puede desempeñar la educación artística en el

desarrollo de la nueva educación que permita pasar de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento; siendo necesaria la conformación de comunidades de docentes y artistas a través de redes sociales y de trabajo “institucional”, que se considera importante elemento dinamizador y transformador de las prácticas educativas. Para los autores, es preciso determinar que la clave de una educación adaptada a nuestro contexto digital se basa en comprender, vivir y desarrollar la fusión entre ciudadanía, tecnologías digitales y educación; donde se establezcan competencias comunicativas seguras, que se generan a través de los ciberentornos con repercusión en la sociedad, tal como se observa en la web 2.0 y la red móvil.

Este proyecto plantea los procesos metodológicos de forma horizontal en la educación, potenciando el modelo *Emirec* de comunicación, *persona a persona*, inspirado en el *software* P2P: de usuario a usuario, compartiendo y construyendo conocimiento de tipo colaborativo, los cuales han puesto de manifiesto la trascendencia de este contexto digital, haciendo que las comunidades se encuentren inmersas en las decisiones y avances del conjunto social global, que permita un trabajo de análisis y aprovechamiento social, educativo y cultural de los medios audiovisuales y sistemas de comunicación, además de fomentar pensamiento crítico; y es ahí donde la educación artística tiene responsabilidades a la hora de participar en el manejo y buen uso, al compartir múltiples contenidos, teniendo un amplio terreno común para la acción procedimental y actitudinal en procesos metodológicos. En este estudio los autores concluyen que el concepto de la educación artística está viéndose modificado por el efecto de las tecnologías, tal como ocurre en el resto de la sociedad (Huertas y Domínguez, 2012).

En otro artículo publicado en la revista EARI, la investigadora Ángeles Saura (2012), ha utilizado un modo de expresión disruptivo, el cual busca motivar a los docentes-artistas en el uso de las TIC en la Enseñanza Artística, haciendo la presentación de un espacio web, con formato de

red social, creado en el 2009 por un grupo de investigación y que se titula: “Recursos digitales para la Educación Artística”. Se trata de un medio que pretende facilitar el desarrollo de actitudes abiertas y críticas ante la sociedad actual que se debate entre el mundo real y el virtual, facilitar el aprendizaje continuo y la actualización permanente que requiere el ejercicio de nuestra profesión.

Por su parte Espino (2011), el autor del artículo, sobre la aplicación de las TIC en la programación de visitas a museos, se basa en la creación e implementación de un software en Flash denominado Cont@ctArte que facilita el desarrollo de contenidos específicos de forma creativa, intuitiva y personalizada; además genera el interés en los estudiantes que están ávidos de innovación, al adquirir conocimientos de tipo cultural, dentro de una planeación, previendo las acciones necesarias para que sea un éxito, ya que al crear ambientes virtuales, se generan herramientas valiosas en el logro de conocimientos significativos.

También se destaca el uso de Facebook como lugar de encuentro virtual durante estos procesos, ya que es el medio más utilizado por los estudiantes. También piensa que el aprendizaje de las artes tiene características particulares, haciéndose necesario considerar cuándo y cómo podemos usar plataformas de enseñanza virtuales, con herramientas y formas efectivas para promover experiencias relacionadas con el arte dirigidas a los estudiantes, además facilitar un entorno social que enriquezca y estimule múltiples y diferentes tipos de inteligencia, como lo expresa Gardner.

Espino (2011), concluye que estas herramientas, empleadas adecuadamente, no solamente se vuelven un soporte alternativo de una colección o el propio museo, al permitir experiencias de comprensión de temas sobre artes con ayuda de las aplicaciones desarrolladas para dispositivos móviles con acceso a Internet como recursos pueden modificar la concepción de ir al museo.

Apoyado en el uso extendido de audio, imagen y video, que se convierte en un medio de información e interpretación, que posibilitan cambios tanto en la planeación de los docentes y labor del museo como en la experiencia del visitante; sin dejar a un lado lo importante de generar aspectos de diseño para mejorar aspectos de uso, funcionalidad y accesibilidad con responsabilidad y respeto de propiedad.

En la Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: Construir capacidades creativas para el siglo XXI, realizada en Lisboa (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2006), se estableció el documento “Hoja de ruta para la educación artística”, que tiene como objeto, explorar las posibilidades que presenta el área en pro de la satisfacción de las necesidades creativas y de sensibilización cultural en el siglo XXI, con la certeza que estas estrategias puedan establecer nuevas rutas en entornos de aprendizaje presencial o vinculado al desarrollo de las TIC. Además, la competencia cultural va de la mano de las tecnologías generando nuevas formas de creación y participación que lleva a que se implementen nuevas formas educativas asegurando desempeños como ciudadanos digitales. Las conclusiones fueron esbozadas en un documento de referencia, que se irá ajustando a las medidas y cambios concretos que se necesitan para introducir o fomentar la educación artística como área transversal a futuro, donde se trazaron objetivos principales, la comunicación y la importancia de generar espacios de reflexión en una sociedad creativa y humanista en lo cultural; fomentando y reflexionando sobre el papel vital que esta desempeña en la generación de una mejor calidad de la educación, apoyada con recursos, tanto humanos como financieros. Además de involucrar las nuevas tecnologías aplicadas a la educación en pro del desarrollo de proyectos que amplíen el papel preponderante de la educación artística y así proporcionar nuevos roles a los docentes con

capacidad creativa y conciencia cultural de cara al siglo XXI, como reto de lograr una educación de calidad.

Así mismo, en la Conferencia Mundial de 2006 (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2006), se definen conceptos y se identifican buenas prácticas en el ámbito de la educación artística, estableciendo un marco sólido para las decisiones y acciones que deban emprenderse a futuro, basados en el compromiso de garantizar el cumplimiento de los derechos a la educación y la participación en la cultura, donde las artes, es el componente imprescindible para el desarrollo pleno de todos los educandos, al desarrollar las capacidades individuales, el mejorar la calidad de la educación, fomentar la expresión de la diversidad cultural; además, les permite expresarse y evaluar críticamente al mundo que los rodea y participar activamente en los distintos aspectos en los que se encuentran inmersos.

En este estado del arte, se retoma también el estudio doctoral de Garaigordobil y Pérez (2001), denominado: Evaluación de los efectos de un programa de educación artística en la creatividad y en otras variables del desarrollo infantil, el cual se trazó como objetivo evaluar el impacto de un programa de arte realizado con niños de seis (6) a siete (7) años en aspectos de creatividad gráfica, verbal, motriz y sonoro-musical, al analizar la eficacia de un programa de intervención, con diseño experimental de comparación de grupos con medidas repetidas al aplicar pretest - posttest con grupos controlados. Se tuvo con la participación de ciento treinta y cinco (135) niños como muestra, de los cuales ochenta y nueve (89) fueron experimentales y cuarenta y seis (46) fueron asignados a la condición de control. Se describe que antes y después de la intervención, se administraron varias pruebas psicométricas de evaluación de la persona y del proceso creativo, considerando como criterios las valoraciones inter jueces de productos creativos como el TAEC, la BVTPC, el PCAM, y el TCSM con las cuales midieron la

creatividad gráfica, verbal, motriz y sonoro-musical, de los participantes. Las actividades fueron distribuidas en tres momentos de participación y experimentación; un laboratorio Visual, un laboratorio Sonoro-Musical y un laboratorio de Expresión Dramática, en el que se plantearon juegos para descubrir los recursos de los distintos lenguajes artísticos y su interrelación y su comparación.

Los resultados mostraron que las actividades propuestas mejoraron la creatividad verbal en cuanto a la fluidez, flexibilidad y originalidad en competencias lingüísticas, la creatividad gráfica través de una prueba de coeficiente de fluidez, y la creatividad motriz en aspectos de fluidez y originalidad. Es importante señalar que la creatividad motriz, es la capacidad de producir respuestas fluidas, variadas y originales ante diversas situaciones, útil para la evaluación de estos aspectos del comportamiento motor. Los niños que realizan actividades artísticas obtuvieron puntuaciones más altas en la creatividad, al ser evaluados en aspectos como la creación de dibujos (prueba de figuras de las Pruebas Torrance de Pensamiento Creativo), la evaluación de los padres y la personalidad creativa de autoevaluación (hetero escala de personalidad creativa del niño y versión de auto-evaluación) (Garaigordobil, 1995) y la evaluación entre pares por medio del Sociograma de Garaigordobil "pares creativo" (Garaigordobil, 1995).

Por su parte Garaigordobil y Pérez (2011), concluye que se llega a la inteligencia por medio de un sistema simbólico, al lenguaje por frases e historias, a la música por canciones, a la comprensión espacial con dibujos, al conocimiento cinético-corporal a través de la expresión gestual o de la danza, a medida que se avanza en el desarrollo psico - genético, se representa cada inteligencia. Las matemáticas, los mapas, la lectura, la notación musical, entre otros, son sistemas simbólicos de segundo orden, en los cuales las marcas sobre el papel representan símbolos. Estos sistemas tradicionalmente llegan a dominarse en el sistema educativo formal y

es en la adolescencia y edad adulta que las inteligencias se expresan a través de las carreras vocacionales y aficiones.

Entre los documentos revisados se tiene el ensayo de Gardner (1997), *Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad*, cuyo objetivo final es el de tratar de esclarecer la función artística en su máximo nivel de expresión, por medio del análisis y estudio a los componentes de la producción y los dominios artísticos desde muchos puntos de vista del niño con comportamiento normal, el niño dotado de talentos, el niño con síntomas patológicos, el adulto normal, el adulto con lesión cerebral, el individuo que proviene de un contexto cultural distinto y el del artista en la cúspide de su capacidad.

Gardner (1997), considera el estudio de las actividades concretas del niño a edad temprana, que se encuentra en proceso de desarrollo de competencias artísticas, partiendo que el arte tiene variados conceptos y que son abordados por el autor. En términos generales se puede definir como aquel que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano, para expresar de manera sensible el mundo, ya sea real o imaginario, a través de recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, permitiendo expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones de aquello que le rodea o tiene conocimiento. Como psicólogo, plantea que la educación es parte vital del ser humano y es definida en la teoría de las inteligencias múltiples, que impactan la educación y al ser humano, como hacedoras de una mente curiosa y creativa; apalancándose en el empleo de las artes para desarrollar las habilidades de los niños y la comprensión de las disciplinas y competencias. Por tal motivo en el libro *el arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad* de Gardner (1997), es el resultado del interés del autor por procesos de la creatividad humana, manifestada en las artes. El autor concluye que es de importancia fundamental descubrir en los niños a edad temprana talentos precoces, aprovechando que ellos están ansiosos por recibir

educación artística vista como un juego, lo cual se observara en la adolescencia gran aceptación y haber alcanzado cierta competencia, pues esto puede ser determinante para que sigan desarrollando estas habilidades posiblemente durante toda su vida.

En las instituciones educativas y los psicólogos de corte moderno, le dan más énfasis a los aspectos cognitivos, permitiendo que haya descuidos en lo relacionado con la personalidad, las emociones y el contexto cultural en el que se desenvuelven los procesos mentales. Gardner (1997) resalta que es necesario explorar el dominio artístico especialmente en relación con el lenguaje, lo cognitivo y la creatividad, basado en postulados de autores psicólogos, que trataron temas relacionados con procesos del lenguaje que dejan al descubierto los misterios de la creación artística, reconociendo la importancia y el interés en el estudio de los procesos creativos.

De otro lado, el presente estudio se centra en el proceso de evaluación de las artes plásticas con la utilización de un Ambiente Virtual de Aprendizaje, lo cual es novedoso, puesto que no se ha encontrado literatura científica especializada que trate de ello, aunque si existen estudio que abordan el proceso de evaluación en el área de artística, como por ejemplo el estudio elaborado por Isaza (2017), quien se enfocó en investigar el cómo evaluar los aprendizajes en el área de Educación Artística en los estudiantes del grado sexto de la Institución Educativa Miraflores de Medellín, población que inicia la básica secundaria, encontrándose con diferentes sistemas evaluativos con relación a lo que usualmente han trabajado durante la primaria en la asignatura. Esta investigación fue de enfoque cualitativo y de tipo investigación acción, para lo cual se apoyó en instrumentos como la observación directa, el sondeo de opinión y la revisión de documentos institucionales. Entre los resultados más destacados se encuentra que en el quehacer pedagógico se hace necesario recontextualizar las prácticas de enseñanza, ya que están directamente relacionadas con el modelo pedagógico, el sistema evaluativo y por tanto con el aprendizaje

realizado en el estudiante. El reconocer en el estudiante sus diversas formas de aprendizaje, proyecta al sistema educativo los elementos a tomar en cuenta para su realización; especialmente en el interés particular de este proyecto, aprender a evaluar contextualizando y acercándose al ser, para que la evaluación sea parte de un aprendizaje significativo.

Marco teórico

Reseña histórica de la educación artística en Colombia

Según el profesor e investigador Mario Fandiño (2001), en su artículo sobre la reseña histórica del arte en la educación formal en Colombia, hace referencia a la evolución de la educación artística y los cambios que ha tenido en su aplicación y orientación según los intereses sociales, culturales y políticos que se le atribuyen a la enseñanza de las artes a través de la historia de la educación en el país; además agrega que sus inicios están ligados a la implementación de la educación con orientación vocacional.

Después se crearon las escuelas de artes con formación profesional, creándose la facultad de Bellas Artes de la U. Nacional en 1867 y el Conservatorio de música en 1831, considerándose como área con poca utilidad para el desarrollo y formación de estudiantes en la escuela (Fandiño, 2001).

En 1962 se crean escuelas e institutos en varias regiones, como la escuela de Bellas Artes de Cartagena, entre otros que dependían de los institutos departamentales y distritales de cultura y turismo, dando oportunidad de capacitar estudiantes artistas que se vincularon a los colegios en asignaturas de dibujo, música o teatro. Además, es válido resaltar que en 1971 el Sena inicia actividades de formación artística – cultural (Fandiño, 2001).

Es en 1974 cuando se establece el estudio del arte como fundamental en la educación colombiana y se definen los niveles educativos formales (pre-escolar, básica primaria media y vocacional); y cuando se crea el MEN en 1976 se establece la orientación estética: artes plásticas, música, danza, teatro, en busca de la formación de la sensibilidad de valores estéticos del arte. Fundamentados en los postulados de escuela nueva y propuestas de Piaget y Lowenfeld en

aspectos de valores universales, intelectuales y espirituales contemplados en talentos de las humanidades, las ciencias, el arte y la tecnología (Fandiño, 2001).

Luego en el periodo de 1874 a 1992 se dio importancia al desarrollo de sensibilidades artísticas a través del arte, generando programación experimental en los campos del diseño, expansión y evaluación, en procesos educativos en las instituciones públicas y privadas, presentándose gran dificultad por la formación que tenían los docentes. Situación que se trata de solucionar cuando se crean los CASD (centros auxiliares de servicios docentes) dándole el reconocimiento a las artes dentro del currículo. Y es hasta 1976 que la universidad Pedagógica y la Nacional las que inician programas de formación de licenciados; posteriormente lo hace la universidad de Antioquia, el INSE y en 1981 la Universidad de la Sabana con el programa de formación de docentes licenciados en artes plásticas, en modalidad presencial y en 1984 semipresencial.

Más tarde con la ley general de educación, Ley 115 de 1994, se establece la educación artística como área fundamental y obligatoria en los niveles de básica y media. Luego la Serie de Lineamientos Curriculares de Educación Artística producidos por el MEN en el 2000 y las orientaciones pedagógicas, originadas en el Plan Nacional de Educación Artística 2007-2010 (Ministerio de Cultura y Ministerio de Educación Nacional, 2009). Viendo la necesidad de una reconfiguración del diseño curricular, en las políticas definidas en el Plan decenal 2016-2026, el camino hacia la calidad y la equidad, que responda a las diferentes necesidades particulares que enfrentan las poblaciones en edad escolar (desplazamiento forzado, reinserción, grupos étnicos, opción sexual, discapacidad, excepcionalidad, credo, reclusión, etc.) en todas las instituciones del sector oficial y privado que ofrecen educación formal en el país. (Ministerio de Educación Nacional, 2017).

Además, la Conferencia Regional de América Latina y el Caribe de Unesco, sobre Educación Artística celebrada en Bogotá en noviembre de 2005, señaló como la finalidad de la Educación Artística el:

Expandir las capacidades de apreciación y de creación, de educar el gusto por las artes, y convertir a los educandos en espectadores preparados y activos para recibir y apreciar la vida cultural y artística de su comunidad y completar, junto a sus maestros, la formación que les ofrece el medio escolar. (Ministerio de Educación Nacional, 2010; p. 5)

En el Plan Nacional de Educación Artística, 2007-2010 (Ministerio de Cultura y Ministerio de Educación, 2009), se establecen las orientaciones pedagógicas para el área, asumiendo retos en políticas educativas que garanticen a las instituciones la consolidación de procesos en los diferentes niveles de formación, con criterios pedagógicos que posibiliten la orientación adecuada, para que los docentes realicen los diseños curriculares en concordancia con los proyectos educativos institucionales, basados en el desarrollo de competencias de acuerdo a los lineamientos y estándares establecidos.

Posteriormente en los lineamientos dados en el plan nacional de educación artística 2015-2019, el plan para las Artes propone puntos de articulación entre las distintas áreas disciplinares a partir de los componentes del campo artístico e integra directrices adecuadas al panorama actual a partir del análisis del impacto de temas, agentes y aspectos emergentes en el campo de las artes (Ministerio de Cultura y Ministerio de Educación, 2016)

De tal manera, que la educación artística aporte a la integralidad de los estudiantes desde una perspectiva de inclusión y multiculturalidad, fortaleciendo y a la vez, ofreciendo las herramientas necesarias para que el docente desde diferentes contextos asuma los roles que le permitan reflexionar sobre los caminos que la orientan en el campo del conocimiento. Con la premisa de

que, a mayor uso de las nuevas tecnologías, mayor es la motivación del alumno utilizando medios audiovisuales, creando versiones online de las actividades, entre otras.

La evaluación y sus características en la educación artística

Según Mora (2004), la evaluación se debe ver como una estrategia útil y necesaria para el mejoramiento de la calidad de la educación, ya que tanto en un ambiente presencial como en uno virtual, la evaluación es un proceso transversal al de enseñanza-aprendizaje, que debe ser planeado sistemáticamente y con criterios transparentes para que sirva de apoyo al estudiante en el logro de los aprendizajes planificados y al incremento de la calidad en los procesos de formación.

Vera (2013), cita que este planteamiento, se adhiere a una postura alternativa de la evaluación del aprendizaje caracterizada por hacer énfasis en lo formativo, la función pedagógica, ejercicio ético, con responsabilidad y participación de los implicados. Así mismo, el autor cita a Himmel (2003), quien considera que la evaluación del aprendizaje debe constituir un proceso que aporta acciones para promover e incrementar la habilidad de autoaprendizaje, mejorar su calidad, propiciar la meta cognición y la motivación a aprender para toda la vida.

Es pertinente tener en cuenta los interrogantes que surgen en este tema: ¿qué es la evaluación?, ¿qué tipos o formas de evaluación existen? ¿Cuáles son las funciones de la evaluación? ¿Qué objetivos se pretenden con la evaluación?, ¿qué principios o criterios deben regir una evaluación?, ¿cómo se desarrolló un proceso evaluativo? Para entrar en detalle se verifica que existen diversas teorías que explican y conceptualizan la evaluación, lo que ha derivado en muchos conceptos.

Acuña y Ramírez (2010), manifiesta que en los años 70, Daniel Stufflebean concibe:

...la evaluación como un proceso de recolección de información útil que permite facilitar la toma de decisiones". Estas decisiones que apuntan al mejoramiento, optimización y reciclaje, tanto del proceso

como de los resultados del aprendizaje, reconoce la importante influencia del “contexto” y de los “insumos” en todo proceso evaluativo (p. 425).

Por lo tanto, la modificación de las estrategias de evaluación puede contribuir, junto con otros medios, a avances en la democratización real de la enseñanza, suponiendo los diferentes momentos de esta, cumpliendo un papel fundamental en las decisiones relativas a la planificación, los programas, la realización y el control de la actividad.

Para efectuar la evaluación en el área de artes plásticas, es necesario tener en cuenta criterios definidos sobre belleza, libertad de expresión, calidad técnica y esfuerzo. Catalogando la belleza como lo subjetivo, implícito en lo visualmente agradable, el rechazo, la armonía, sentimiento o el lenguaje compartido, en conceptos de libre expresión, y la calidad técnica es el aspecto más concreto de evaluar y el esfuerzo reducido en calidad, limpieza, conocimiento y argumentación de la obra.

La evaluación en las artes plásticas, tiene como un espacio dentro del proceso educativo que lo ha hecho posible, integrando lo concreto y las particularidades de momento y capacidad autocrítica. Es necesario realizarla en una etapa inicial para identificar conocimientos previos y así tener una secuencia de elaboración, que sea formativa al determinar logros en objetivos y actuar en consecuencia a pactos de aula; determinando luego una evaluación sumativa en la que convergen todos los elementos del proceso. En el campo virtual se hará a través del discurso o el dialogo y debates de los actores del proceso (docente-estudiante) en el que socializa su proyecto o en la realización de investigación o ejercicios con ayuda de herramientas en la red.

En la educación artística los dominios a desarrollar y evaluar, son entendidos como procesos y resultado a la vez, teniendo claridad que no son únicamente subjetivos, creativos y expresivos. Se pueden distinguir tres aspectos a evaluar: El productivo, el crítico y el conceptual. Acuña y Ramírez (2010), citan a Barkan y Wilson, quienes plantean una tabla de evaluación para

aprendizaje artístico señalando la producción, la técnica, la apreciación y el juicio, así como el conocimiento histórico y cultural. De otro lado, Gardner (1997), incorpora las teorías cognitivas en la educación artística, sin identificar un modelo determinado, señalando diferentes áreas como la producción, la percepción y la conceptualización.

Otros modelos pedagógicos se basan en el tipo de proceso artístico para identificar las competencias y las actitudes relacionadas y las diversas disciplinas con las que se fundamenta el concepto de arte. El área de Educación Artística promueve la interculturalidad en el conjunto de los módulos o de asignaturas que la conforman, al enseñar al estudiante en relación con la “otredad”, por medio del arte se enseña a ver al otro, a través de las obras de arte. En esa relación con la educación artística en la educación Básica y Media, permitiendo percibir, comprender y apropiarse del mundo, movilizand o diversos conocimientos, medios y habilidades que son aplicables tanto al campo artístico, como a las demás áreas de conocimiento (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

En un mundo donde la presencia de lo gráfico se hace cada vez más frecuente, la enseñanza de la Artes Plásticas con este carácter teórico-práctico, merece mayor atención porque con la experiencia se puede dar un mayor impulso a las humanidades que coadyuven a ahondar en el análisis de nuestros entornos sociales y naturales. En consecuencia, si se desea contribuir a la formación integral la tarea de los docentes será superar las resistencias y seducir a los estudiantes para que puedan aprender a aprender por medio del arte.

La evaluación del aprendizaje artístico con implementación TIC, es importante como vía para ver, comprender, analizar, interpretar, sistematizar y apreciar las creaciones artísticas, en lo relacionado con producciones originales, que han sido elaboradas en un espacio y un tiempo determinado a lo largo de la historia de las civilizaciones. De este modo, es posible identificar

que ésta es una de las áreas del conocimiento humano que más se ha enriquecido en los últimos tiempos, en el campo metodológico y en el campo de los objetos que estudia, por la variedad de elementos contemporáneos que aumenta la cultura audiovisual.

Las artes plásticas se deben ver como una disciplina, que se ha desarrollado a lo largo de la historia, con diversos enfoques metodológicos, abordando la filosofía del arte, biografías de artistas, historia de los estilos y de las formas, los contenidos iconográficos e iconológicos, la sociología del arte, entre otros. Todos ellos son válidos, pero la integración de estos enfoques conducirá tanto al análisis formal de la obra de arte, como al conocimiento del contexto histórico en el que surge la misma, por lo que estos aspectos se tienen en cuenta a la hora de diseñar el AVA fruto de la presente investigación, con lo cual se quiere favorecer el desarrollo de temas artísticos, ya sea consultando y propiciando la investigación virtual sobre cualquier tema en desarrollo de arte, o utilizando aplicaciones informáticas para la enseñanza y evaluación de temas puntuales en artística; puesto que el entorno virtual permite acceder a museos, conferencias, talleres de artistas, festivales, conciertos, entre otras manifestaciones artísticas en un entorno global.

Además, la Educación Artística se complementa con los conocimientos básicos de todas las áreas, ya que el arte se enriquece con elementos de la naturaleza, del ser humano, de los fenómenos socioculturales, de los fenómenos políticos, de la religión, del desarrollo científico y tecnológico, de las virtudes y desgracias humanas, del pensamiento y de la economía y demás expresiones culturales como su fuente de inspiración para generar productos con conceptos artísticos.

Es importante en el desarrollo del estudiante por ser práctica y positiva, formar en el saber hacer, con metodologías para fomentarla y fortalecerla, sin descuidar el ser, donde los

aprendizajes significativos le permiten encontrar sentido a lo que aprende como elemento de todo perfil institucional. De allí las propuestas de actividades creativas, que promuevan el conocimiento, el análisis y el desarrollo de acciones creativas, además de fomentar la investigación, con la necesidad de identificar el enfoque que más se acerca para la Educación Artística, como es el constructivista, tomando los aportes de Piaget, Vygotsky, Ausubel, Gardner y Brunner quienes plantean una visión particular de cómo deben ser algunos procesos en Educación. (Ministerio de educación nacional, 2010)

En la evaluación de contenidos relacionados con la Historia del Arte, el elemento perceptible es lo sensible de lo artístico presentado por el estudiante y que permitirá contrastar el carácter de lo técnico, (con algunas dificultades en el maestro o de quien esté respondiendo por el proceso pedagógico, que se quede solo en la estructura sensible de aquello que se presenta como artístico).

De lo anterior, surge la necesidad a través de la evaluación hacer avanzar el proceso hacia la crítica del arte como manera de profundización en lo realmente significativo, y no quedarnos en lo superficial del gusto, como único juicio valorativo de la sensibilidad y permitir los espacios de la reflexión verdaderamente artística.

La era de la digitalización de lo estético y con ayuda de una nueva mentalidad reactiva a las TIC coloca frente al reto de construir nuevas categorías para entender dentro del marco de las competencias estéticas que exige el surgimiento de una Cibercultura en el mundo de hoy. Para los docentes es el reto, la construcción de propuestas pedagógicas que formen de manera competente en ámbitos del disfrute de lo artístico como para su producción en condiciones tecnológicas que nos plantea una sociedad cada vez más cambiante.

El Ministerio de Educación Nacional viene generando espacios de reflexión y análisis tendientes a resaltar la importancia que la Educación Artística tiene en el contexto de la Formación integral para los Niveles de Educación Preescolar, Básica y Media. En este sentido se trabaja por darle un nuevo enfoque curricular y según el MEN, se denomina “Educación Artística y Cultural”, este enfoque se desarrolla desde cuatro componentes básicos que deben fortalecerse por medio del plan de estudios o diseño curricular de cada institución educativa (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

Cuando en el enfoque curricular se identifican cuatro componentes, que en su conjunto consideran lo ético, estético, social y cultural; lo creativo, crítico y reflexivo; lo práctico en arte, cultura y patrimonio; y finalmente: lo de expresión simbólico – cultural, se está significando que la enseñanza de la Educación Artística está considerando diferentes aspectos del contexto en que vive y se desenvuelve el estudiante.

Esta consideración multidimensional tiene, necesariamente, consecuencias a nivel de Evaluación del Aprendizajes. Cuando convergen tantos elementos importantes para considerar en la evaluación, se debe hablar de una evaluación holística, para valorar las diversas realidades que se presentan y cómo interactúan estas realidades en la formación integral del estudiante; en este caso, en su formación artística.

La renovación pedagógica con una metodología de carácter activo, debe estar al alcance de toda la comunidad educativa para que logre aprendizajes significativos a través de la propia experimentación y aplicación de lo aprendido, respetando sus propios ritmos de aprendizaje, sus limitaciones, entre otras.

Como lo establece el Documento de Referencia de Evaluación Nacional de Docentes en Educación Artística, la educación en Artes Plásticas planteada en el currículo, en la Básica y

Media, está dirigida a contribuir de modo fundamental a la formación personal, social y cultural de las comunidades educativas, propiciando el aprendizaje de un lenguaje visual en el que los estudiantes desarrollen sincera y auténticamente la comprensión y el disfrute del mundo, promoviendo en los estudiantes el desarrollo de su imaginación creativa, la interacción afectuosa y con sentido, la capacidad de transformar significativamente su experiencia y de hacer formas visuales expresivas que los representen; además de promover el aprecio, la valoración y el disfrute de su patrimonio cultural (Ronderos, Villa y Garzón, 1999).

Ya que esta disciplina comprende el universo de las formas visibles expresivas, bidimensionales o tridimensionales, espaciales o espacio-temporales, sin prescindir de conceptos contemporáneos como artes del tiempo, al referirse a las imágenes artísticas emitidas por los medios electrónicos audiovisuales.

Con esta fundamentación teórica sobre la educación en artes plásticas y sus procesos de evaluación, se pasará a realizar una revisión de las herramientas que se podrán utilizar en la propuesta, para la evaluación de conceptos y técnicas en el área de artes plásticas.

En Colombia la educación se define como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes; definida en el Art. 1 de la Ley General de Educación, y con políticas del MEN (Ministerio de Educación Nacional, 2009) el cual lidera procesos pedagógicos que generan transformación social, cumpliendo con estándares de calidad y así lograr el país más educado de América Latina en el año 2025.

El uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones han permitido formar parte fundamental en nuestra vida cotidiana y en el contexto educativo en donde todo gira alrededor de los nuevos avances, nuevas políticas y reformas educativas (Cabero, 2006).

Los gobiernos han realizado grandes esfuerzos por extender sus programas de capacitación y dotación de recursos tecnológicos hasta las zonas más apartadas, con el fin de hacer más corta la brecha de analfabetismo y ofrecer una educación equitativa y de calidad. Al hacer la incorporación de las TIC en procesos académicos en el aula, exige un alto grado de responsabilidad por parte de los docentes para el diseño y evaluación de esos aprendizajes, así como un riguroso proceso de investigación que monitoree los alcances de los estudiantes (Clarenc y López, 2014).

Sin desconocer que el desarrollo de las sociedades ha estado sujeto a cambios técnicos e industriales, los cuales han marcado la línea de comportamiento y evolución de las mismas. Actualmente, somos una sociedad que se desarrolla en la revolución tecnológica digital y que está cambiando la manera cómo interactúan las personas. Este desarrollo está enmarcado en paradigmas sobre el manejo de la información, en donde las personas no actúan como simples receptores de ella, sino como agentes activos que transforman y comparten la información para construir conocimiento (Valenti, 2002).

Desde esta perspectiva, es pertinente la identificación de las fortalezas y las dificultades que se encuentran en la implementación de las TICS, convirtiéndose en la alternativa de solución con impacto positivo en los procesos de enseñanza/aprendizaje, la cooperación entre estudiantes y comunidad educativa, además del liderazgo entre centros educativos; reto establecido para el Siglo XXI, como es la de contribuir a mejorar la calidad del sistema educativo, en el que se pueda hacer progresar los sectores cultural, económico y social de Colombia, planteado en el documento “Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente” del Ministerio de Educación Nacional (2013) y en el plan sectorial de educación 2016-2020 (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2017), a través de la Oficina de Innovación Educativa con el uso de Nuevas

Tecnologías, en el que invita a las I.E. del país a participar en la implementación de Recursos Educativos Digitales (Ministerio de Educación Nacional, 2013).

Pero la implementación de las TIC en los entornos educativos tradicionales requiere, como sostiene Sangrà y Gonzales (2004), la “participación activa y motivación de diferentes actores de la institución, siendo muy importantes el profesorado y un fuerte compromiso institucional” (p. 95); demandando de estos actores una mirada crítica sobre la tecnología, tendiente a involucrar perspectivas y enfoques pedagógicos modernos que definan el para qué se desea incluir las TIC y, cómo se hará esa integración, que logre una educación de calidad.

Las TIC como rol innovador en la educación

Las TIC componen posibilidades y expectativas de integración de experiencias de aprendizaje, puesto que permiten incrementar el carácter de universalidad, además facilitan la configuración de comunidades culturales más amplias.

Rendón (2008), manifiesta que “los procesos de innovación respecto a la utilización de las TIC’s en la docencia universitaria suelen partir, la mayoría de las veces, de las disponibilidades y soluciones tecnológicas existentes” (p. 126).

Mediante una equilibrada visión del fenómeno se logra llevar a la integración de las innovaciones tecnológicas, en el contexto de la tradición de las instituciones; instituciones que carecen de una importante función educativa.

Por su parte, Gimeno y Pérez (1992), consideran que “como cualquier innovación educativa, se está ante un proceso con múltiples facetas: en el que intervienen factores políticos, económicos, ideológicos, culturales y psicológicos, que afecta a diferentes planos contextuales, desde el nivel del aula hasta el del grupo de universidades” (p. 123).

Se debe tener en cuenta que el éxito o fracaso de las innovaciones educativas mediante la aplicación de las Tecnología de Información y Comunicación depende de los diferentes actores educativos, la forma en que se los interprete, o la forma en que se propongan.

Sánchez. (2009) estima que “las innovaciones en educación tienen ante sí como principal reto, los procesos de adopción por parte de las personas, los grupos y las instituciones” (p. 26).

Los factores que deben ser adoptados para el proceso de actualización son recursos materiales y la información que permita manejar e introducir cambios en actitudes, prácticas y valores humanos.

Gimeno y Pérez (1992) expresan que “la incorporación de nuevos materiales, nuevos comportamientos y prácticas de enseñanza y nuevas creencias y concepciones, etc., son cambios que están relacionados, con los procesos de innovación en cuanto a mejoras en los procesos de enseñanza aprendizaje” (p. 123).

Mediante la innovación de las Tecnologías de la información y la comunicación se pretende contar con un elemento sustancial de la nueva sociedad del conocimiento y de la información.

La forma de entender a la sociedad en la actualidad ha cambiado a consecuencia de la implantación de las TIC, por este motivo mediante la utilización de estas en las universidades convencionales significa lograr enfrentar dificultades asociadas a la capacidad de flexibilización de sus estructuras, equipos y recursos materiales.

La innovación se encuentra relacionada con todos los procesos, con perspectivas de globalidad, implica cambios en el currículo, además modifica las formas de ver y pensar con relación a las diferentes disciplinas que se imparten en la institución de Educación Superior.

Para ello deben ponerse en juego una variedad de tecnologías de la comunicación que proporcione la flexibilidad necesaria, para cubrir necesidades individuales y sociales, lograr entornos de aprendizaje efectivos y conseguir la interacción profesor alumno.

Con la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación en los procesos de enseñanza superior es posible transformar de forma positiva los cambios que se dan en las instituciones de Educación.

Herramientas tecnológicas para la educación

La vinculación de las TIC en procesos de enseñanza/aprendizaje en instituciones educativas y en el área de artes plásticas, se definen en la Ley 1341 de 2009 como el “Conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, vídeo e imágenes” (Congreso de la República de Colombia, 2009).

En los procesos educativos no es algo nuevo sin embargo aún no son muchas las publicaciones relacionadas a la didáctica de las artes plásticas con dichas tecnologías desde un enfoque eminentemente práctico, en el que se pretende presentar una propuesta para ser aplicada en la media académica, y que dé respuesta a una serie de problemas planteados al inicio de la investigación.

Biosca citado por Sobrino (2011), plantea que la expectativa de que las TIC en la implementación de las prácticas de evaluación, contribuyan a la resolución de dichos problemas se puede lograr a través de visitas a museos y reconstrucciones virtuales o a través de plataformas virtuales para la promoción de las artes visuales, blogs, entre otros recursos, o con la ayuda del campo de la museología.

De un modo general se puede enmarcar como conjunto de propuestas caracterizadas por el papel activo y participativo del estudiante y con principios básicos como la de:

- Dotar a los alumnos de “herramientas” de trabajo (conocimiento de las técnicas y términos artísticos), que les permitan reconocer aspectos materiales de la obra de arte.
- Ayudarles a “descubrir” el lenguaje interno de la obra y de las técnicas, mediante propuestas concretas de investigación y procedimientos de análisis riguroso.
- Contribuir al desarrollo de una formación estética que les permita gozar de la contemplación del arte y de lo que es capaz de realizar, en un goce por su trabajo creativo.

Cabe mencionar nuevamente que son muchas las contribuciones que brindan las TIC en diferentes áreas del conocimiento, su uso es un factor de cambio en la sociedad actual, Blázquez (2001), Para quien el auge de las nuevas tecnologías especialmente el mundo virtual, tiene importantes incidencias en la educación y dentro de ellas destaca: exige nuevas destrezas, posibilita nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje, demanda un nuevo sistema educativo y exige el reconocimiento del derecho universal a la educación.

Destacar el carácter operativo y progresivo de estas estrategias: desde el análisis y comprensión de una obra de arte aislada, hasta el estudio más complejo de las relaciones entre la obra y la sociedad que la ha hecho posible (Sobrino, 2011).

Turoff (1995), dice que una “clase virtual es un método de enseñanza y aprendizaje inserto en un sistema de comunicación mediante el ordenador”. A través de ese entorno el alumno puede acceder y desarrollar una serie de acciones que son las propias de un proceso de enseñanza presencial tales como conversar, leer documentos, realizar ejercicios, formular preguntas al docente, trabajar en equipo, etc. Todo ello de forma simulada, sin que nadie utilice una interacción física entre docentes y alumnos.

Las siguientes son algunas de las herramientas de TIC más sobresalientes en el ámbito educativo y que serán de utilidad en la implementación del proyecto en el desarrollar las prácticas evaluativas:

- Presentaciones Multimedia. En una publicación de Norelkys, definen las presentaciones multimedia como cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo por computadora u otros medios electrónicos. Explica la importancia de la Multimedia como un medio que estimula los sentidos: visión, audición, lo táctil y, lo más importante, el cerebro (Norelkys y García, 2013).

- Redes Sociales. Definido por Castro (2015), en la Guía de About.com 2013, las redes sociales en Internet son comunidades virtuales donde sus usuarios interactúan con personas de todo el mundo con quienes encuentran gustos o intereses en común. Funcionan como una plataforma de comunicaciones que permite conectar gente que se conoce o que desea conocerse, y que les permite centralizar recursos, como fotos y vídeos, en un lugar fácil de acceder y administrado por los usuarios mismos.

- Las Weblogs. Son páginas Web personalizadas, periódicamente actualizadas donde el autor recopila, artículos, imágenes u opiniones personales de autores. El autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que considere. Son utilizadas por educadores para publicar artículos y actividades a realizar por sus educandos (Baigorri, 2010)

- Webquest. En el aula 21, 2013, es definido como un tipo de unidad didáctica que plantea a los alumnos una tarea o una resolución de un problema y un proceso de trabajo colaborativo, basado principalmente en recursos existentes en Internet. Se trata, pues, de una actividad de búsqueda informativa guiada en la red. (Argote, Palomo, Sánchez y Ruiz, S. F).

- Wiki. En eduteka.org (López, 2011), en su glosario se define la wiki como sitio web de construcción colectiva, con un tema específico, en el cual los usuarios tienen libertad para adicionar, eliminar o editar los contenidos, es una herramienta muy útil para las Instituciones

Educativas, porque permite plantear clases colaborativas, donde docentes y estudiantes trabajan juntos y comparten la responsabilidad por los proyectos que se realizan.

- LMS, Learning Management System. En el portal (Educación Cnice, 2011), se define como un Sistema de Gestión de Aprendizaje (Learning Management System, LMS), es una herramienta informática, habitualmente de gran tamaño, que permite la gestión y presentación de materiales educativos a estudiantes. El objetivo de estas herramientas es permitir el aprendizaje en cualquier parte y en cualquier momento. La mayoría de estas herramientas son herramientas web, es decir, herramientas que se usan a través de Internet utilizando un navegador web. (Educación Cnice, 2011).

- Aulas Virtuales Inteligentes (AVI). Están definidas como espacios donde convergen las Tecnologías de la información y comunicación para ser utilizadas como herramientas pedagógicas; es decir, es la implementación de las nuevas tecnologías en el aula de clase tradicional por medio de un tablero digital, un computador y un video proyector, con el propósito de crear un ambiente de aprendizaje colaborativo que permita una comunicación más científica entre el profesor y el estudiante (Noriega, 2011).

- Procesadores de Texto. En Pineda (2011), es definido como el programa que permite redactar, editar, dar formato, imprimir y compartir documentos. En educación se busca que el estudiante sea capaz de decidir en qué circunstancias es apropiado utilizar este programa para elaborar documentos que cumplan determinadas especificaciones, el estudiante debe conocer, identificar, manipular y aplicar con destreza las funciones básicas y avanzadas que ofrece el software (Pineda, 2011).

- Webs. Es una colección de documentos electrónicos que están vinculados entre sí como una telaraña, disponibles en Internet. Su avance le ha dado otros nombres como la web 2.0 término

con el cual se designa a una segunda generación de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios web, como las redes sociales, los blogs, o los wikis que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios (Pérez, 2011).

- Los Portafolios. Constituyen una manera de presentar los trabajos de los estudiantes favoreciendo la evaluación. Se trata de un registro de los aprendizajes en tanto reúne materiales que se elaboran en el proceso de aprender. También constituyen una colección ordenada de evidencias que presenta las producciones que se fueron organizando para los diferentes proyectos llevados a cabo en el aula. Algunos docentes los utilizan sólo para el registro evaluativo y otros, los utilizan como parte de la estrategia de enseñanza y finalmente, utilizarlos también para la evaluación (Murillo, 2012).

- Las visitas dirigidas. Son elementos del arte y de la cultura están presentes en todos los espacios y regiones donde vivimos. Se pueden ubicar referentes culturales importantes para visitar, conocer y ampliar nuestros conocimientos artísticos. Las bibliotecas, el Banco de la República (Castro, 2015).

Aspectos normativos

La Ley General de Educación en su artículo 77, otorgó la autonomía escolar a las instituciones para organizar su currículo y ajuste del PEI, de acuerdo a las necesidades y características regionales, adopción de métodos de enseñanza y organización de actividades formativas, culturales y deportivas, en el marco de los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional. Al expedir el Decreto 1290 de 2009 (Ministerio de Educación Nacional, 2009), donde las instituciones educativas tienen la facultad para definir el Sistema Institucional de Evaluación de los Estudiantes, con toda la comunidad educativa, como un gran reto para las instituciones (Ministerio de educación nacional, 2009).

Y en el contexto local, el consejo directivo de la I.E. Instituto Nacional Francisco José de Caldas, en uso de sus facultades legales y estatutarias emanados por el Ministerio de Educación Nacional, determina y adopta el sistema institucional de evaluación y promoción de los estudiantes en el Acuerdo No. 008/14 de Noviembre 25 de 2014, fundamentado en sus artículos 78 y 79 de la ley 115 de 1994, determina que los establecimientos educativos al conformar su Plan de Estudios deben definir, entre otros aspectos, los criterios de evaluación del educando al definir que la evaluación debe ser concebida como un proceso transformador que permite la generación de cambios positivos en la comunidad educativa y que busca analizar los logros, dificultades, limitaciones o potencialidades del estudiante, incluyendo sus conocimientos, habilidades, actitudes, pruebas y mecanismos, aunque estos criterios de evaluación no son acertadamente aplicados en las artes plásticas, siendo esta una causa de la problemática en que se fundamente el presente estudio.

Con relación a la evaluación, Escamilla (2009), quien plantea:

La evaluación es un proceso de trabajo continuo, sistemático flexible y participativo orientado a valorar la evolución de aprendizajes de los alumnos, y a tomar las decisiones necesarias para mejorar el diseño y desarrollo de la acción educadora de acuerdo con las necesidades y logros detectados en los procesos de aprendizajes de los alumnos. (p. 197).

De otro lado, Rizo (2003), citado por Vera (2013), presenta la siguiente definición:

La evaluación es un proceso continuo de diagnóstico, monitoreo y comprobación final del grado de eficacia alcanzada en los resultados del trabajo desarrollado de modo continuo, constante por maestros y alumnos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje que parte de la determinación de los objetivos y, concluye con un juicio de valor que expresa los resultados obtenidos en el logro de dichos objetivos. (p. 15).

Las definiciones expuestas anteriormente sobre la evaluación, orientan y determinan a su vez el ámbito, los propósitos y alcances que tienen las diferentes pruebas y valoraciones que hoy se aplican en el campo de la educación como un proceso formativo; por tanto, la evaluación debe estar inserta y ser coherente (conceptual, pedagógica y didácticamente) con toda la propuesta educativa que ha definido determinada institución siendo coherente con su misión, propósitos, modelo o enfoque pedagógico. Articulación que se debe establecer con el PEI, no sólo por su incorporación en él, sino por la coherencia interna que debe existir entre el enfoque de enseñanza y el enfoque de evaluación. Concluyendo que si se quiere cambiar la práctica educativa es necesario cambiar la práctica de evaluación, es decir, su finalidad y el qué y cómo se evalúa.

Ahumada (2001), plantea que se debe concebir la “evaluación en una concepción de aprendizaje significativo” (p. 7), siendo una evaluación centrada en procesos más que en resultados en donde se busca que el estudiante sea también responsable de su propio aprendizaje, siendo este concepto tenido en cuenta para el desarrollo del AVA.

Por su parte, Castillo y Cabrerizo (2003), la definen como:

La suma de muchos factores que constituyen un proceso dinámico, abierto y contextualizado, que se desarrolla a lo largo de un período de tiempo, teniendo en cuenta que no se trata de una acción puntual o aislada. Esta postura reconoce la dificultad de definir la evaluación por la multiplicidad de agentes que la forman; sin embargo, señala su carácter flexible y continuo. (p. 358).

Al identificar desde donde se plantea el proyecto de investigación en la implementación de estrategias didácticas en prácticas de evaluación mediadas por TIC en un AVA, ayuda a establecer los propósitos de la educación como proceso de formación permanente, personal, cultural y social de los estudiantes, en la institución educativa Francisco José de Caldas. Del mismo modo, analizar el enfoque didáctico en las Dimensiones del Aprendizaje el cual será el punto para establecer las relaciones entre planificación curricular y evaluación.

Según Gardner (1997), citado por Shannon (2013), plantea que el ser humano está dotado de inteligencias múltiples, y señaló que existen siete inteligencias: la lingüística-verbal, la lógica-matemática, la físico-cenestésica, la espacial, la musical, la interpersonal y la intrapersonal. Luego basándose en estudios más recientes establece que hay más inteligencias: la naturalista, la espiritualista, la existencial, la digital y otras, que le permiten aprender con facilidad todas las artes y ciencias, desarrollando sus dimensiones humanas, dentro de unas condiciones propicias, ricas en estímulos y oportunidades (Shannon, 2013).

Con esta fundamentación, la obligatoriedad que presenta el decreto 1290 del 2009 para la construcción de un Sistema Institucional de Evaluación, que conduzca a las instituciones a reflexionar sobre el manejo de los modelos pedagógicos, metodológicos y evaluativos, considerando que esta, no es un elemento terminal, sino un proceso inherente al mismo desarrollo curricular, que va de la mano con lo metodológico y lo pedagógico.

De otro lado, también existe normatividad aplicada al uso de las TIC en Colombia, al respecto hay que apuntar que la Constitución Política promueve su uso activo como herramienta para reducir las brechas económica, social y digital en materia de soluciones informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia (Comisión Nacional Constituyente, 1991).

Por su parte la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) en su Art. 5 manifiesta que es un fin de la educación la promoción en las personas y en la sociedad varias capacidades, entre ellas la de adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país (Congreso de la República, 1994).

A su vez, bajo las anteriores normas y en función a la Ley 715 de 2001 en el 2008 se promulgó el Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, dándole impulso a las TIC en diferentes sectores (Congreso de la República, 2001).

Así mismo, la Ley 1286 de 2009, “de Ciencia y Tecnología”, está orientada a promover la calidad de la educación, en los niveles de media, técnica y superior para estimular la participación y desarrollo una nueva generación de investigadores, emprendedores, desarrolladores tecnológicos e innovadores (Congreso de la República, 2009).

Además, el Plan Decenal de Educación 2016-2026: El camino hacia la calidad y la equidad, establece como desafíos de la educación en Colombia entre otros: Impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida (Ministerio de Educación Nacional, 2017).

Tabla 1. Principales aportes teóricos en la investigación.

Autor y año	Nombre del libro/ artículo o publicación	Aporte a la investigación
Mario Fandiño (2001)	Reseña histórica del arte en la educación formal colombiana. Revista Educación y Educadores	La reseña histórica del arte en la educación formal en Colombia indagando en su evolución de la educación artística y los cambios que ha tenido en su aplicación y orientación según los intereses sociales, culturales y políticos que se le atribuyen a la enseñanza de las artes a través de la historia de la educación en el país; además agrega que sus inicios están ligados a la implementación de la educación con orientación vocacional.
Mora (2004)	La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. Revista Electrónica.	La evaluación se debe ver como una estrategia útil y necesaria para el mejoramiento de la calidad de la educación. En un ambiente presencial como en uno virtual, la evaluación es un proceso transversal al de enseñanza-aprendizaje,
Vera (2013)	Valor pedagógico de la evaluación mediada por las TIC.	Propone una postura alternativa de la evaluación del aprendizaje caracterizada por hacer énfasis en lo formativo, la función pedagógica, ejercicio ético, con responsabilidad y participación de los implicados
Acuña y Ramírez	Análisis del Proceso de Evaluación del	Plantea una tabla de evaluación para aprendizaje artístico señalando la producción, la técnica, la apreciación y el juicio, así como el

(2010).	Aprendizaje en Telesecundaria. Estudio De Caso	conocimiento histórico y cultural.
Gardner (1997)	Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad.	incorpora las teorías cognitivas en la educación artística, sin identificar un modelo determinado, señalando diferentes áreas como la producción, la percepción y la conceptualización
Ronderos, Villa, Garzón (1999).	Evaluación nacional de docentes en educación artística.	Visibiliza el Currículo en artes plásticas para básica y media, la cual está dirigida a contribuir de modo fundamental a la formación personal, social y cultural de las comunidades educativas, propiciando el aprendizaje de un lenguaje visual en el que los estudiantes desarrollen sincera y auténticamente la comprensión y el disfrute del mundo.
Gimeno y Pérez (1992).	Comprender y transformar la enseñanza.	Definición de innovación educativa, como un proceso con múltiples facetas: en el que intervienen factores políticos, económicos, ideológicos, culturales y psicológicos.
Sobrino (2011).	La Didáctica de la Historia del Arte con TIC. Algunas propuestas para Secundaria y Bachillerato.	Abordaje de la utilización de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en los procesos de enseñanza-aprendizaje dedicadas a la Didáctica de la Historia del Arte, por medio de un enfoque práctico.
Escamilla (2009)	Las competencias en la programación del aula	Definición de la evaluación como un “proceso de trabajo continuo, sistemático flexible y participativo orientado a valorar la evolución de aprendizajes de los alumnos, y a tomar las decisiones necesarias para mejorar el diseño y desarrollo de la acción educadora de acuerdo con las necesidades y logros detectados en los procesos de aprendizajes de los alumnos” (p. 197).
Jiménez, Aguirre, y Pimentel (2009).	Educación artística, cultura y ciudadanía. Madrid: Editorial Santillana y OEI.	El documento presenta el debate centrado en los diferentes enfoques y retos de implantación y desarrollo de la educación artística en Iberoamérica, en el que se presenta a la educación artística como el área estratégica y necesaria para el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad y la visión estética de la vida, que junto con la dimensión ética, contribuyen a la formación de ciudadanos cultos, tolerantes, solidarios y libres en sociedades justas y democráticas. Fue realizado por encargo de la OEI a un grupo de expertos en Educación Artística, Cultura y Ciudadanía liderado por Lucina Jiménez. El texto de carácter colectivo y ha nutrido los debates de las reformas educativas en varios países de América Latina.
M. E. N. Viceministerio de Educación Preescolar, Básica y Media (2010)	Documento No. 16 Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media	Este documento del MEN presenta las orientaciones curriculares que permitan a los docentes y a los establecimientos educativos establecer una reflexión continua respecto del quehacer artístico en el aula, que contribuya a cualificar los procesos pedagógicos de las artes, así como a enriquecer la vida de la comunidad educativa y mejorar la dinámica artística y cultural del país.

Fuente: Elaboración propia de estudios publicados.

Metodología

Tipo de investigación

Este trabajo de investigación se desarrolla a través de un diseño metodológico con enfoque cuantitativo-cualitativo (o mixto), puesto que en este enfoque, de acuerdo a Hernández-Sampieri, Batista y Fernández (2010), se combinan los enfoques cualitativo y cuantitativo en un mismo estudio; para el caso del presente estudio se utilizan instrumentos de recolección de información que recopilan datos estadísticos, siendo este el componente cuantitativo del estudio, mientras que se tuvo en cuenta información cualitativa para el diseño y ejecución de la estrategia pedagógica utilizando las TIC.

A su vez el estudio se alineó a los parámetros de la Investigación Acción, puesto que el estudio no sólo se quedó en describir el fenómeno en estudio, sino que se implementó un Ambiente Virtual de Aprendizaje, con el fin de mejorar el proceso de evaluación de las artes plásticas. Es de anotar que la investigación acción es valorada por Bausela (1992) “como una metodología de investigación orientada hacia el cambio educativo” (p. 8).

Hipótesis

La hipótesis propuesta para la investigación fue: con el diseño e implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje se puede generar una estrategia que permite el mejoramiento del proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica de la institución educativa Francisco José de Caldas de Villavicencio, puesto que el uso de las TIC le facilita al docente obtener y gestionar resultados y al estudiante lo motiva a participar del proceso.

Población

La población objeto de este estudio corresponde a la comunidad educativa de la Institución Educativa Colegio Francisco José de Caldas de Villavicencio, en el departamento del Meta.

Es de anotar que la población escolar está ubicada en estratos 1 y 2, teniendo el 95% residencia en el casco urbano del municipio y sólo el 5% en el área rural, por lo cual provienen de familias especialmente dedicadas a actividades comerciales y de servicios.

Se trabaja con 90 estudiantes de los grados décimo y undécimo de la jornada de la tarde, hombres y mujeres que oscilan entre los 14 a 17 años de edad. Son estudiantes que geográficamente se ubican en el sector rural y urbano del municipio de Villavicencio y que según datos del Sisbén se encuentran en el nivel 2 y 3.

Procedimiento

Para el desarrollo del estudio se adelantan las siguientes fases:

Fase I: Diagnóstico.

Para poder realizar esta fase, lo primero que se hizo fue una reunión con el área administrativa de la Institución Educativa Colegio Francisco José de Caldas de Villavicencio (rector y coordinadores) para intercambiar ideas y socialización del proyecto a implementarse. Teniendo en cuenta el diagnóstico realizado en el año 2016, el cual justifica la investigación y utilización de herramientas TIC en procesos de evaluación, haciendo énfasis en la aplicación de un instrumento para identificar competencias TIC en docentes, y la percepción que tienen los estudiantes de los docentes del área en utilización de herramientas TIC.

Además, se estableció comunicación con ingenieros de sistemas que trabajan con el Ministerio de las TIC para generar y desarrollar la implementación de una página Web para la institución.

Posteriormente, se procedió a realizar el diseño del instrumento de diagnóstico de las competencias TIC, en la búsqueda del instrumento más adecuado para ser aplicado y que permitiera la recolección de datos necesarios en la investigación, se encontró que el de María Agreda, Hinojo y Sola (2016), era el más oportuno (ver anexo A), por lo cual se solicitó la correspondiente autorización por vía electrónica (ver anexo B).

A partir de la autorización de las autoras del instrumento, se procedió a la aplicación. El instrumento fue aplicado a las 2 docentes del área de artes plásticas que laboran en la institución, una pertenece a la jornada de la tarde y la otra a la mañana, con este instrumento se buscó caracterizar el uso e integración de tecnologías de la información y la comunicación que los docentes de artes plásticas utilizan en sus prácticas de enseñanza / aprendizaje.

El instrumento diagnóstico denominado CARACTERIZACIÓN DE LA COMPETENCIA TIC EN DOCENTES DEL ÁREA DE ARTES PLÁSTICAS, Estaba dividido por dimensiones, en las cuales el contenido de las preguntas estaba orientado a evaluar aspectos específicos:

Dimensión 1: Uso y Alfabetización Tecnológica

Dimensión 2. Metodología Educativa a través de las Tic en el aula

Dimensión 3. Formación del profesorado universitario en TIC

Dimensión 4. Actitud ante las TIC en la Educación Superior.

Además, este mismo instrumento fue ajustado para ser aplicado a estudiantes de grado 10 y 11 J. Tarde, el cual busca identificar la percepción que tienen los estudiantes de las prácticas evaluativas en el área objeto de estudio; el instrumento una vez se autorizó la aplicación por el docente orientador de la investigación Mg. Darwin se realizó a través de la herramienta Google Drive. Permitiendo obtener resultados que serán analizados con el método descriptivo y efectuar el informe final.

Fase II: Diseño.

Para el diseño del AVA como estrategia de mejoramiento del proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica del Colegio Caldas- Villavicencio, se requirió considerar que el ambiente virtual se adecuara al contexto del proyecto educativo “Caldas integra TIC” y al PEI que condensa el quehacer pedagógico de la institución; el cual nace de la falta de implementación de prácticas innovadoras mediadas por Tic que desarrollen estrategias de evaluación y que respondan a una interpretación del conocimiento y a una transferencia de este a otros contextos, dentro de los componentes evaluados (conceptual, procedimental, resolución de problemas, autoevaluación y coevaluación) con propuestas y estrategias de trabajo lideradas tecnológicamente y que impacten el contexto de la educación escolar; facilitando el recorrido de reflexión pedagógica y de producción crítica para que los estudiantes experimenten y evalúen sus conocimientos y realicen retroalimentación en cada uno de los componentes evaluados, según el acuerdo 004/16 de evaluación y promoción.

Como estrategia importante en la implementación de prácticas evaluativas mediadas por TIC, en la asignatura de Educación artística, como una acción de enseñar-aprender más didáctica y significativa en esa relación de docente y estudiante, el cual asegura un mayor aprendizaje en los educandos y una evaluación más objetiva e innovadora, a la vanguardia del desarrollo tecnológico que actualmente vive la juventud y el mundo en el contexto de globalización del conocimiento; por lo tanto fue necesario pensar en su escenario, en el desarrollo y en el diseño virtual del mismo, esto sujeto a un análisis de las opciones existentes, como el modelo pedagógico a seguir, la posible adaptación a las herramientas TIC necesarias para poder implementarlo y los recursos humanos y técnicos con que se cuenta; por lo cual se requirió de:

• **Análisis de herramientas e instrumentos disponibles en la institución. Punto digital, problemas de conexión a internet, sala de informática, computadores y Tablet disponibles.**

Dentro del diagnóstico que se realizó en primera instancia del proyecto de investigación, se encontró que la población participante está inmersa en una institución que cuenta con recursos Tic como: Dos salas de sistemas, Una sala poli funcional, Portátiles, Tablet, Un tablero digital, 6 salones adaptados con televisores, Videobeam. Sin embargo estas herramientas no se usan adecuadamente ya que los docentes no las proponen para el apoyo de sus clases, o para la realización de actividades que estos medios permiten.

La conexión a internet en la institución educativa presenta fallas constantes que imposibilitaban la realización de actividades en línea en los computadores portátiles donados por Colombia aprende. Salvo en la sala de sistema, en donde el punto de internet es fijo y el internet era bueno.

• **Análisis de buenas prácticas en los entornos virtuales con repercusión en el buen desempeño de la acción educativa que se plantea para la institución.** En esta instancia y en medio de la formulación del proyecto Caldas Integra TIC, planteado desde la institución en la integración de las tic en el aula de clase, se evaluaron las prácticas llevadas a cabo por docentes de otras áreas a través de entornos virtuales, en apoyo a sus espacios académicos, para ello se realizó una encuesta la cual se aplicó a 7 docentes de la jornada tarde, los resultados permitieron hacer ajustes al proyecto y direccionar la ampliación del mismo. Es así que se establece que:

Cuando se hace planeación anual del área, los docentes tienen en cuenta la selección de contenidos, actividades, pero no tienen en cuenta la selección de materiales y recursos para apoyar los procesos.

En cuanto a las competencias informáticas manifestaron que son buenas, identificando que conocen algunos buscadores para encontrar información en internet, que hacen uso de la comunicación virtual, enviando archivos en diferentes formatos, y que además realizan presentaciones con recursos audiovisuales entre otros. Sin embargo, no se utilizan los foros, las videoconferencias y no se tiene la terminología relacionada con las TIC.

De los 7 docentes, 6 manifestaron que en sus áreas realizan proyectos relacionados con las TIC en la institución: por ejemplo un docente manifestó: “Trabajo desde el área de matemáticas con la plataforma Ed modo, creo evaluaciones con Thatquiz, se suben a la plataforma videos de explicaciones, se creó un grupo en Facebook para información y participación de los estudiantes, tengo un blog con tema, explicación y actividades de estadística.”, otro docente afirma que esta en el Semillero de investigación en Ciencia y Emoción, otro docente informa “Estoy trabajando en la implementación de la materia de Robótica”.

Además se evidencia la integración de las TIC en su labor cotidiana, haciendo uso de recursos como los videos en un 100%, los computadores, el video Bing, el internet, los Webquest. También afirman que han recibido capacitación en el uso de las TIC un 57.1%, y no han recibido un 28.6%, pero se tiene la disponibilidad para diseñar material innovador para las clases, y que se apoyan en los recursos encontrados en las wikis, los blogs y otros. El 71.4% desarrollan material para las evaluaciones y afianzar conceptos trabajados, además los ejercicios desarrollados por los estudiantes son compartidos con sus compañeros a través de la plataforma o en el fan page.

También se evidencia que las herramientas informáticas que más se usan en procesos de enseñanza son las que están en la Web 2, las aplicaciones de escritorios que ofrece M. Office (Word, Excel y Power Point...), los Blogger, Google traductor.

- **Selección del ambiente virtual - AVA “Caldas integra TIC”**. Se diseñó en la plataforma tecnológica de E-learning de software libre Chamilo, adaptable a las diferentes necesidades y procesos, que se puede instalar en plataformas como Windows, OS-X de Apple y Linux. Con licencia la GNU/GPLv3, lo cual permite adaptarse a diferentes modelos educativos, identifica diferentes roles dentro de la plataforma, con red social de aprendizaje en la creación de grupos de interés. Chamilo se encuentra desarrollada en lenguaje de programación PHP y apache y utiliza un sistema de gestión de base de datos de Mysql con el objetivo de mejorar el acceso a la educación y el conocimiento globalmente. Característica que ha permitido a los docentes crear comunidades de aprendizaje en línea.

Fase III: Implementación.

En la presente investigación se llevó a cabo el diseño y la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje aplicado a un proceso de evaluación, el cual se ejecutó en Chamilo, plataforma de e-learning de código abierto basada en el principio de trabajo colaborativo, la cual permite generar una serie de interacciones entre los participantes, así como la creación y asignación de roles, trabajos en equipo, foros, lecciones y evaluaciones, objeto de este.

La propuesta es desarrollada para el entorno pedagógico en el área de artes plásticas, presentándose una metodología en el análisis, diseño y desarrollo de estos ambientes educativos basados en internet o tecnologías web 2, que permiten identificar la necesidad de nuevos espacios de aprendizaje, análisis, diseño, desarrollo, evaluación y administración de un sistema de aprendizaje en línea

Con la creación del AVA, se plantearon conceptos y estrategias evaluativas haciendo uso de recursos y herramientas útiles para procesos de evaluación en el área. Diseñándose la

metodología de la implementación que fuese aplicada y orientada en los grados 10 y 11, teniendo en cuenta tres momentos. 1. Inicio: con la aplicación de un diagnóstico abierto a estudiantes, docentes de artes y rector sobre uso, necesidad y pertinencia del uso de las TIC en la institución.

A partir de las problemáticas que se identificaron en el diagnóstico de la institución, se evidenció que no existe una educación artística orientada hacia el arte digital, no había implementación de herramientas tecnológicas en los procesos de aprendizaje y evaluación de las artes y la dificultad en la divulgación de los trabajos realizados por los estudiantes, ya que el ambiente de aprendizaje se da únicamente en el aula de clase con reducción en la intensidad a una sola hora de clase semanal, después de un ajuste al pensum académico en la media académica.

Pruebas de aplicación. Teniendo en cuenta que al realizar el diseño de la instrucción en los ambientes virtuales resaltan las características señaladas por Herrera (2006), quien explica que los ambientes constan de elementos y de medios de interacción, recursos, factores físicos, las relaciones psicológicas y los elementos conceptuales de tipo educativo propios de estos momentos:

- Momento de Inicio.
- Momento de Desarrollo.
- Presentación del informe final del ambiente virtual definido.

Fase IV: Evaluación.

Al tener en cuenta que se evalúa siempre para tomar decisiones, con respecto al estudiante, al proceso de aprendizaje, la metodología, los recursos y las técnicas más adecuadas para ser aplicadas y así establecer los ajustes necesarios que ayuden al mejoramiento de la estrategia.

En esta fase se estimó el impacto que tiene el proyecto “artescaldas.tic” en los estudiantes y las competencias que se lograron adquirir y potenciar en el área, para ello se aplicó por segunda vez el cuestionario a los estudiantes (ver anexo A), y finalmente se analiza estadísticamente con el ya realizado en la primera aplicación, lo cual permite evidenciar un cambio en función a las respuestas iniciales, en materia de percepción, análisis y transformación.

Lo anterior se da en función a la propuesta pedagógica y evaluativa implementada, pues fue diseñada desde la articulación de las diversas expresiones artísticas con contenidos que demuestran saberes, habilidades, destrezas, talentos, facultades sensitivas, apreciación artística en los diferentes campos del arte: pintura (acrílico y oleo), artes aplicadas (dibujo artístico, técnico), visuales.

Las actividades evaluativas son apoyadas con herramientas virtuales como Padlet, organizadores gráficos, Canva, Lucidpress, Piktochart, Emaze, videos, etc. diseñadas por la docente y desarrolladas por los estudiantes participantes: como actividades de texto (presentaciones), respuestas escritas y crucigramas, líneas de tiempo, mapas conceptuales, links de portafolio.

Técnicas de análisis de datos

Considerando que el estudio se aborda desde el enfoque cualitativo y cuantitativo (mixto), y que para ello se elaboraron tres instrumentos, siendo estos cuestionarios de los cuales dos fueron aplicados como una encuesta y otro en forma de entrevista, por lo cual, se hizo necesario dar diferente manejo a los datos obtenidos.

El primer cuestionario aplicado con la técnica de la encuesta, a dos poblaciones diferentes (docentes y estudiantes) se analiza por separado, sirviendo para caracterizar cada población. Por lo tanto, una vez recopilada la información se procedió a su tabulación, para ello se utilizó el

programa Microsoft Excel, versión 2010, donde se registraran los resultados de cada pregunta, para luego realizarles gráficas individuales utilizando la técnica de análisis de datos de *distribución de frecuencia* que según Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2010) “es un conjunto de puntuaciones ordenadas con sus respectivas categorías” (p. 350), las cuales son llevadas a Microsoft Word para realizar su correspondiente análisis de frecuencias, y así obtener el diagnóstico.

Por su parte, el cuestionario de “Encuesta de validación”, como su nombre lo indica por objeto validar la didáctica ejecutada para mejorar los procesos de evaluación de las artes plásticas en la media académica del Colegio Caldas- Villavicencio, por lo cual una vez aplicado se procederá al análisis de los datos mediante la técnica de *distribución de frecuencias*, abordando una pregunta a la vez.

Desarrollo de la implementación

Proceso de la implementación del AVA

Desde la concepción de educación artística, se comprende la importancia de la innovación y creatividad en el ser humano como mecanismo clave de interacción social, a partir del conocimiento estético, intuitivo y especializado de su entorno. Desde esta perspectiva se tuvo en cuenta para la implementación del AVA, la plataforma Chamilo, haciendo contacto con un proveedor de un Plan de Hosting por un año, generando un protocolo en <http://cloudnetfree.com>, que garantizara Seguridad, Respaldo y Garantía en la construcción del campus virtual “Artescaldas.Tic”.

Esta permite que sea visualmente más atractiva al gestionar y construir el ambiente virtual, por medio de la adaptación y configuración de los cursos, modificando el escenario para personalizar la experiencia del usuario en tres bloques que serán los fundamentales en la presentación del curso. 1. Bienvenida con el logo del curso o tema a tratar. 2. Escenario principal donde están 3. Herramientas de navegación de seguimiento y gestión, notificaciones de eventos y tareas, trabajos colaborativos, en la creación de espacios de aprendizaje, análisis, diseño y desarrollo de procesos evaluativos con la administración de un sistema de aprendizaje en línea. Características que ofrece la plataforma. Es de suma importancia resaltar que al alumno se presenta una pantalla totalmente limpia y libre de distractores, solo con los elementos necesarios que ha diseñado para cada momento.

Fue necesario generar un proceso de alfabetización digital a los estudiantes en el manejo de la plataforma, el uso del celular y de las App, herramientas y recursos en línea, para que el

trabajo extracurricular no fuera difícil y que permitiera a los estudiantes en el área entender la importancia que tiene el arte, en la configuración y creación de contenidos sociales y culturales.

Además de adquirir las destrezas en el manejo de las herramientas digitales, también se debe entender el potencial, la importancia y la viabilidad de integrarlas a la experiencia sensorial, estética y creativa, complementándolos en el ámbito de la apreciación, valoración y comprensión de múltiples recursos estéticos trabajados en el aula desde el enfoque del programa curricular del área de Artística.

En cuanto al desarrollo instruccional o educativo se plantearon actividades diversas que van desde la lectura de documentos en PDF, apreciación de vídeo tutoriales, que muestran diversas formas de entender los contenidos y así la evaluación sea flexible ya que contiene una interfaz que permite gestionar contenido de manera sencilla, ya sea por medio de editores de texto o por código HTML, tiene soporte para dispositivos móviles, herramientas interactivas como animaciones y vídeos, así como herramientas colaborativas como wikis, video-conferencias, foros, blocs entre otras.

La navegación es fundamental en el AVA, por tal motivo al configurar las opciones para el ingreso, la administración y el uso del mismo, la plataforma utiliza algunos roles que facilitan la gestión del sitio. Los usuarios para acceder a los contenidos deben registrarse previamente con su nombre de usuario y contraseña en un formulario que allí aparece. Generando una lista de usuarios del curso.

En cada uno de los elementos del escenario principal se halla el panel de herramientas de navegación que muestra todas las opciones que tiene el usuario para explorar el curso y sus respectivos módulos.

Es importante aclarar que sólo aquellas herramientas habilitadas por el administrador, son las que el usuario puede ver, las demás están “ocultas” para él. Entre las herramientas ocultas en la AVA diseñada se encuentran: crear cursos nuevos, modificar cursos creados, importar cursos como copias de seguridad en el manejo de contenidos, gestionar archivos de todo tipo, importar cursos creados fuera de la plataforma, así como sus plantillas y contenidos

En ese sentido se diseñó una presentación general del curso con la ayuda de la herramienta así mismo, se estableció que la navegación giraría en torno a 4 grandes temas, que están ubicados justo al principio de la página principal del ambiente virtual, a continuación se muestran algunas gráficas del diseño de la presentación, la navegación y la interfaz.

Se creó un correo para el área artescaldas.tic@gmail.com ligada a la plataforma, para aquellos que se les dificulta el ingreso o la subida de trabajos.

Además de generar un grupo de whatsapp, para la comunicación interna con los estudiantes relacionados con las artes.

Para la configuración de la página de manera personalizada, se procedió a incorporar el logo creado para el área, resaltando que su principal orientación es hacia la parte evaluativa en el campo académico de las artes plásticas. Se diseñó la página teniendo en cuenta que esta permite adaptarse al modelo educativo y las características académicas y de evaluación establecidas en la I.E. Francisco José de Caldas en el área de Ed. Artística.

Para tal fin se crearon 3 cursos.

1. Actividad de mejoramiento. Este se diseñó para los estudiantes que una vez se termina el periodo no alcanzan el logro propuesto en el periodo y deben realizar actividades de mejoramiento. Allí se suben las guías de mejoramiento con las actividades a realizar, según el componente no alcanzado y desde este se hace la respectiva valoración.

2. Grado 10: vanguardias artísticas.

3. Grado 11. El arte, expresión humana.

En estos dos, se encuentran colgados las actividades programadas desde el plan de área y sus procesos evaluativos, para alcanzar el logro o la competencia establecida en el periodo.

En cada uno se encuentra la descripción del curso con toda la información necesaria, estructurada en diferentes apartados personalizables: Objetivos, índice de contenidos, metodología, materiales, recursos e instrumentos técnicos. Las Lecciones (Itinerarios formativos) Es la unidad educativa principal en Chamilo y razón de la página de “artescaldas.tic”, con un itinerario formativo completo, integrando contenidos, ejercicios, enlaces web, documentos o presentaciones relacionados.

Allí se encuentra el objetivo de la estrategia evaluativa a la que está vinculada, la descripción general de la actividad entregable, las instrucciones detalladas de cada actividad de aula a través de una guía virtual y en físico al estudiante, indicando los detalles de acceso a la plataforma y la herramienta de calificación

Se hace el registro de usuarios al iniciar el año lectivo, asignándoles un usuario y una contraseña, socializándoles las instrucciones de ingreso, además se les indica que la pagina tiene herramientas de seguimiento y gestión, notificaciones de eventos y tareas, trabajos colaborativos. Permite una gran gestión de documentos, Videoconferencia, entre otros... también permite eestablecer enlaces a blogs y a otros sitios web con contenidos para estudiar las artes plásticas, con links específicos desde la página principal a sitios con glosarios de términos artísticos, a museos, entre otras aplicaciones.

Cabe resaltar, que cada uno de los pasos de implementación (Análisis, diseño, desarrollo y evaluación), se puede en cualquier momento volver atrás y replantear algún elemento que sea necesario ajustar.

Acciones realizadas para la implementación

Desde el AVA, se proporciona acceso a recursos de evaluación continua, justa, válida y confiable dentro del contexto de belleza, libertad de expresión, calidad técnica y el esfuerzo por hacer su trabajo bajo los parámetros del acuerdo de evaluación de la I.E, estimulando el desarrollo de sus capacidades sensitivas, cognitivas, creativas, expresivas y prácticas que garantizan calidad y desarrollo creativo en los estudiantes. Además el docente, puede proporcionar informes detallados sobre las fortalezas y debilidades, identificar las respuestas equivocadas y la explicación correctas y los apoyos que necesita para hacer la retroalimentación; acción que se apoya desde la evaluación formativa y cualitativa.

En educación artística en el ámbito académico, ha sido tradicionalmente difícil, siendo valoraciones hechas a propósito, en las que se valora el esfuerzo y el interés que demuestran en el desempeño de sus trabajos en el aula. Pero la educación artística tiene aspectos que son posible de evaluar, como las habilidades propias de toda actividad expresiva, procesos de conceptualización que en todos los aprendizajes existe, adquisición de hábitos y procedimientos que facilitan su expresión y su desarrollo estético, además de la coherencia entre los contenidos propuestos desde la visión de la historia del arte y el desarrollo de capacidades no difíciles de describir.

Con esta premisa, la plataforma Chamilo permite la gestión de pruebas de opción múltiple, pruebas teóricas, practicadas en un sistema integral de gestión de evaluación con enfoque específico en evaluación sumativa y formativa, necesaria para el informe final de periodo.

Las Webquest, presentaciones dinámicas elaboradas por los estudiantes en Power Point, Emaze y Prezi. Además para evaluar con el sistema de respuesta se diseñó actividades interactivas con Puzle, educaplay, pizarras digitales interactivas o el uso del tablero digital.

El uso del celular como instrumento de trabajo ha sido implementado en el aula como apoyo en trabajos de diseño de composiciones y de investigación, a partir de la instalación de app útiles para estas actividades, como “Aprender a dibujar”, editor de imágenes, “MediBang Paint”, “Arts&cultura”, “Deep Art Effects”, “PaperDraw”, “Art Quiz”.

Para trabajos colaborativos que evalúan competencias relacionadas con los conceptos propios del área, datos históricos, tareas e investigaciones, se implementó el uso de aplicaciones digitales que fomentan la interacción, la colaboración y el intercambio de conocimientos entre los estudiantes, como los organizadores gráficos (CmapTools, Mindomo, Creately, entre otros recursos en la elaboración de mapas conceptuales y mentales, líneas de tiempo, infografías, cuadros comparativos, esquemas, cuadros sinópticos, mapas de ideas y organigramas.

Para el desarrollo de las tareas o investigaciones a manera de talleres han sido planteadas como una forma de evaluación a través de ensayos argumentativos y producción de videos sobre temas asignados en cada periodo, los cuales se realizan en espacios extra clase, desde el programa Windows Movie Maker para la edición de videos, (esto se debe hacer como actividad fuera de clase, por la dificultad de acceso a la sala de cómputo, ya que está destinada a las clases de Tecnología e Informática, además de las dificultades de conectividad que hay en el colegio). No se requieren grandes informes sino breves y concretos. Se admite copia de imágenes que correspondan teóricamente al texto y se haga un comentario personal del porqué de su selección, además de la respectiva citación de fuente

Además se hace uso de aplicación de mensajería WhatsApp, el cual facilita la comunicación, la colaboración, la resolución de situaciones problemáticas con el uso de la plataforma o de una actividad extracurricular y el intercambio de contenidos

La elaboración de portafolios como evidencia de trabajo realizado en clase presencial y trabajo extracurricular, se convierte en una herramienta muy útil de evaluación alternativa, el cual se centra en los productos finales del estudiante más que en la medición matemática de los aprendizajes, permite a los estudiantes recoger y mostrar sus trabajos, como una prueba de su proceso de aprendizaje colaborativo y constructivo con la evaluación del progreso y rendimiento del estudiante. Como lo afirma (Eurydice, 2011a), los cuales son colecciones de recursos digitales que permiten evaluar las competencias de los alumnos. Para tal fin se establece una guía de construcción del portafolio <https://www.lucidpress.com/documents/edit/caf25757-bcac-4e94-bff5-f6a7d7c25317?shared=true&#> desde el inicio del periodo para que tenga en cuenta los criterios de construcción de evidencias e instrumento de evaluación de las actividades, esencial para demostrar el desarrollo de competencias, habilidades y actitudes de manera personal del estudiante. Proporciona auto conocimiento que le permite reflexionar sobre el proceso de aprendizaje, dando a conocer sus esfuerzos, progresos y realizaciones, los contenidos seleccionados, los criterios utilizados para esa selección y la evidencia de su auto-reflexión sobre su mérito.

El uso de registro de auto-observación dirigida, le permite al estudiante que describa su proceso artístico desde una perspectiva investigativa, una vez se ha planteado el tema del proyecto de aula, como forma de mejorar el conocimiento del mundo a través de hacer visible lo invisible, sentir lo espiritual y fantasioso de la composición artística, mostrar la realidad oculta

con la crítica social, la sensibilización por el medio ambiente y la verificación del arte en la realidad y de esta manera identificar los aspectos que el estudiante considera que puede mejorar.

Este es presentado a modo de trabajo escrito.

La auto-evaluación se entiende como el juicio que hace el alumno de su propio proceso de aprendizaje, la co-evaluación como la acción evaluativa cooperativa, donde los alumnos grupalmente valoran el logro de sus aprendizajes (también entendida como aquella en que participan otros agentes evaluadores, en conjunto con el profesor), y externa, la que se aplica a partir del juicio evaluativo del profesor. Desde el 2017, se diseñó en <http://linoit.com/> y en <https://docs.google.com> la autoevaluación en cada periodo.

Además se han realizado proyectos de intervención y de tipo comunitario, a través de presentación y video sobre el uso de redes sociales.

Así mismo el desarrollo de actividades artísticas en la técnica del acrílico, oleo, dibujo técnico y dibujo artístico en cada grado, permitiendo la generación de competencias en educación artística tales como sensibilidad, apreciación estética y la comunicación como máxima expresión de las prácticas cotidianas del trabajo en el aula, evidenciando el tipo de trabajo diario que llevan a cabo con la docente y los estudiantes a través del proyecto de aula el cual se termina en el mes de octubre con la muestra de artes plásticas y el conversatorio de cultura llanera. Y las evidencias artísticas relacionadas con los trabajos prácticos desarrollados en lienzos en las técnicas de acrílico y óleo, se evalúan en exposición interna en el aula de clase, luego en actividad lúdicas del colegio y en la participación de convocatorias y concursos externos a la institución.

Se hace registro de prácticas en block de papel y luego se adjunta de manera virtual en el portafolio, como registro anecdótico de evidencias cronológicas del proceso, uso de materiales, técnicas y actividades que desarrollo durante los 2 periodos.

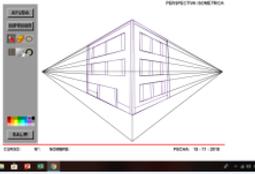
Actividades realizadas en el AVA ubicándolas por logro evaluado y las herramientas usadas.

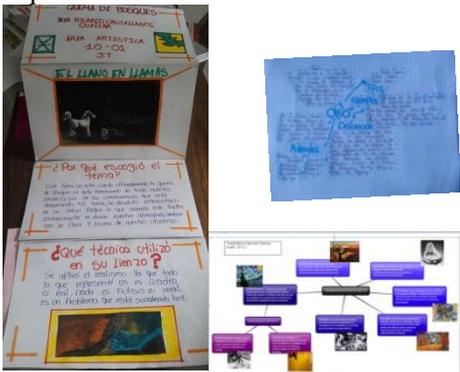
Desde el área se ha generado en la institución, la cultura y apreciación artística en la que se incorpora distintos medios de expresión, integrando al proceso de enseñanza-aprendizaje con un enfoque humanista, sustentado en la creación, apreciación y reflexión sobre el quehacer artístico, reconociendo la influencias de la creación artística en diversos ámbitos de la experiencia humana, a través del estudio de la historia del arte e incorporando las tecnologías contemporáneas o emergentes como reflejo de los lenguajes de nuestra civilización e integrando los objetivos transversales como creatividad y afectividad. Con las Tic se busca estimular la creatividad y auto aprendizaje de los alumnos. Resaltando las individualidades y creando nuevos procesos y ambientes de aprendizaje.

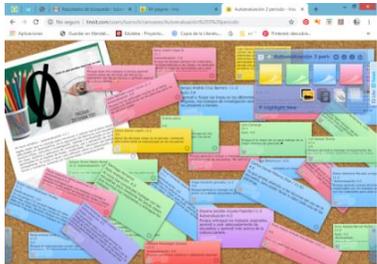
El proyecto se lleva a cabo durante el año lectivo a través de estrategias lúdico pedagógicas y de investigación, para reconocer el patrimonio cultural, tradición e identidad llanera con hechos y personajes que han logrado con su trabajo, en cada una de sus manifestaciones artísticas. Garantizando la permanencia a través de los tiempos, siendo nuestros niños y niñas los encargados de mantener viva la historia y tradiciones que sean ellos mismos capaces de transmitir las de generación en generación.

Tabla 2. Tabla de actividades evaluativas realizadas por logro.

logro de nivel superior de los periodos a evaluar periodo 1y 2	técnicas evaluativas	herramienta virtual / física instrumento	procedimientos de evaluación	Estrategia de evaluación - malla curricular y matriz de fortalezas Aplicabilidad -Evidencias se publica en la plataforma Pegasus y dejar evidencia física en la coordinación
<p>Valora y comparte con sus compañeros los procedimientos técnicos y tecnológicos con los que se desarrollan propuestas de creación artística integrando los temas de historia del arte del siglo XX- “las vanguardias artísticas” en composiciones creativas y expresivas en la técnica del acrílico sobre diversos materiales, sobre diversos materiales.</p>	<p>VALORACION DEL PROCESO.</p> <p>Observación en el aula</p> <p>-Evaluación continua</p>	<p>Diario de clase</p> <p>Registro anecdótico</p> <p>Plan de área</p> <p>Pacto de aula</p> <p>Cuestionario o pruebas escritas.</p> <p>Entrevista</p>	<p>-lista de verificación o cotejo</p> <p>- planillas auxiliares</p> <p>(libros auxiliares con formatos establecidos por la institución)</p> <p>Plataforma pegasus para la valoración por componentes (boletín de periodo)</p> <p>Evalúa los productos terminados al final del periodo. Se adoptan los criterios de calidad por los alumnos al inicio del periodo.</p> <p>Pacto de aula</p>	<p>Evaluar el desempeño de los alumnos en relación con las acciones propuestas, los trabajos a realizar y su compromiso con la asignatura, uso de materiales y sus compañeros de grupo.</p> 
<p>EJES TRANSVERSALES A EVALUAR</p>	<p>VALORACION DEL PRODUCTO</p>	<p>Exposición</p>	<p>- malla curricular</p> <p>Matriz de fortalezas</p> <p>Ruta didáctica</p> <p>Habilidad técnica (empleo de materiales e instrumentos)</p>	<p>Esta planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje, contiene las técnicas, actividades, materiales, recursos y</p>

<p>-Percepción - Expresión - Sensibilidad - creatividad -manejo técnico -manejo de tic -Expresión gráfica -Expresión plástica -Expresión Histórica -Expresión cromática -Expresión geométrica</p>		<p>Cuaderno de clase.</p>	<p>Aspectos expresivos y estéticos.</p>	<p>forma de evaluar en el desarrollo de la clase en el aula y extra clase a fin de alcanzar los objetivos de su curso.</p>
	<p>ANALISIS DE TAREAS EVALUATIVAS</p>	<p>Ensayos Resúmenes Exposiciones</p>	<p>Imaginación creativa</p>  <p>Ejemplos del trabajo artístico realizado por los estudiantes.</p> <p>Rúbricas establecidas</p> <p>-Demostración de destrezas con ayuda de herramientas virtuales.</p>	   
			<p>-El portafolio. Con este instrumento los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de sus desempeños</p>     <p>Diseño de bocetos Photo Editor. Deep art efecto</p> <p>Permite manipular imágenes dibujadas, fotos... para modificar su tamaño, paleta de colores y aplicar efectos</p> <p>Tareas, trabajos o informes son desarrollados y presentados con recursos tic</p> <p>Trabajo presentado por estudiante y sustentado desde una Tablet</p>  	

			<p>Link de procesos evaluativos, colgados en el AVA</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://en.educaplay.com/en/learning/resources/2905655/las_vanguardias_artisticas.htm • https://en.educaplay.com/en/learning/resources/2863134/pablo_picasso.htm • https://en.educaplay.com/en/learning/resources/2902753/arte_antiguo.htm • https://www.emaze.com/@ATQTLZ/LC/Untitled-copy1 • https://www.proprofs.com/quiz-school/manage/?id=1883852 • https://www.proprofs.com/quiz-school/preview.php?title=clasificacion-segn-estilos 	
			<p>-mapa mental y conceptuales</p> <p>Infografías Folletos.</p> <p>Trabajos de aula.</p> <p>ejercicio práctico</p>	<p>Se han elaborado de forma manual o con software especializado (Mindomo, Goconqr, CmapTools, Lucidchart, Piktochart, Canva...</p> <p>Se comunica gran cantidad de información, en una representación visual los datos requeridos.</p> 
			<p>heteroevaluación</p> <p>Realización de talleres escritos en los cuales el estudiante realice las búsquedas necesarias y los recursos y los medios</p>	<p>De acuerdo a las necesidades e intereses particulares de los estudiantes se podrán programar.</p> <p>Programación de cine foros.</p> <p>Salidas pedagógicas con interés particular</p> <p>Programación de muestra institucional.</p> <p>Programación de encuentros artísticos y culturales.</p> <p>Participación en eventos de la ciudad</p>

			<p>para, a través de este seguimiento, adquirir los logros deseados.</p>	<p>Estrategias:</p> <p>Detectar cuáles fueron los logros no alcanzados y de acuerdo con ellos realizar la programación teórica-práctica de actividades pertinentes y específicas que le posibiliten al estudiante alcanzarlos</p> 
<p>Integra el manejo de algunas herramientas web para llevar a cabo procesos de investigación con fines creativos en el desarrollo de propuestas artísticas en el dibujo de la figura humana con diversas técnicas y los relaciona con la historia del arte del Siglo XX. (Triunfo y crisis del movimiento moderno. Pot Art., Fotografía, cartel, cine, el cómic.)</p>	<p>Autoevaluación de estudiante en el muro virtual Aura Fernanda Prada Lozano Grado:1101</p> <p>Autoevaluación: 4.0 “En la primera clase no logre terminar los trabajos pero practicando algo en casa y con la ayuda de la guía pudo mejorar en los trazos y la técnica para entregar con más perfección mis actividades</p>	<p>Autoevaluación Grados 10 y 11 Mi muro artístico autoevaluación-11-1</p>	<p>Autoevaluación Grados 10 y 11 Mi muro artístico- autoevaluación-11-1</p> 	
			<p>- Evaluación formativa</p>	<p>https://www.emaze.com/@AQOLLWLZ/untitled</p>
			<p>-Evaluación diagnóstico_ pre saberes</p>	<p>https://docs.google.com/forms/d/1cPxrVm dMOC9yPU03pCienBd3crEbdthD-PekgIUekIw/edit</p> 

			<p>sobre H. Arte</p> <p>Observación y análisis de obras artísticas, realizadas en la técnica de muralismo</p> <p>Lectura de artículos</p>	 <p>https://www.youtube.com/watch?v=_sEsDKFrUG8&feature=youtu.be</p> <p>https://academiaplay.es/el-numero-de-oro-en-el-arte/</p>
			<p>- Conceptos, principios, hechos</p>	<p>https://www.emaze.com/@ATQTLZLC/untitled-copy1</p> <p>https://www.proprofs.com/quiz-school/story.php?title=mjalmtkyoq4wg3#</p> <p>https://www.canva.com/design/DACn7GOBZD8/OS8K7QOsQheqar4fyZ_NCA/view?utm_content=DACn7GOBZD8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton</p> <p>https://www.emaze.com/@AOOFFTQOC/soho-gallery</p> <p>https://www.emaze.com/@AOOFCLFRZ/slides</p>

Fuente: *Tabla de actividades evaluativas realizadas por logro. Elaboración propia (2019)*

Proceso de evaluación en la asignatura de artes.

En la asignatura de artes plásticas, la metodología para hacer el seguimiento y la valoración de proyectos y actividades de aula convierte la evaluación en una estrategia de análisis de cómo se adquieren y se aplican los conocimientos, de la actitud creadora e imaginativa de cada estudiante. Dentro de las estrategias de potenciar la enseñanza artística se hace uso de técnicas e instrumentos TIC, en relación directa con los núcleos de aprendizajes. Se tiene en cuenta la valoración de acuerdo a unos ítems propios del área.

Competencia comunicativa: La expresión de opiniones, propuestas, sugerencias que propenden por el fortalecimiento del desarrollo de los contenidos del área. Se evalúa las capacidades desarrolladas por el estudiante en los aspectos interpretativo, argumentativo y propositivo, con actividades que posibilitan evaluar los contenidos y objetivos que se han abordado. Ej. Herramientas con Socrative, Kahoot, Plickers, EDPuzzle o Google Forms, el portafolio de evidencias, el cuaderno de notas, entre otras, son una magnífica solución para evaluar de una manera diferente, rápida, cómoda y sencilla

El uso de app para desarrollar proyectos facilitando el diseño de composiciones o para evaluar conceptos. Se instalan App en sus celulares de artes o de diseño, donde se encuentran pinturas, título de obras, artistas, Quiz de artes, museos virtuales.

Se preparan guías de trabajo relacionados con el tema del periodo en historia del arte y en la técnica artística a desarrollar, esta se cuelga en el AVA y allí los estudiantes realizan y comparten en la pestaña de evaluación o tareas, además se realiza prueba test (evaluación semi-informal) ya que se realizan virtualmente como estrategia educativa planteada en esta investigación.

Para evaluar y obtener valoración en el componente conceptual se necesita identificar las capacidades intelectuales y habilidades mentales que los estudiantes desarrollan para la comprensión y aplicación de teorías artísticas o actividades de dominio artístico. En este aspecto se hace énfasis en la consulta virtual, como actividad evaluativa, la cual consiste en proponer uno o varios temas afines a la temática de la clase, en guías de trabajo (ej. infografía con link de páginas en las que se puede consultar) o en presentación virtual desde una herramienta tic, (en emaze se ha creado la guía “ Arte s. XX- las vanguardias artísticas <https://www.emaze.com/@AQOLLWLZ/untitled>), para que el estudiante amplíe la información

dada en la misma, con el propósito, no de transcribir conceptos, datos, imágenes o descripciones, sino de reconocer la calidad de lo aprendido y comprendido en el aula y ser presentado a modo de exposición, en informe escrito o en el cuaderno de notas, mapa mental, línea de tiempo, infografía, etc.

La creatividad, aspecto importante del componente procedimental; aquí se evalúa la actividad de búsqueda de respuestas o soluciones originales y recursivas a problemas de tipo individual y colectivo a los que se enfrenta en su desarrollo artístico. El proyecto de trabajo del periodo, cuenta con distintas fases una vez se haya realizado investigación de la temática que se ha seleccionado, que lo lleve a una buena conceptualización de la misma, se establecen parámetros para el desarrollo de bocetos a lápiz, luego se hace uso de alguna app hasta que sea aprobada por el estudiante y la docente según los criterios establecidos previamente y entrega del proyecto con la proyección de la composición que se realizara en el lienzo. (Se les comparte una guía que plantea los requisitos que debe cubrir el proyecto artístico).

Esta dinámica favorece la implementación de instrumentos de evaluación con instrumentos y herramientas tic, como Deep art efecto, para el diseño de trabajos para pintar o dibujar,

El portafolio, con este instrumento los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de sus desempeños. Allí contienen tareas, trabajos o informes son presentados con recursos tic haciendo uso de la Tablet o en presentaciones con video Bing.

La lista de cotejo o lista auxiliar de valoración que se maneja en la institución y que a la vez es instrumento de valoración, que permite ir registrando experiencias tanto personales como de su desempeño en equipo (cuando sea el caso), a la par que va cumpliendo con el desarrollo de su proyecto. Esto se visualiza en la participación dinámica en actividades que se programen

La recursividad, Solidaridad, Relaciones interpersonales de los estudiantes es valorado como proceso es formativo, continuo y permanente en la clase y fuera de ella, con métodos o procedimiento, informales que permiten observar y escuchar opiniones, ejercicio de habilidades intelectuales, forma de utilizar la memoria, el pensamiento y la atención para la toma de soluciones a problemas. Además se evalúa el comportamiento del alumno frente a situaciones de integración y colaboración, la buena comunicación, respeto mutuo y cumplimiento de los deberes académicos, disciplinarios y sociales contemplados en el manual de convivencia.

Para adelantar el proceso de evaluación se siguió utilizando los “Momentos” o pasos propuestos por Coll, Maury y Rochera (2012), quienes dividen la evaluación en los siguientes “momentos”: preparación, evaluación, corrección, comunicación/devolución y aprovechamiento.

La aplicación de dichos “Momentos” se hizo de la siguiente forma: En el primer momento, *preparación de la evaluación o segmento de preparación*, el docente programa las actividades y tareas de evaluación, con la finalidad de identificar que situaciones guiadas se deben tener en cuenta a partir de los objetivos y criterios de logro de las competencias establecidas previamente, posteriormente está el *Momento de evaluación propiamente dicha*, en el que se muestra públicamente el conocimiento adquirido para ser valorado, (este puede ser la exposición de los trabajos terminados con su respectivo proceso a través del portafolio, el cuaderno de notas) , luego en el *Momento de corrección*, el docente incluye valoraciones con intención cognitiva, meta cognitiva, realizada en el aula de clase donde se analiza las fortalezas o acciones a reforzar para pasar al *Momento de comunicación/ devolución*, en el que el objetivo del docente es comunicar su valoración al alumno y a los acudientes en la entrega de boletines bimestral, los cuales son los receptores de la información y finalmente para el *Momento de aprovechamiento*, se busca mejorar el aprendizaje y/o la enseñanza basándose en los resultados de la evaluación,

esta se realiza con actividades de afianzamiento o de mejoramiento, según cronograma de la institución a través de coordinación académica. (Coll, Maury y Rochera, 2012).

Preparación de la evaluación

Para este momento se tiene en cuenta la malla curricular. En el área de artes plásticas la evaluación se desarrolla de manera continua y sistemática, basada en logros de desempeño superior, indicadores de logro los cuales permiten emitir juicios y tomar decisiones en relación con el proceso de aprendizaje del estudiante, para diseñar los instrumentos de evaluación.

Como la evaluación valora el proceso en sus actividades prácticas y en sus expresiones personales y artísticas se plantea como punto de partida. Es una actividad diagnóstica, siendo informal, ya que se formulan preguntas que permitan reconocer, identificar y establecer desde donde planificar las estrategias curriculares del aula. Permite conocer los presaberes con que cuenta el estudiante. Se observan habilidades, aptitudes y hábitos. Ej. ¿Cómo podemos definir el arte? Se hacen debates o tiras cómicas,.... O en dibujo artístico de figura humana se les motiva a hacer bocetos y dibujos libremente. Esta evaluación permite hacer los ajustes en la ruta didáctica en procesos sensibles, de interacción con él y con los otros, con el entorno y con la producción cultural, a través de la generación de espacios de trabajo colaborativo entre los estudiantes y docente, que permita el intercambio de recursos, la socialización de las investigaciones, decisiones y hallazgos.

Como estrategias es importante porque permite detectar cuáles fueron los logros no alcanzados y de acuerdo con ellos realizar la programación teórica-práctica de actividades pertinentes y específicas que le posibiliten al estudiante alcanzarlos. Se da información al estudiante de lo que se observa de acuerdo a parámetros establecidos en el pacto de aula y a la técnica y composición elegida, para que pueda avanzar sin hacerlo sobre el error.

La observación que se hace en las clases de Artística permite hacer comentarios precisos en el momento de la práctica. Especificando si ha comprendido y aplicado el procedimiento más acertado, respetando su expresión personal; si realmente está desarrollando pensamiento creativo cuestionando la construcción de saberes. Teniendo en cuenta que cuando se evalúa algo es conveniente explicarles el qué y por qué se evalúa.

La responsabilidad es evaluada en el cumplimiento de funciones, las actividades propias del área y las que se deriven del proceso enseñanza, aprendizaje. Además el comportamiento que es acorde a las normas establecidas en el manual de convivencia. La seguridad en el trabajo y conservación de elementos propios de la práctica, el cumplimiento con materiales solicitados para trabajos prácticos, el desarrollo de actividades comportamentales.

Momento de comunicación y evolución

En este ítem se evalúa la participación individual, tareas individuales o colectivas, interés para la aplicación del conocimiento, la teoría, las técnicas en forma práctica, el cumplimiento con los materiales solicitados a clase, el trabajo en clase, el orden y pulcritud en el trabajo asignado (individual o grupal) capacidad lectora, entre otros aspectos.

Al evaluar la capacidad de manipulación y uso de varias herramientas tecnológicas, así como el trabajo sobre la plataforma de “artes caldas. Tic” y espacios en línea para evaluación del desarrollo de las diferentes actividades propuestas. Se les presentan rubricas de los aspectos a evaluar, o la ruta didáctica la cual permite generar un concepto numérico que se da al final del periodo. También se desarrolla informes y registros anecdóticos de procesos artísticos desarrollados en el aula, presentados a modo de informes escritos, folletos, presentaciones on line, fotografías....de las actividades que fueron diseñadas secuencialmente con el propósito de generar un aprendizaje y una evaluación autónoma y participativa, haciendo uso de redes sociales

que apoyan el conocimiento como la inclusión de chat, WhatsApp, el correo del área siendo estos elementos motivadores y de seguimiento.

Se propician espacios para la exposición de obras creativas que generen un impacto en su entorno a partir del rescate de nuestra cultura autóctona. En el proyecto de la muestra de artes. “la cultura llanera vista desde las artes plásticas”

Al terminar el periodo y después de haber desarrollado el bloque de actividades, se realiza la autoevaluación y la coevaluación, de manera virtual colgada en el AVA² y luego presencial en una ficha que arroja un resultado numérico, reflejando el desempeño y el auto compromiso de mejoramiento que canalice y fortalezca las falencias, centrada en el ser integral.

Momento de aprovechamiento. Actividad de recuperación

La evaluación sumativa es el resultado de la flexibilidad de las estrategias aplicadas para tal fin. Esta puede ser valorada con test o cuestionarios cerrados, reflexión, síntesis profunda desarrollada desde una herramienta o recurso TIC.

Es importante que el estudiante identifique que más que una nota es una base para reflexionar sobre los resultados, a partir de la Autoevaluación, convirtiéndose en herramienta sumamente importante para el estudiante, pues le permite que sea él mismo quien analice su proceso de aprendizaje, de forma autocrítica y consciente de sus avances en los temas de artes pláticas.

² La evaluación se encuentra ubicada en la siguiente URL:

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScdxZQ2hv1UPiywTVrYAUQAmRPkFuCNhb2crLTlvmxExnjbJA/vi
wform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScdxZQ2hv1UPiywTVrYAUQAmRPkFuCNhb2crLTlvmxExnjbJA/vi
wform)

En la evaluación de procesos cada vez que se culmina el trabajo de clase y exposición de trabajos realizados en clase, en Expocreatividad, en la muestra de artes plásticas en la semana cultural y en convocatorias externas como Ceart.

Además se establecen tiempos y acciones didácticas como guía de recuperación o de afianzamiento que garanticen mejoramiento continuo.

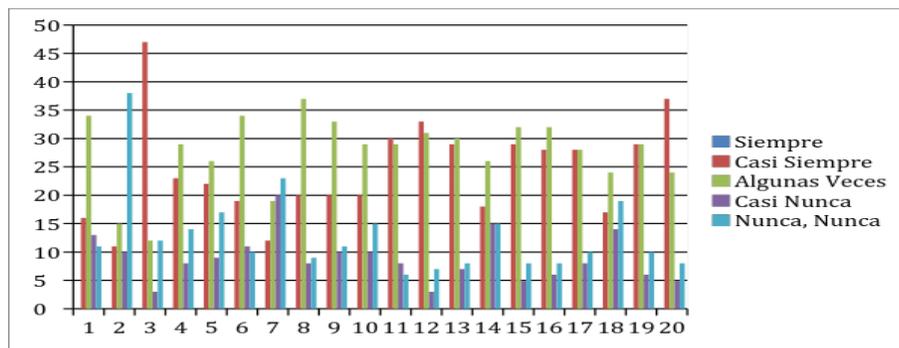
Resultados

Resultados de la fase I: Diagnóstico.

A partir de la aplicación del instrumento de diagnóstico de las competencias TIC denominado Instrumento de caracterización de docentes de artes plásticas y estudiantes (ver anexo A), se obtuvieron los siguientes resultados:

Resultados de la encuesta: docentes de artes plásticas del Instituto Nacional Francisco José de Caldas de Villavicencio.

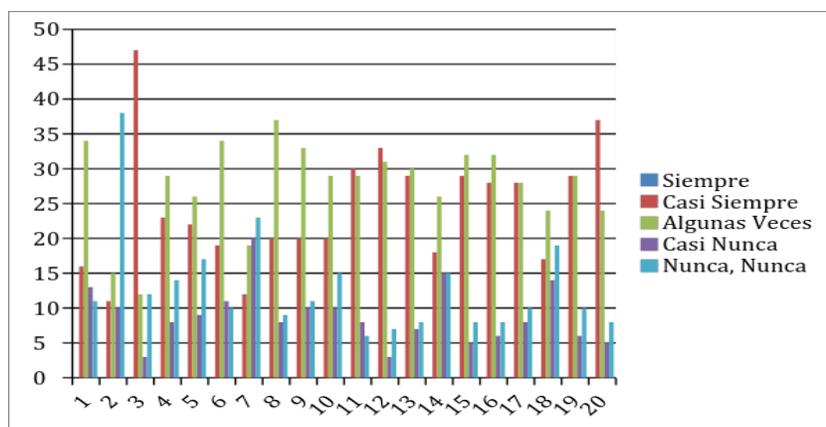
A partir de los resultados obtenidos se evidenció que en la dimensión 1 frente al uso y Alfabetización Tecnológica, las docentes de Artes de la institución en cuanto a sus competencias de uso y alfabetización tecnológica puntuaron en mayoría Bajo, encontrándose las mayores deficiencias puntuadas en Nulo: uso de la web y sus herramientas básicas, manejo y distribución de recursos mediante aplicaciones de la web, conocimiento y manejo de herramientas para la creación de códigos QR, manejo de gestores bibliográficos, sin embargo dada las puntuaciones en Alto y Muy alto de las dos docentes en las que coincidieron, tienen conocimiento y uso de sistemas operativos y manejo de procesadores de textos además de conocimiento sobre entornos personales de aprendizaje.



Gráfica 1. Resultados dimensión 1. Uso y alfabetización tecnológica. Realizado por Rodríguez, 2019.

Por otra parte, en la dimensión 2, que evaluaba la Metodología Educativa a través de las Tic en el aula, puntúa de igual forma en Bajo ya que las docentes contestaron con el 54,3 % (25 puntuaciones en bajo) del total de las puntuaciones que suman las respuestas dadas por las dos (46) como se evidencia en la gráfica número 2, que corresponden a la dimensión 2 ubicando su posición frente a las afirmaciones en la categoría Bajo, dentro de esta para ambas se coincidió la falencia para: implementación de experiencias y creación de ambientes de aprendizaje con TIC en el aula, entornos personalizados educativos, utilización de contenido digital como apoyo dentro del aula, uso de herramientas de la web 2.0.

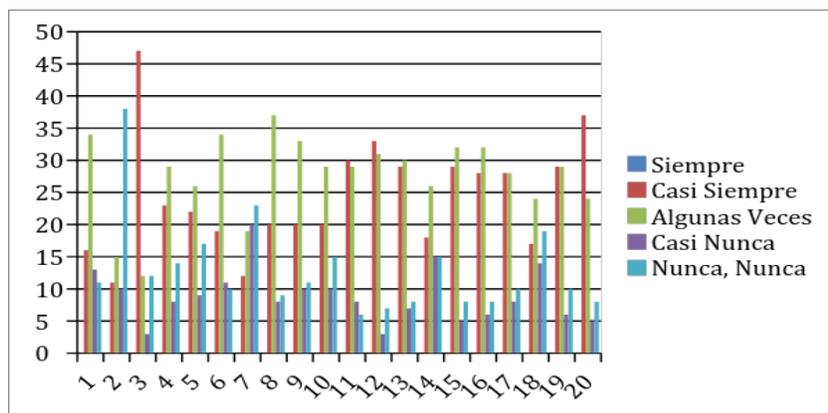
Además de ello, la siguiente categoría con más puntuaciones dadas fue Nulo, con un 28,26%, sin embargo se encontraron fortalezas en una de las docentes, quien punto en muy alto: uso de las redes sociales como recurso dentro del aula, aprendizaje de la asignatura basado en redes.



Gráfica 2. Resultados dimensión 2: Metodología educativa a través de las TIC en el aula, realizado por Rodríguez, 2019.

En la gráfica número 3, se encuentran los resultados obtenidos en la dimensión 3, en la cual gracias al 62,5% sobre el total de puntuaciones dadas en la dimensión por las dos docentes, se evidencia que hay una deficiencia frente al desarrollo de habilidades a partir de capacitaciones sobre el manejo de las TIC y su aplicabilidad en la academia más específicamente en sus clases.

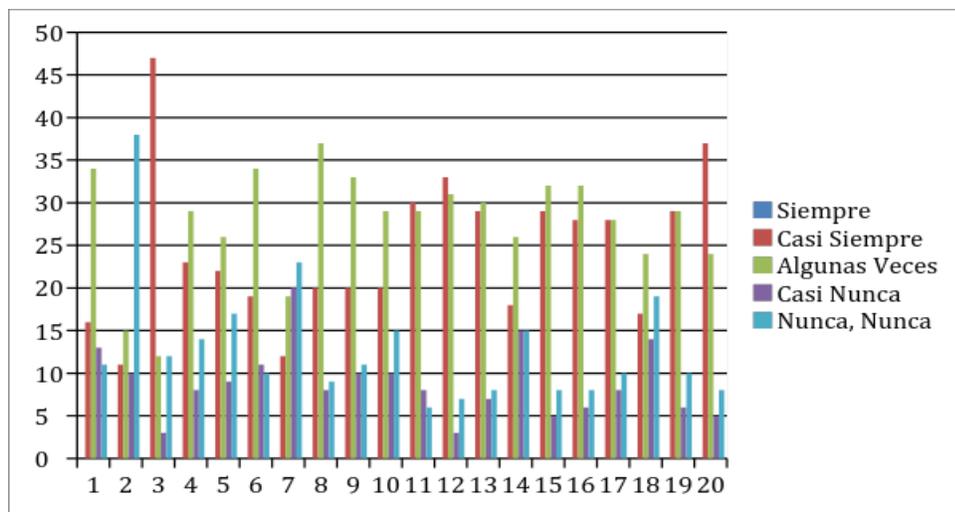
En esta dimensión la categoría Muy alta, no fue puntuada por ninguna de las docentes, en ninguna de las afirmaciones, apoyando así, la noción de que posiblemente las falencias existen más a un nivel de la formación del docente frente al uso de las herramientas TIC.



Gráfica 3. Resultados dimensión 3: formación del profesorado universitario en TIC. realizado por Rodríguez, 2019.

Por último, en la dimensión 4, se evidencia una apertura de las docentes frente al uso de las TIC en la educación, con el 43,33% en la categoría Alto sobre la puntuación total dadas por ellas en esta dimensión. Además de ello, coincidieron en puntuar Muy alto en afirmaciones como: la renovación y actualización pedagógica en TIC del docente de secundaria es primordial en la sociedad de la información, y en considerar (por las puntuaciones en Alto) que las TIC ofrecen una mayor flexibilización y enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje, las TIC permiten fomentar la creatividad e imaginación del alumnado para llevar a cabo innovaciones, y que el uso de las tic en la metodología docente aumenta la motivación del alumnado y del propio docente.

Reafirmando así, la buena actitud frente a la incorporación de las TIC a las metodologías pedagógicas evaluativas que usan las docentes, sin embargo, se hace también el reconocimiento de las falencias, por ejemplo, una de las docentes identifica que la formación ofertada en cuánto a tic a nivel pedagógico es suficiente para el desarrollo profesional del profesor a lo cual puntúa nulo, en concordancia con lo encontrado en la dimensión 3 frente a su formación en TIC.



Gráfica 4. Actitud frente a las TIC en la educación media académica. Realizado por Rodríguez, 2019.

En general se identifican falencias para la implementación de experiencias y creación de ambientes de aprendizaje con tic en el aula, entornos personalizados educativos, utilización de contenido digital como apoyo dentro del aula, uso de herramientas de la web 2.0.

Además de deficiencias frente al desarrollo de habilidades a partir de capacitaciones sobre el manejo de las TIC y su aplicabilidad en la academia más específicamente en sus clases, lo cual ha sido responsabilidad directa del ministerio de educación nacional, que no ha realizado las capacitaciones pertinente para que los docentes amplíen sus horizontes frente al tema de apoyo tecnológico en la realización, pedagogía y evaluación de las temáticas impartidas. De igual forma la administración de la institución educativa y el ministerio de educación municipal tampoco han realizado las gestiones necesarias para capacitar los docentes, inclusive los mismos docentes no se preparan autónomamente frente al uso de la TIC para sus clases.

Sin embargo, los docentes identifican que los recursos tecnológicos pueden brindar un buen escenario pedagógico y de gran utilidad, y que referente a las actitudes positivas que se identificaron en ambas se atiende una disposición al uso de las mismas a partir de la enseñanza de

las competencias por medio de las capacitaciones, pero también contando con la dotación necesaria en los dispositivos tecnológicos en las instituciones para su uso.

Resultados de la encuesta: estudiantes del Instituto Nacional Francisco José de Caldas de Villavicencio.

Esta encuesta fue contestada por los estudiantes pertenecientes a la jornada de la tarde la Institución Educativa Francisco José de Caldas, 21 estudiantes pertenecen al grado 11°, y 53 de los grados 10°, se dividió en dos partes (en la fase I. Diagnóstica y en la fase IV. Evaluativa), aunque para lo pertinente de la presente fase, se presentan los resultados de la primera:

Tabla 3. Porcentajes por opción de respuesta y aspecto (Resultados del cuestionario realizado a los estudiantes de grado 10 y 11 de la institución educativa Col. Caldas (primera parte)

	ASPECTO 1	ASPECTO 2	ASPECTO 3	ASPECTO 4	ASPECTO 5
Totalmente de acuerdo	30,5	27,6	32,4	23,8	23,2
De acuerdo	50,8	48,9	48,6	51,6	52,4
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9,7	13,0	10,5	15,4	15,9
En desacuerdo	5,9	6,8	3,0	5,7	4,1
Totalmente en desacuerdo	3,0	3,8	5,4	3,5	4,3

Fuente: Elaboración propia.

En este instrumento fueron categorizados aspectos que evidenciaron en su gran mayoría que los estudiantes están de acuerdo con las diferentes opciones expuestas, afirmando que en el aspecto número 1 (Momento de preparación de la evaluación), con un 50,8% consideran que en el momento de preparación de la evaluación (Tabla 3). de los porcentajes por opción de respuesta), el docente genera un espacio de clase basado en la relación positiva de estudiante-profesor, además de ello, que a partir de las actividades realizadas, como el uso de cronogramas, durante la clase para la apropiación del contenido que posteriormente se evaluará los estudiantes logran integrarlo, resolviendo dudas, evidenciando la importancia de la temática, identificando

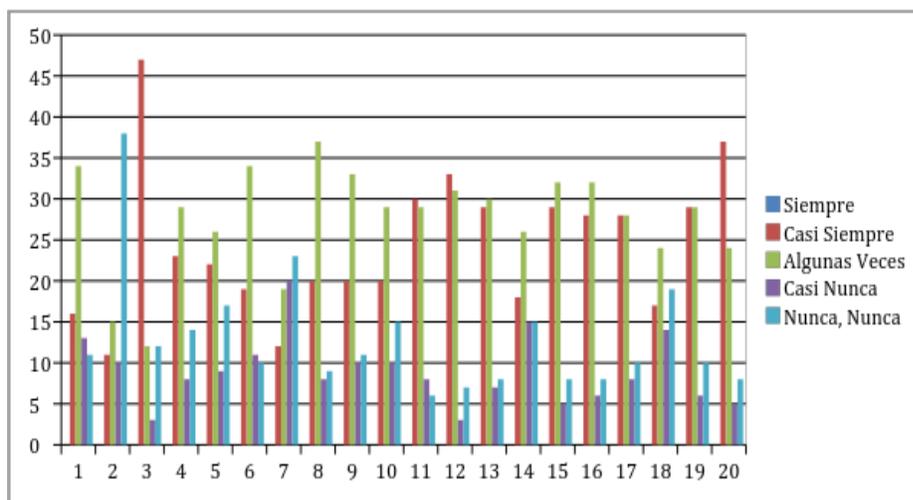
las necesidades propias de aprendizaje de cada estudiante y generando una autonomía en los mismo que les permite auto dirigir su aprendizaje (Coll, Mauri y Rochera, 2012).

En el momento de corrección, expuesto en los ítems del aspecto número 3, se evidencia que con un 48,6 % de estudiantes “de acuerdo” y 32,4 % “totalmente de acuerdo” (Tabla 3), se encontró que la perspectiva que tienen los estudiantes es que el docente evalúa de forma objetiva: lo que permite la identificación de los aciertos y errores de los estudiantes (Grafica 5, Aspecto 3, ítem 3.1) y que las valoraciones con criterios de corrección y calificación claros que se dan al estudiante permite comprender la calidad del trabajo realizado por cada estudiante , lo que los motiva a participar activamente en el proceso de corrección acorde a las características y finalidades de la evaluación, realizando también Autoevaluación y coevaluación, en el proceso de corrección (Grafica 5, ítems 3.2, 3.3, 3.4, 3.5).

En el momento de comunicación/ devolución, aspecto 4, se encontró como resultado que el docente usa diversos espacios en el colegio para facilitar y dar a conocer los resultados de la evaluación de los estudiantes como lo son boletines, informes de evaluación, además de que hay una adecuada forma de comunicar los resultados a los estudiantes ya que estos resultados contribuye a mejorar el aprendizaje en ellos (41 estudiantes de acuerdo, 13 de acuerdo ítems 4.3 aspecto 4), además de ello los estudiantes están de acuerdo con que el docente realiza una retroalimentación clara, argumentada y centrada en la evaluación realizada, centrándose en las posibilidades de mejora a partir de los resultados obtenidos en la evaluación.

Finalmente en esta primera parte del cuestionario, como resultado en el momento de aprovechamiento, los estudiantes con 52,4 % de acuerdo en los 5 sub ítems de este aspecto 5 y un 23,2 % se establece que el docente implementa estrategias de comunicación y seguimiento de los resultados obtenidos en la evaluación, permitiéndome mejorar en los conocimientos y aspectos

que lo requieran (38 estudiantes de acuerdo y 27 totalmente de acuerdo, ítem 1, aspecto 5 en la gráfica 6) y que el docente diseña contextos para el aprovechamiento de los resultados de la evaluación que permitan integrar y adquirir mejor el conocimiento, fomentando la autonomía para preparar situaciones nuevas de evaluación finalmente en este aspecto se concluye que el docente es un motivador para persistir en el logro de los objetivos y de las competencias que se planteó para alcanzar los aprendizajes en los estudiantes (Gráfica 5, ítems 5.4 y 5.5).



Gráfica 5. Resultados del cuestionario realizado a los estudiantes de grado 10 y 11 de la institución educativa Col. Caldas (primera parte). Realizado por Rodríguez, 2019.

Resultados fase II: Planeación

Es esta fase se procedió a diseñar la actividades evaluativas y elaborar el AVA, diseñada bajo la plataforma de E-learning Chamilo, la cual es de software libre, pues es licenciada bajo la GNU/GPLv3; para entrar al AVA, el estudiante (usuario) o la docente-investigadora (administradora) debe hacerlo a través de la URL: <http://cloudnetfree.com/index.php?language=tagalog>, que lo llevará a la interfaz de acceso al AVA (figura 1), en la cual la persona debe loguearse, para ello la docente-investigadora creó usuarios y contraseñas para cada estudiante.

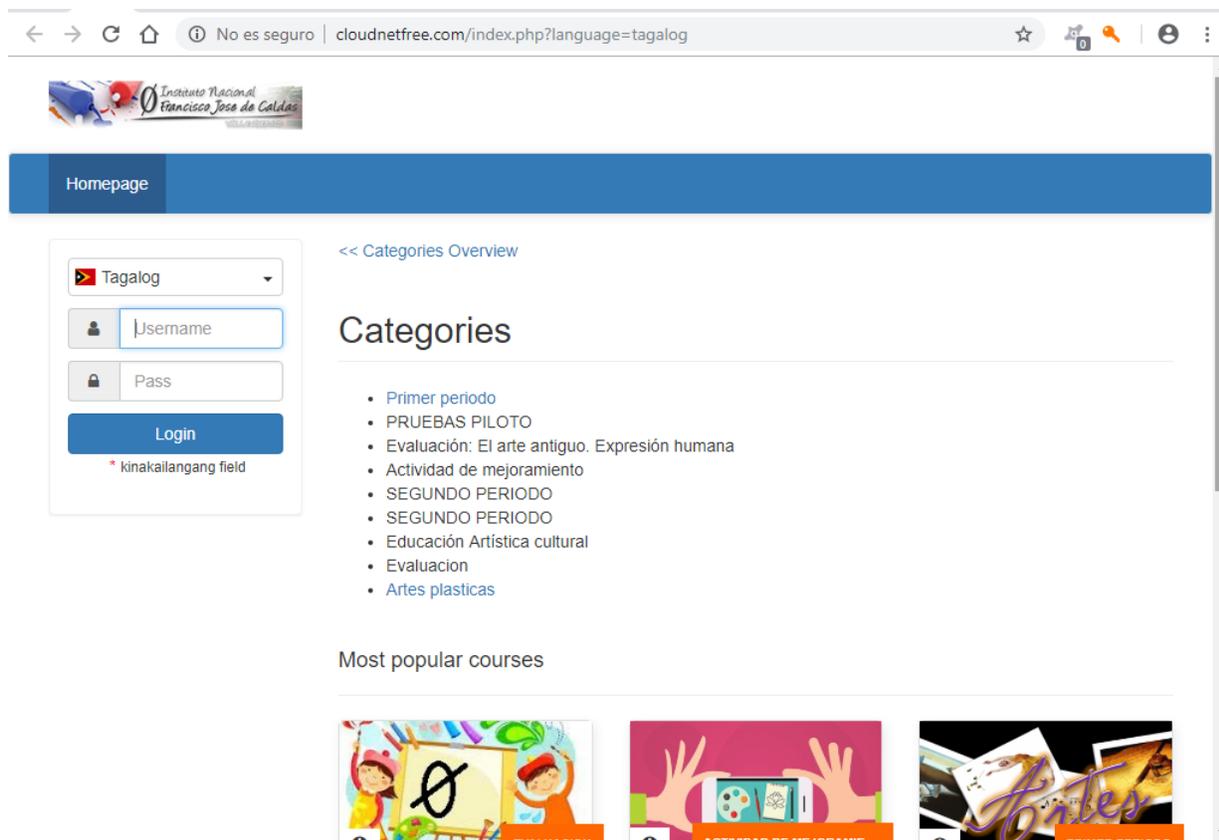


Figura 1. Interfaz de acceso al AVA de evaluación de artes plásticas. Realizado por Rodríguez, 2019.

Al ingresar el usuario se podrá encontrar con AVA organizada, pues en la parte izquierda superior el usuario puede ver y actualizar su perfil y gestionar su correo interno; en la misma margen pero debajo del perfil se encuentran las opciones del cursos, que para este caso corresponde a los cursos de Artes Plásticas que son evaluados a través del AVA; en el centro de la pantalla se pueden encontrar los cursos evaluados, para el desarrollo se tuvo en cuenta tres temas para ser evaluados, ellos son actividades mejoramiento, historia del arte “El arte, expresión humana. Arte antiguo” y Décimo 10 J-B; y finalmente en la parte inferior derecha el usuario podrá tener acceso a un chat en línea, para comunicarse en evaluaciones en grupo, preguntas a la docente-investigadora en línea o interactuar con sus compañeros (figura 2).

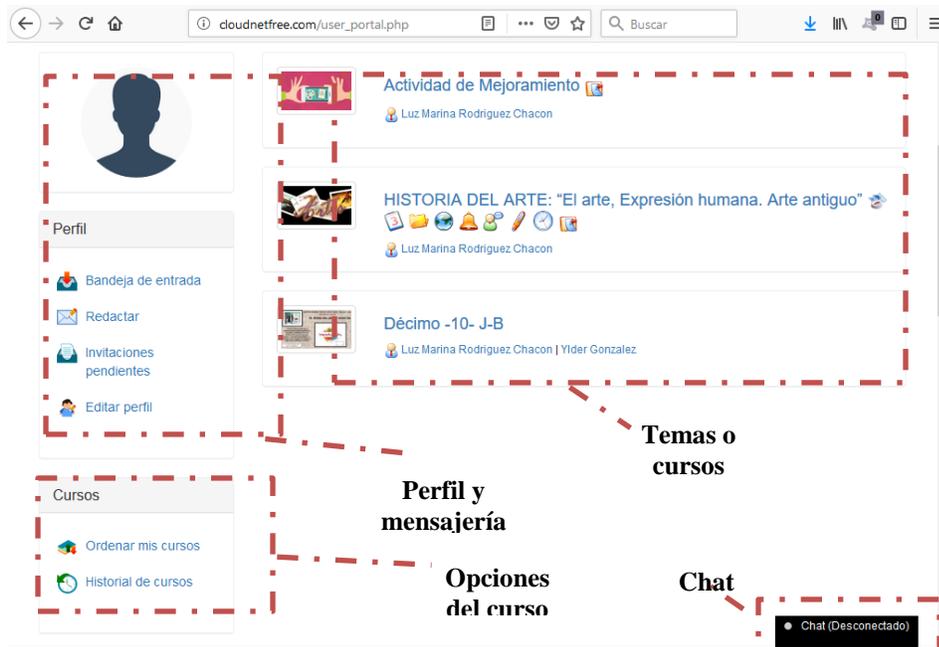


Figura 2. Página de acceso inicial al AVA de evaluación de las artes plásticas del Colegio Caldas. Realizado por Rodríguez, 2019.

En la figura 3 se aprecia un ejemplo de la interfaz que muestra el AVA al cargar uno de los tres cursos elaborados, evidenciando que cada curso inicia con una imagen representativa del tema con el rotulo institucional que identifica el área.



Figura 3. Página inicial del curso "Décimo -10- J-B". Realizado por Rodríguez, 2019.

Todo curso cuenta con un menú de opciones, donde el usuario puede tener acceso a la agenda del curso, donde se le deja ver en un calendario las fechas de vencimiento de las actividades evaluativas y se realiza la fecha actual, para que el alumno esté consciente de los tiempos y pueda entregar a tiempo los trabajos exigidos para evaluación, desarrolle las evaluaciones, autoevaluaciones o coevaluaciones en las fechas estipuladas, entre otras actividades.

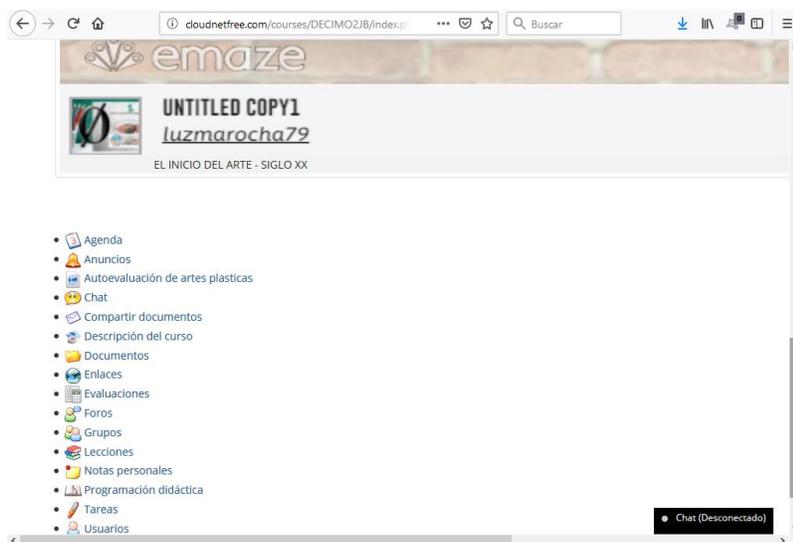


Figura 4. Menú de opciones en los cursos del AVA. Realizado por Rodríguez, 2019.

De igual forma, en la opción de anuncios el alumno puede acceder fácilmente a comunicados cortos que la docente-investigadora necesite dar a conocer para gestionar adecuadamente el proceso de evaluación de artes plásticas.

A su vez, al acceder a la opción de autoevaluación, el AVA redirecciona al estudiante a un cuestionario elaborado en Google Form (figura 5), el cual el educando debe completar como parte del proceso de evaluación, los resultados de esta autoevaluación se encuentran tabulados en el apartado correspondiente del presente documento, como resultado de la experiencia de los estudiantes.

Autoevaluación - artes plásticas

Nadie mejor que tú mismo o tú misma para reconocer y valorar tus propios avances y dificultades.

***Obligatorio**

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

Nombre *

Tu respuesta

Curso *

10-1

10-2

Figura 5. Autoevaluación de artes plásticas. Realizado por Rodríguez, 2019.

También, en los cursos del AVA, se le dio acceso al estudiante a material bibliográfico necesario, no tanto al tema sino enfocado al proceso de evaluación, pues como se ve en la figura 6 este material incluye un documento que guía al estudiante para que cree su portafolio digital, donde éste subirá sus trabajos artístico-plásticos para que la docente-investigadora los evalúe.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO NACIONAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
DESARROLLO DIDÁCTICO INSTITUCIONAL
EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL
Crea tu portafolio digital -10

Propósito.

- Registrar todo lo que haces en la clase de artes, resaltando el desempeño que realizas al demostrar tus habilidades en las artes plásticas (bocetos, dibujos, pintura, investigación y luego exponer el trabajo terminado de su obra).
- Además es evaluar procesos a partir de crear otras formas de representación del aprendizaje.

Para realizar tu **Portafolio Digital** sigue estos pasos:

➤ Ingresa a

<https://www.lucidpress.com/invitations/accept/e71a5853-8a6c-4b99-9010-d92651f1d444>

Allí encontrará las orientaciones para el desarrollo del portafolio que construirás, como prueba de evaluación del trabajo artístico en la técnica del acrílico, dentro del proyecto **"La cultura llanera vista**

Figura 6. Documentos guía en los cursos del AVA. Realizado por Rodríguez, 2019.

Al ingresar a la opción de enlaces, del curso virtual, el usuario puede acceder fácilmente a los diferentes tipos de evaluaciones que fueron diseñados en plataformas diferentes, tal y como se muestra en la figura 7.

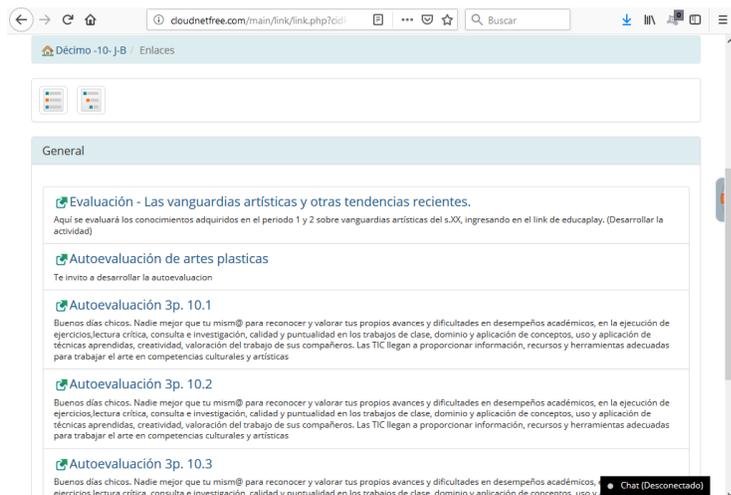


Figura 7. Enlaces a los que se tiene acceso en cada curso del AVA. Realizado por Rodríguez, 2019.

En la figura 8 se puede apreciar un ejemplo de evaluación elaborada en Educaplay, portal que permitió generar evaluaciones más didácticas y amigables para los estudiantes, para este caso el alumno resuelve un crucigrama; al inicio de la actividad se le indica el nombre de la evaluación, su objetivo, el tipo y tiempo de la actividad.

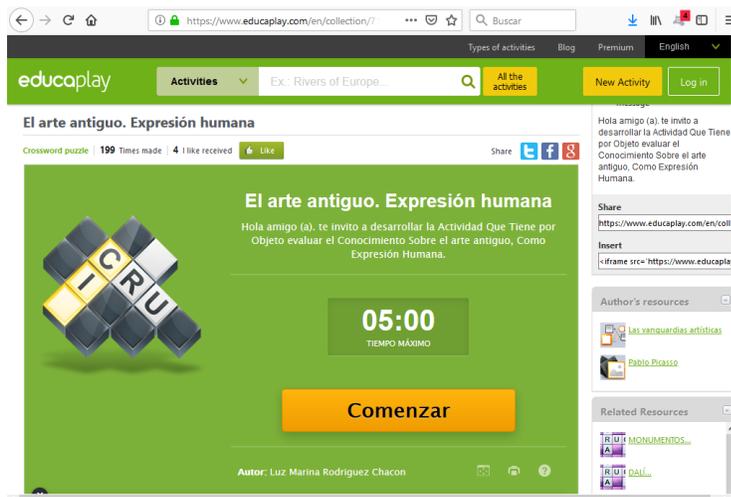
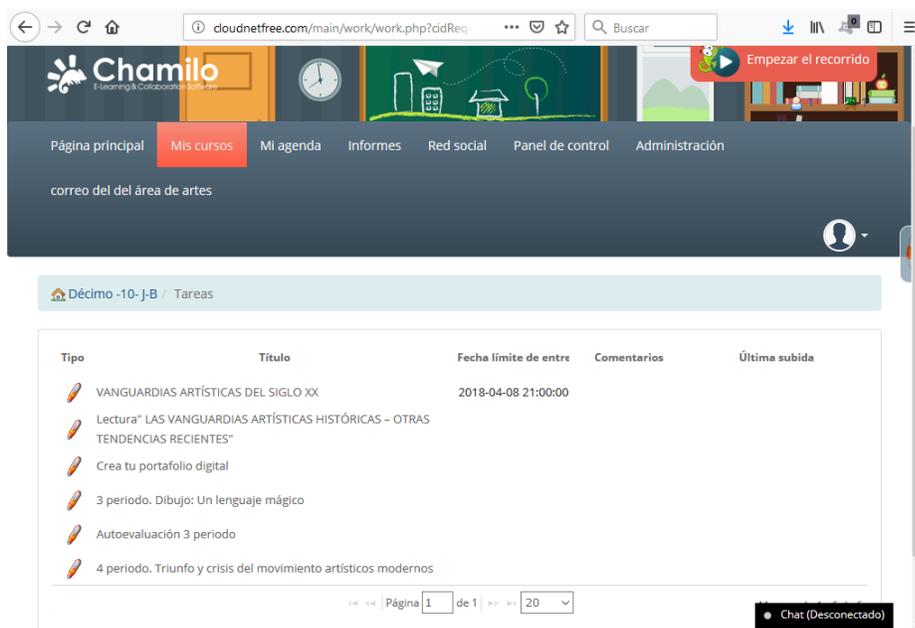


Figura 8. Actividades de evaluación en Educaplay enlazadas al AVA. Realizado por Rodríguez, 2019.

Las URL de evaluaciones aplicadas a los estudiantes se encuentran en la tabla 2 de actividades evaluativas realizadas por logro.

De igual forma, el menú del curso permite acceder a tareas, donde el estudiante puede interactuar en los foros donde se les ha dejado compromisos (figura 9).



The screenshot shows the Chamilo LMS interface. The top navigation bar includes 'Página principal', 'Mis cursos', 'Mi agenda', 'Informes', 'Red social', 'Panel de control', and 'Administración'. Below the navigation bar, there is a section for 'Décimo -10- J-B / Tareas'. A table lists the assignments with columns for 'Tipo', 'Título', 'Fecha límite de entre', 'Comentarios', and 'Última subida'. The table contains six rows of assignments, each with a pencil icon in the 'Tipo' column. The first row has a due date of '2018-04-08 21:00:00'. At the bottom of the page, there is a pagination control showing 'Página 1 de 1' and a 'Chat (Desconectado)' button.

Tipo	Título	Fecha límite de entre	Comentarios	Última subida
	VANGUARDIAS ARTÍSTICAS DEL SIGLO XX	2018-04-08 21:00:00		
	Lectura " LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS HISTÓRICAS - OTRAS TENDENCIAS RECIENTES"			
	Crea tu portafolio digital			
	3 periodo. Dibujo: Un lenguaje mágico			
	Autoevaluación 3 periodo			
	4 periodo. Triunfo y crisis del movimiento artísticos modernos			

Figura 9. Tareas contenidas en los cursos del AVA. Realizado por Rodríguez, 2019.

Así mismo, el estudiante puede ingresar a la programación de la unidad didáctica, donde se le informa el tema a tratar, las competencias a adquirir, la temporalidad y progreso de la unidad (figura 10).

Unidad didáctica	Programación de la unidad didáctica	Temporalización de la unidad didáctica
<p>LOS ISMOS DE LA PINTURA DEL SIGLO XX- LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS LA TÉCNICA DEL ACRÍLICO</p> <p>Te invito a conocer, valorar y compartir con sus compañeros los procedimientos técnicos y tecnológicos con los que se desarrollan propuestas de creación artística integrando los temas de historia del arte del siglo XX "las vanguardias artísticas" en composiciones creativas y expresivas en la técnica del acrílico (Cultura llanera) sobre diversos materiales.</p>	<p>Competencias a adquirir o desarrollar</p> <p>ELEMENTO DE COMPETENCIA</p> <p>Conoce materiales, instrumentos, elementos y técnicas de los diferentes lenguajes artísticos y los utiliza con fines expresivos y comunicativos.</p> <p>Integra el manejo de algunas herramientas web para llevar a cabo procesos de investigación con fines creativos en el desarrollo de propuestas artísticas.</p> <p>Metodología</p> <p>Cada artista-alumno, encontrará su propio lenguaje para diseñar, dibujar, pintar y crear en los materiales propios del periodo (Cartón paja, lienzo, acrílicos); trabajará la identidad cultural llanera en la técnica del acrílico, procurando la observación directa su entorno y de eventos artísticos y plásticos.</p> <p>El desarrollo de los talleres, fomenta el aprendizaje autónomo, la capacidad de análisis, el razonamiento, el trabajo con la identidad y el espíritu crítico. Con el soporte de las TIC, se proyectan imágenes y videos, además del ingreso a la página de artes.</p>	<p>16 de Abril 2018 a las 12:01 AM</p> <p>LOS ISMOS DE LA PINTURA DEL SIGLO XX- LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS</p> <p>LA TÉCNICA DEL ACRÍLICO</p> <p>Historia del arte siglo XX. Las Vanguardias artísticas. Edad contemporánea</p> <ul style="list-style-type: none"> -Impresionismo, postimpresionismo, las tendencias decorativas y simbolistas. -Cubismo, fauvismo y surrealismo. Conceptos... - Posibilidades técnicas de los acrílicos. Acrílicos sobre papel, madera, tela y camisetas.

Figura 10. Programación de la unidad didáctica de cada curso del AVA. Realizado por Rodríguez, 2019.

Resultados de la fase III: Implementación.

Seguidamente se presentan los resultados de haber aplicado el procedimiento descrito en la metodología, utilizando los instrumentos de recolección de información previamente descritos, todo con el fin de dar respuesta a los objetivos de estudio.

Considerante la postura teórica desde la cual la investigación se ubica, un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) “es la integración de múltiples herramientas tecnológicas, el diseño instruccional de la información propuesta, las estrategias, los actores y los objetos producidos, resultado de la actividad de los actores con las actividades de aprendizaje y con el resto de los actores” (Miranda, 2004; p. 6).

La propuesta es implementada en un AVA realizado en Chamilo, como herramienta adecuada para el entorno pedagógico en el cual se presentó una metodología para el análisis, diseño y desarrollo de estos ambientes educativos basados en internet o tecnologías web, que permiten identificar la necesidad de nuevos espacios de aprendizaje, análisis, diseño, desarrollo, evaluación y administración de un sistema de aprendizaje en línea.

Cada una de las fases de la metodología presentes en el propósito del AVA se fue ajustando a través de guías y sugerencias para llevar a cabo el proceso en cada etapa del proyecto. Tuvo en cuenta las experiencias y soluciones de proyectos, personas o instituciones con un alto conocimiento en el área así como vivencias con recursos y herramientas didácticas variadas, propios del área a través de software libre, licenciada bajo la GNU/GPLv3, de gestión del E-learning o aprendizaje electrónico, desarrollada con el objetivo de mejorar el acceso a la educación y el conocimiento globalmente, diseñada con las características y el programa establecido en la I.E. Francisco José de Caldas en el área de Ed. Artística.

En esta plataforma hay enlaces a blogs y a otros sitios web con contenidos para estudiar las artes plásticas, con enlaces específicos desde la página principal a sitios con glosarios de términos artísticos, a museos, entre otras aplicaciones. Ayudado de herramientas como organizadores gráficos, Canvas, Lucidpress, Piktochart, Emaze App, etc. para la creación de actividades evaluativas diseñadas por la docente y desarrolladas por los estudiantes participantes: como actividades de texto (presentaciones), respuesta escrita y crucigramas.

Además de la evaluación de las actividades de texto, se crea la opción para ir corrigiendo las respuestas del usuario a medida que las va escribiendo (evaluación inmediata) o bien esperando que acabe el ejercicio y haga clic en el botón que se muestra a la parte inferior de la ventana de juego (evaluación diferida).

Así mismo el desarrollo de actividades y talleres manuales que llevan la secuencialidad de los temas propios de la educación artística y cultural para cada grado permitiendo la generación de competencias en educación artística tales como sensibilidad, apreciación estética y la comunicación (Ministerio de Educación Nacional, 2010) como máxima expresión de las prácticas

cotidianas del trabajo en el aula, evidenciando el tipo de trabajo diario que llevan a cabo docentes y estudiantes.

La consulta virtual como actividad evaluativa se basa en uno o varios de los temas afines a la clase, para que el estudiante amplíe la información dada en la misma, con el propósito no de transcribir conceptos, datos, imágenes o descripciones, sino de reconocer la calidad de lo aprendido y comprendido en el aula. Si el estudiante captó adecuadamente el mensaje de la clase podrá cumplir con unos criterios de la consulta, de lo contrario no lo hará correctamente. Dichos criterios son: No transcribir textos (virtualmente es copiar y pegar). Describir aspectos complementarios al tema de la clase con sus propias palabras (cuando se conoce al estudiante se reconoce su estilo de escritura para poder valorarlo). No se requieren grandes informes sino breves y concretos.

Las actividades que se presentan en Chamilo, son diseñadas por la docente de la asignatura de artes plásticas de los grados 10 y 11, estas son desarrolladas por los estudiantes como trabajo independiente en sus casas, ya que según el proyecto educativo de la institución educativa Francisco José de caldas en la media académica, solo se dispone de una hora presencial de clase por semana, lo cual hizo necesario la utilización de esta plataforma como apoyo a procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación del área.

La autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, se realiza por medio de actividades diseñadas en herramientas virtuales como Padlet, google Forms, educaplay, la heteroevaluación por ejemplo se evidenció por medio de la calificación con matriz de los portafolios (Emaze, Prexi) y organizadores gráficos como mapas mentales, líneas de tiempo e infografías, (Mindomo, Examtime, Cmaptools).

Implementación del AVA en el proceso de evaluación de las artes plásticas en el Colegio Caldas

La Ley 115 de 1994, promulgó que la educación artística es un área fundamental y obligatoria, luego la Resolución 2343 de 1996 (Ministerio de Educación Nacional, 1996), hace el llamado a que las instituciones educativas incluyan en el PEI la dimensión estética que desarrolle la integralidad del estudiante, habilidades, desarrollo de destrezas en el análisis, reflexión y juicio crítico. En la actualidad, el MEN, en los lineamientos curriculares expresa que la digitalización del pensamiento permite el uso del computador para la generación de la música, combinación de sonidos, textos, movimientos, animaciones e imágenes abriendo la posibilidad para experiencias estéticas.

Fundamentada en estas premisas, surge la propuesta de implementar un AVA “**Caldas integra tic**” como estrategia para mejorar los procesos de evaluación de las artes plásticas en la media académica del Instituto Nacional Francisco José de Caldas de Villavicencio, y ser puesto a prueba con estudiantes en septiembre del 2017, realizando los ajustes y facilitando el desarrollo de competencias Tic en estudiantes y los docentes de artes.

La implementación de prácticas evaluativas mediadas por TIC dentro del contexto académico del colegio Caldas, se dio por una necesidad derivada de la problemática descrita al inicio del estudio, que puede ser solucionada al incluir y fortalecer competencias TIC en docentes y estudiantes de la jornada de la tarde, las cuales impacten el PEI y el currículo; replanteando nuevas formas de evaluar, haciendo énfasis a interrogantes como ¿Qué se evalúa y a quién se evalúa, quién evalúa, para qué, cuándo y cómo se evalúa? asumiendo la evaluación como parte de su proceso formativo en conceptos, procedimientos y actitudes, con estudiantes de pensamiento divergente y convergente propias en el área de educación artística.

Además se debe tener en cuenta el criterio de evaluación surge de actividades creativas intersubjetivas, que logran adaptar, imaginar, construir, dar originalidad, evolucionar hacia la libertad interior, generar fuerza inspiradora, a través del dominio y practica de técnicas y conceptos, que aseguren un mayor aprendizaje y comunicación y una evaluación más objetiva e innovadora, a la vanguardia del desarrollo tecnológico que actualmente viven los jóvenes en el contexto de globalización del conocimiento.

Esto los llevara a descubrir y experimentar el arte y sus diversas manifestaciones, apoyado en herramientas y recursos pedagógicos gratuitos en red, ampliando su visión y sus experiencias sensibles y creativas, ya que impacta las facultades intelectuales y espirituales que deben ser evaluadas en su totalidad dentro del proceso educativo- artístico, en ambientes de aprendizaje más dinámicos. Dando importancia a los saberes, a la sensibilidad colectiva en relación con su entorno, pilares del plan de área de la Educación Artística y Cultural planteada en la malla curricular, siguiendo el modelo pedagógico basado en aprendizajes significativos.

La institución dentro de su plan de estudios, propende por una evaluación ajustada a un proceso continuo e integral, sistémico, flexible, interpretativo, participativo y con carácter formativo, con proyección y promoción de las capacidades y talentos de los estudiantes en cada una de sus dimensiones; como una acción permanente en la búsqueda de apreciar, estimar y emitir juicios sobre los procesos de desarrollo del estudiante o sobre los procesos pedagógicos formulados en consonancia con las facultades que le confiere la Ley 115 de 1994, decretos reglamentarios del MEN y el Acuerdo 008/14, en el que se adopta el sistema institucional de evaluación y promoción de los estudiantes caldistas.

Por lo tanto para mejorar estos procesos evaluativos en sus componentes, Conceptual, Procedimental, Resolución de problemas, Autoevaluación y Co-Evaluación, de la I.E.; la

comisión de evaluación y promoción, el consejo académico y por último el consejo directivo adopta el Acuerdo 008 de 2014 en el que se reglamenta la evaluación, el seguimiento del aprendizaje y la promoción de los estudiantes (Institución Educativa Francisco José de Caldas Villavicencio, 2016); fijando todos los eventos evaluativos con valoración numérica en un intervalo de 1 a 5, según los desempeños establecidos en el decreto 1290/09. Así: Desempeño bajo (1.0 a 3.1) desempeño básico (3.2 a 3.9), desempeño alto (4.0 a 4.4) y desempeño superior (4.5 a 5.0). Esta valoración se aplica en los componentes Conceptual demostrativo, equivalente al 40% de la definitiva del periodo. El procedimental, 30%, resolución de problemas en contexto, el 20% y en la autoevaluación y coevaluación el 5% respectivamente.

De igual forma, otra estrategia utilizada para evaluar a los estudiantes fue la presentación de temas específicos, los cuales fueron consultados por los alumnos, expuestos ante el salón a través de video beam (ver figura 11) y enviados a la docente por el AVA para su posterior calificación



Figura 111. Estudiante realizando exposición de tema de artes plásticas. Realizado por Rodríguez, 2019.

Es de anotar que la inclusión de actividades evaluativas adjuntas en la plataforma de Chamilo, como las elaboradas en educaplay permitió no sólo que los estudiantes se motivaran a desarrollarla de una forma más lúdica e interactiva, sino que también facilitó la generación

automática de la nota y la posibilidad que el alumno pudiera realizar la retroalimentación del proceso, dejándole ver sus aciertos y falencias (ver figura 12).

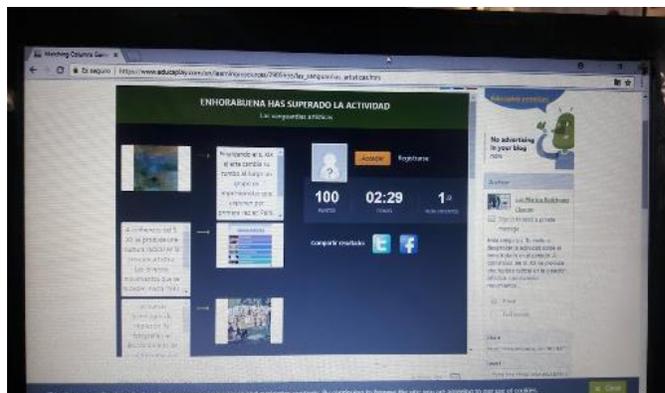


Figura 122. Resultados de evaluación desarrollada en Educaplay. Realizado por Rodríguez, 2019.

El tiempo para realizar las actividades artísticas es muy corto; situación que se evidencia cuando se reestructura el currículo y el plan de estudios especialmente en la media académica, donde el consejo directivo con el Acuerdo 002/16, modifica el Plan de Estudios en lo referente a la intensidad horaria y las áreas obligatorias y optativas, dejando una hora en la distribución de la intensidad horaria para el área (Francisco José de Caldas Villavicencio, 2016). Dichos cambios se justificaron, en la necesidad de dar espacio a otras áreas que, según los criterios de las directivas, era necesario para cumplir con estándares de evaluación externa como el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior “ICFES”.

Esto hizo que fuera más difícil el desarrollo de actividades especialmente en procesos evaluativos que se corresponden con unos elementos más problemáticos, como es la particularidad de cada estudiante en la que se comunica artísticamente, como lo afirma Juan José Morales Artero, en su tesis *La Evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la ESO* “el arte es difícil de programar, preparar en forma de objetivos y evaluar con procedimientos convencionales” (Morales, 2001, p. 2).

En la institución, no se tuvo en cuenta que el área de artes plásticas responde al desarrollo de procesos de pensamiento, en el que se vinculan las diferentes áreas del conocimiento, con metodologías específicas que conducen a la formación integral del estudiante, en competencias perceptivas, técnicas, expresivas, creativas, estéticas, ideológicas y sociales; además de las competencias afectiva, cognitiva y comunicativa. Sumado a la actitud, a los saberes (Saber ser, saber percibir, saber hacer, saber sentir, saber innovar), los valores, habilidades y destrezas, la experimentación, el contexto, y dimensiones como la intrapersonal, la interacción con la naturaleza, la dimensión interpersonal, y la interacción contextual de la producción artística, cultural y del patrimonio material e inmaterial (Romero, 2006).

Además, hay demasiadas actividades propias de los proyectos transversales, debido a las 17 asignaturas que se trabajan en los grados 10 y 11 y el poco uso de los recursos con los que cuenta la institución y la dificultad de tener acceso al internet en las aulas de clase, solo se accede desde las aulas de informática y audiovisuales. De ahí que el proyecto de investigación se hace necesario en la implementación del AVA para que los estudiantes fuera del aula de clase puedan desarrollar actividades de evaluación enfocadas a detectar la capacidad de interpretación, análisis y aplicación del conocimiento por parte del estudiante Caldista, permitiéndole conocer las fortalezas y deficiencias.

El estudio sirvió para que los docentes implementarán evaluaciones, coevaluaciones y autoevaluaciones con los estudiantes, mediadas por el AVA, en donde los alumnos resolvían las actividades propuestas en Educaplay (evaluaciones), además de cargar en la plataforma trabajos documentales para que fueran valorados por la docente (Word, Power Point, Imágenes), al igual que resolver cuestionarios en Google Form (autoevaluación y coevaluación), tal y como se observa en la figura 13.

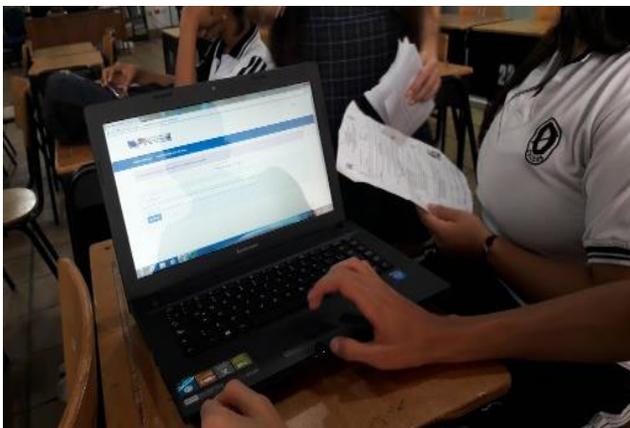


Figura 133. Estudiante desarrollando evaluación de artes plásticas en el AVA. Realizado por Rodríguez, 2019.

Los trabajos y proyectos de aula que surgen de la didáctica del área de artística, planteados en la malla curricular y ajustados cada año, necesitan que sean coherentes y consecuentes con las demás áreas de estudio y otras de tipo profesional como la arquitectura, la comunicación y el diseño, en cumplimiento con los núcleos temáticos dados por los lineamientos curriculares para el área de educación artística.

Resultados de la fase IV: Evaluación.

Para evaluar la intervención pedagógica realizada, basada en el uso del AVA, se procedió a aplicar por segunda vez el cuestionario a los estudiantes, encontrando que, en cuanto a la valoración sobre la competencia digital de los docentes basado en el instrumento evaluar la competencia digital de los docentes en la educación superior española (Agreda, Hinojo y Sola, 2016).

Se evidenció que para los estudiantes en el componente Uso, el docente utiliza herramientas como el correo electrónico, páginas para compartir información, Foros virtuales, Video blogs, para comunicar, difundir, ejemplificar, complementar y/o evaluar trabajos y actividades académicas algunas veces, pero no hace nunca uso de Moodle y Blackboard dentro del área de artes plásticas. (Grafica 6).

En este mismo componente se identifica que el docente tiene en cuenta los derechos de autor y la propiedad intelectual de obras que no de otros y realiza la correcta citación en la elaboración de sus materiales y/o documentos que utiliza para las clases casi siempre (con la puntuación más alta “casi siempre” con 47 estudiantes lo puntuaron así).

En cuanto a si el docente elabora materiales para la clase mediante presentaciones electrónicas, recursos multimedia, videos, entre otros y si de igual forma hace uso de imágenes que aparecen en la web, diversas páginas web y maneja los programas de Word, Excel, Power Point, entre otros, se identifica que la puntuación más dada fue la de “algunas veces”, seguida de “casi siempre”.

Respecto a ítem abierto donde los estudiantes podrían colocar si conocía otras herramientas tecnologías que utilizaran los profesores de artes plásticas, solo 5 contestaron dentro de los cuales dos dijeron que no conocían, y el resto indico que el uso de las diferentes herramientas de Microsoft como diapositivas o trabajos en PowerPoint, el uso del celular “Celulares en la clase que permiten el desarrollo de un ambiente agradable”

En el segundo componente, sobre la Metodología, el docente utiliza “algunas veces” ambientes virtuales de aprendizaje dentro del aula de clase, pero “nunca”, el docente utiliza portafolios virtuales (e-portafolios) como actividad para el desarrollo de las competencias requerida para el área. (Grafica 6, aspecto 2.2)

Además de ello, dentro de este mismo componente se identifica también el “algunas veces” como respuesta dada por los estudiantes en los aspectos de que el docente usa contenido digital como apoyo para el desarrollo de habilidades y competencias de los estudiantes relacionadas con el área de artes plásticas, si diseña y aplica actividades de la asignatura utilizando diferentes sitios virtuales que fomenten el trabajo colaborativo, y de que el docente proporciona a los estudiantes

diferentes herramientas TIC para promover la planeación y el desarrollo de actividades de aprendizaje individual.

En la pregunta abierta sobre si el estudiante deseaba ampliar otra información relacionada con la dinámica de trabajo de los profesores en cuanto al uso de las TICS, dos estudiantes contestaron, uno respondió NO, y el otro menciona que el docente tenía una dinámica de trabajado “Mediante exposiciones ya sea virtuales o preparadas, con uso de equipos, etc.”

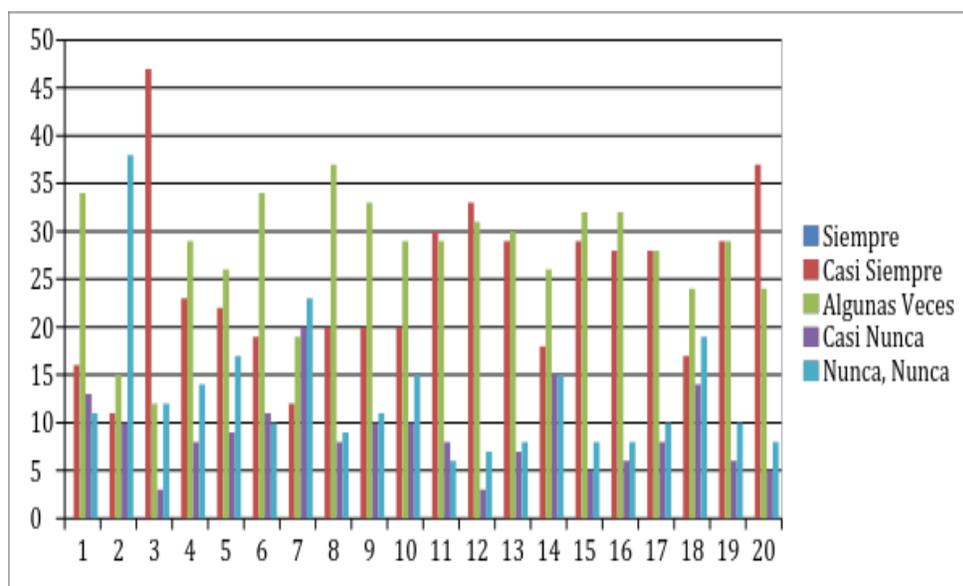
En el componente de Formación, se conoció que los estudiantes consideran que los docentes tienen formación y/o habilidades en TIC ya que 30 estudiantes consideraron que casi siempre, y 29 en algunas ocasiones (Aspecto 3.1 grafica 6), además ellos consideran que los docentes han realizado y participado en cursos de formación de TIC y que tiene habilidades para la resolución de diferentes problemas utilizando las Tecnologías de la Información y el Conocimiento (TIC), ya que el docente está actualizado en cuanto a nuevas oportunidades y herramientas tecnológicas que puede utilizar para mejorar las actividades de aprendizaje en el aula de clase

Pero que el docente “nunca” acostumbra a realizar evaluaciones de su labor como profesor utilizando diferentes medios tecnológicos.

A la pregunta abierta en este componente, de ampliación de información relacionada con la FORMACIÓN de los profesores en cuanto al uso de las TIC, dos estudiantes contestaron: uno respondió que no, y el otro “Dar apoyo tanto como de enseñanza, como con material tecnológico.”.

Finalmente en el componente de Actitud, los estudiantes identifican que el docente usa “algunas veces” todo el potencial pedagógico de las TIC para la formación de sus estudiantes, promoviendo el trabajo colaborativo, y el enriquecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje en

el área, que el uso de las TIC que promueve el docente en el área fomenta la creatividad e imaginación de los estudiantes en clase, pero que “nunca” el docente promueve el uso de dispositivos móviles en el aula para fomentar la implantación de tecnologías emergentes (que no se habían trabajado antes) en las diferentes actividades de aprendizaje. Además de ello, se demuestra que para los estudiantes cuando el docente utiliza las TIC como parte de su metodología, aumenta la motivación de ellos en clase.



Gráfica 6. Resultados del cuestionario realizado a los estudiantes (segunda parte) realizado por Rodríguez, 2019.

En el último aspecto “casi siempre” el docente mantiene una actitud positiva para utilizar las aulas digitales en la institución y así mejorar su propia práctica y el aprendizaje de los estudiantes.

Respecto a la pregunta abierta de si el estudiante deseaba ampliar con otra información relacionada con la Actitud de los profesores en cuanto al uso de las TIC, tres (3) estudiantes contestaron, uno que No, dos dieron opiniones frente al tema por ejemplo que “Tratan de usarlas aunque de forma mesurada” y que “Usarlo más constantemente, para que así las clases no sean tan monótonas”.

Se demuestra que, en primer componente de la segunda parte del cuestionario, el Uso, lo que menos majea el docente y menos utiliza es el Moodle y el Blackboard, pero que si hay un uso de herramientas básicas como el Word, Power Point, etc. Además de la importante citación de autores y respeto así de los derechos de propiedad.

En el segundo componente se infiere, que el docente hace uso de diversas herramientas tecnológicas como los ambientes virtuales de aprendizaje solo en algunas ocasiones, es decir, que aunque el docente haya usado estas en algún momento de la clase, el uso de las mismas no se ha desarrollado totalmente como apoyo metodológico del docente.

En el tercer componente de formación, se concluye que los estudiantes consideran que el docente tiene la formación y las habilidades en TIC, pero que sin embargo no hace una evaluación de su labor como profesor usando diferentes herramientas tecnológicas.

Finalmente, con el último componente de actitud, los estudiantes reconocen una buena actitud del uso de las TIC de los docentes pero que estas aún no son implementadas ampliamente, además, consideran que el uso de la misma los motivaría más dentro de la clase y que sería una buena herramienta de aprendizaje.

Ningún estudiante en ninguno de ellos 4 aspectos, contesto siempre, con esto se refuerza la hipótesis de que los docentes de artes plásticas de la institución aún tienen algunas falencias para el uso de las herramientas tecnológicas y en la implementación de las mismas en clase, y es lo que lo estudiantes perciben, el uso medido, pero no totalmente implementado.

Análisis de categorial de la entrevista realizada a los estudiantes

A partir de la entrevista realizada se logra evidenciar en los discursos de los estudiantes el abordaje de las siguientes categorías.

La primera categoría es la de aportes al proceso de aprendizaje que intensificaron los estudiantes (ver figura 14), en esta los estudiantes manifestaron que el proceso llevado a cabo en la implementación del AVA, les sirvió a ellos para ampliar sus conocimientos ya que como lo mencionaba un estudiante “... debido a que los trabajos virtuales como tal implican que uno tenga que dirigirse a otras páginas para obtener información, lo cual incrementa mi aprendizaje y me sirve para aprender más y que las herramientas que nos ofrecen nos sirven para cualquier área” (estudiante 7), y consideran que las herramientas virtuales son un elemento fundamental para reforzar lo que se aprende ya que “Nos ha ayudado a fundamentarnos, a la hora de que nos pone a hacer líneas de tiempo, mapas, influye en que la persona tiene que hacer búsqueda, y como tal la búsqueda queda grabada, porque a la hora de usted redactarlo, escribirlo y todo eso, claramente si influye en el aprendizaje”(estudiante 4).

Sin embargo aunque reconocen aplicabilidad de las herramientas virtuales dispuestas en el AVA, por ejemplo a la hora de pintar ““si me ha servido, ya que en las clases de artes, en el momento de pintar el lienzo, tengo la guía en el celular de cómo hacerlo... si me ha funcionado” (estudiante 6), también manifestaron que son herramientas útiles para el desarrollo de otras áreas.

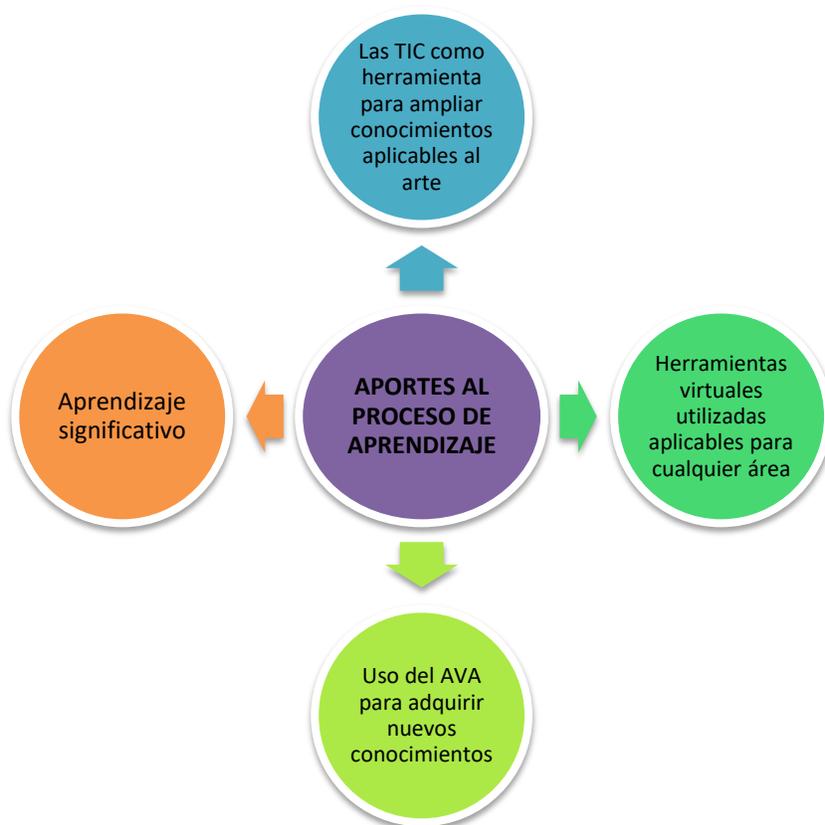


Figura 14. Categoría aportes a los procesos de aprendizaje. Realizado por Rodríguez, 2019.

Frente a la categoría de aportes del AVA al proceso de evaluación, los estudiantes manifestaron que fue una herramienta que les permitió expresarse mejor, que les amplió conocimientos y al proveer un aprendizaje significativo a la hora de ser evaluado era más claro, lo cual se reflejó en la obtención de mejores calificaciones (Ver figura 15). Sin embargo un estudiante considero que *“Es mejor el arte, es más practico que como tal teórico, entonces es mejor físico que virtual”*, esta narrativa se ubicó como categoría emergente frente a la posición de los estudiantes y la Vinculación del arte con la plataforma.



Figura 15. Categoría aportes a los procesos de evaluación. Realizado por Rodríguez, 2019.

Frente a la experiencia de los estudiantes con el AVA, algunos estudiantes manifestaron “Nos ha ido, algunos bastante bien, otros con alguna dificultad” (estudiante 1), manifestaron tener dificultades con la página pero que “Pude diferenciar cosas de un tema y así poder interpretarlos para aprender mejor” (estudiante 2), frente a la dificultades de la plataforma consideraron que el registro fue uno de los mayores inconvenientes, “El registro y algunas fallas en el horario de entrega, algunos cursos les permitía y a otros no, siendo el mismo tiempo límite”(estudiante 1), y la otra dificultad era la inexperiencia en el uso de plataformas digitales, la no disposición de internet o computadores, que imposibilitaban enviar los trabajos “Alguna personas no sabemos manejar bien la página o paginas virtuales y se nos dificultan enviar trabajos o también toca pagar un café internet, algunos no tenemos computadores o internet...eso se nos dificulta a la hora de enviar trabajos” (estudiante 3).

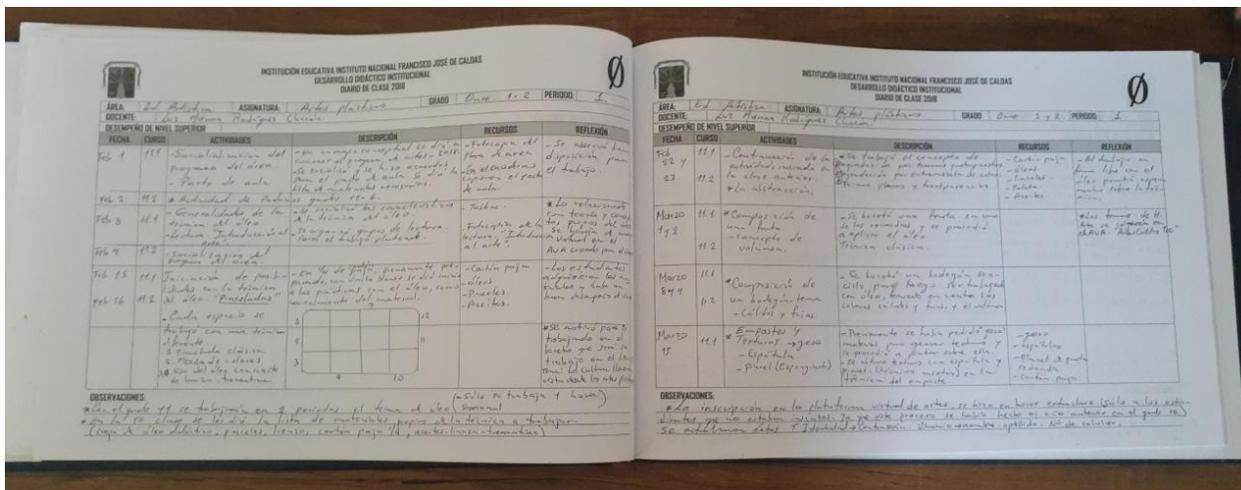
Frente a las ventajas, los estudiantes manifestaron que pudieron aprender sobre el uso de herramientas virtuales, a utilizar la plataforma, lo cual podría ser útil para la universidad, el estudiantado manifestaba *“Considero que esas herramientas que utilizamos con las Tic, nos sirve de refuerzo, para las dudas que nosotros nos nacen, al realizar los trabajos evaluativos que teóricamente algunas cosas no terminamos.... Y eso nos ayuda bastante porque así salimos de nuestras dudas y aprendemos como aplicarlos en un futuro... más que lo necesitamos”*.

A partir de ello proponen como sugerencias de mejora, el sistema de registro a la hora de ingresar a la plataforma que no se presente inconvenientes con el usuario, y el conocer si se ha realizado el envío del trabajo de forma exitosa.

Análisis del proceso de implementación del AVA y evaluación del trabajo artístico de los estudiantes.

Considerando la definición de Richardson (1994), quien define la investigación acción como “investigación práctica” que se enfoca exclusivamente al mejoramiento de las prácticas, y para la cual la generación del conocimiento surge en la participación y la reflexión sobre la acción y la experiencia, y atendiendo a que su principal interés es generar soluciones a necesidades y problemáticas contextuales y específicas a la comunidad en la que se realice, en este caso la comunidad educativa de la media académica del colegio Caldas en el área de artes plásticas, y ubicando el rol de docente-investigador en el que el desarrollo de la investigación se hizo junto con los estudiantes y no sobre estos, es importante realizar las siguientes reflexiones, a partir de la sistematización del proceso de implementación del AVA registrado en el diario pedagógico docente (Anderson y Herr, 2007).

Diario pedagógico de clase, que se lleva a cabo en el área en la institución, este diario lo tiene cada docente de la institución ya final de año se entrega a coordinación académica.



Mediante la información retomada del diario pedagógico docente y el trabajo artístico de los estudiantes, se evidenció que los estudiantes realizaron sus trabajos para exposición integrando herramientas tic, por ejemplo para el diseño de los cuadros, para investigar las técnicas a usar, contenido con la historia del arte y el tema a desarrollar, hicieron además las propuestas requeridas en el área para evaluar conocimientos: como los mapas conceptuales líneas de tiempo, etc.



Uso del celular en clase para el diseño de composiciones



Uso de recursos para representar de forma creativa lo aprendido. (Usaban herramientas como Pixtón, para diseñar los comics y posteriormente lo planteaban en dibujo en clase).

Además, en el proceso de evaluación que se llevó a cabo por ejemplo en la explosión artística institucional se realizó de la siguiente manera:

La Exposición artística institucional es un evento artístico cultural que permite valorar la actitud de los estudiantes frente a su propio trabajo. Propicia espacios de autoevaluación y Coevaluación, por cuanto serán sus compañeros no solo de grupo sino de colegio quienes, junto a padres y estudiantes analizarán los detalles de cada trabajo, expresarán sus críticas o apreciaciones y darán valor agregado a los trabajos. Actividad que se realiza en la jornada lúdica y en la semana cultural (Muestra de artes plásticas) Además se participa en convocatoria a nivel municipal.

Los Criterios de evaluación que se tuvieron en cuenta: En los procesos evaluativos, se trabaja a partir de lo multidimensional del ser, entendida como un proceso sistemático y permanente que comprende la búsqueda y obtención de información de diversas fuentes acerca de la calidad del desempeño, avance, rendimiento o logro del estudiante y de la calidad de los procesos, la organización y análisis de la información de su importancia y pertinencia de

conformidad con los objetivos que se esperan alcanzar, todo con el fin de tomar decisiones que orienten el aprendizaje y los esfuerzos de la gestión docente en los momentos y espacios oportunos y no al final del período escolar. (La Evaluación integral del aprendizaje en Revista Magisterio N° 10, p. 41.)

- Para efectuar la evaluación en el área de artes plásticas se tiene en cuenta criterios definidos sobre belleza, libertad de expresión, calidad técnica y esfuerzo. Catalogando la belleza como lo subjetivo, implícito en lo visualmente agradable, el rechazo, la armonía, sentimiento o el lenguaje compartido, en conceptos de libre expresión, y la calidad técnica es el aspecto más concreto de evaluar y el esfuerzo reducido en calidad, limpieza, conocimiento y argumentación de la obra.

- La evaluación es cualitativa y puede ser individual o colectiva. Se da preferencia a la autoevaluación y co evaluación, pues el trabajo es principalmente solidario.

- Se evalúan los criterios de habilidad técnica, aspectos estéticos y expresivos y uso de imaginación creadora, los cuales se esbozan en el componente teórico de este plan de área, los mismos que están formulados en consonancia con el acuerdo institucional de evaluación y abogando por una evaluación formativa que contemple:

El nivel de adquisición de conocimientos y comprensión de los conceptos básicos de la materia. Actitud crítica, reflexiva y participativa demostrada en el desarrollo de las clases presenciales. Presentación ante el grupo y el profesor el trabajo individual del estudiante. Presentación ante el grupo y el profesor el trabajo grupal de cada estudiante. Además evaluar el aprendizaje artístico con herramientas TIC, importante como vía para ver, comprender, analizar, interpretar, sistematizar y apreciar las creaciones artísticas.

En el proceso de implementación del ambiente virtual, se logra seguimiento de conocimientos significativos para el estudiante con actividades y evaluaciones aplicadas en diversas herramientas que se encuentran en la web 2.0 como : **educaplay, thatquiz, Edpuzzle, <http://padlet.com/luzroch>, “pizarras digitales interactivas” , las webquest, MovieMaker - edición de videos**, entre otras, que forme de manera competente a los estudiantes, en ámbitos del disfrute de lo artístico y su producción en condiciones tecnológicas.

Se potencian los saberes que están implícitos en las competencias como son el SABER SER: aprender la inteligencia social. SABER PERCIBIR: aprender a comprender lo que se observa y se estudia. SABER HACER: Procedimientos y técnicas. SABER SENTIR: actitudes y SABER INNOVAR: idear, diseñar, crear (Ministerio de Cultura y Ministerio de Educación, 2016).

Las pruebas objetivas como pruebas escritas, registros anecdóticos y descriptivos, rubricas, talleres, cuestionarios, etc. Promueven procesos mentales como el análisis, la síntesis, la comparación, la interpretación, la argumentación y la proposición, entre otras. Se utilizan diferentes modelos de indicadores de trabajo como la pregunta abierta o cerrada, los ítems de selección, los ítems de comparación, los ítems de complementación.

A partir de esto, se logró realizar actividades extra clase, por medio de salidas pedagógicas a nivel local (bibliotecas, exposiciones de arte o encuentros culturales), en la medida que lo permitan los protocolos de la institución.

Los estudiantes participaron incluso en un concurso de arte colegial, exponiendo todo el trabajo realizado desde el área.



Además de la participación en la semana cultural y en eventos: jornada lúdica y presentación de stand en expo- creatividad, muestra de artes plásticas en la semana cultural.

Conclusiones

Como lo afirma Fernández y Cebreiro (2003), las TIC por sus características, ofrecen posibilidades para diseñar múltiples instrumentos, organizar la información recogida en el proceso evaluador e interpretarla, facilitando así la comprensión del proceso de aprendizaje. Esto motivó a la creación del AVA en la que se ha favorecido la producción de recursos didácticos para la enseñanza y evaluación de procesos artísticos en los estudiantes de la media académica, ya que pueden acceder a los trabajos y actividades evaluativas de manera extracurricular y ser compartidos, habilitando herramientas de colaboración en línea.

Las estrategias evaluativas desarrolladas en este proceso, están categorizadas en la individualización, trabajo en grupo, otras centradas en la presentación de información y la colaboración y en el trabajo colaborativo integradas con algunas de las herramientas de la plataforma virtual del área “**Caldas integra tic**” como pruebas objetivas, simulaciones, test de autoevaluación, mapas conceptuales virtuales, infografías, entre otras. Todas ellas, permiten evaluar de manera distinta al modelo tradicional de prueba o examen escrito.

Se comprobó en esta investigación, que el uso de la TIC incide positivamente en el desarrollo de estudiantes, ya que motiva al estudiante a desarrollar el proceso evaluativo en artística de una forma más lúdica e interactiva. La propuesta de la experiencia propone una estrategia diferente de evaluación, mediante el uso de una metodología participativa, donde el alumno trabaja activamente en los procesos de evaluación.

La implementación de esta propuesta de investigación genera una transformación de los paradigmas tradicionales en educación y especialmente en procesos evaluativos, respondiendo a las nuevas competencias que se desarrollan y necesitan fortalecer en los estudiantes y docentes, a

la vanguardia de las exigencias en integración Tic en los currículos de las instituciones donde los estudiantes pueden demostrar los conocimientos adquiridos, sin temor a ser juzgado o sentirse frustrado ante las equivocaciones.

Atendiendo a lo que afirma Capasso y Jean (2013) “Las TIC deben considerarse, desde el punto de vista didáctico, medios y recursos, es decir, herramientas, material instrumental al servicio de los procesos de enseñanza y aprendizaje” (p. 7), se hace necesario, implementar cursos y talleres de capacitación para los docentes en el uso de recursos Tics para la puesta en ejecución en el proceso enseñanza-aprendizaje y de evaluación en la institución Francisco José de caldas.

La evaluación de conceptos y la creación de arte digital a través trabajo autónomo con materiales multimedia interactivos, se han convertido en una herramienta innovadora, a través de tutoriales, ejercicios, test y actividades prácticas, cuyo objetivo es la ejercitación del pensamiento crítico o del pensamiento creativo mediante métodos de análisis, ejercitación, solución de problemas o experimentación.

Al incorporar de las TIC en el área de educación artística en la institución, se constituyó en un reto y alternativa metodológica para fortalecer no solo los aprendizajes y prácticas de las Artes plásticas sino de otras áreas, que han incursionado en este proceso.

Al brindar a los estudiantes herramientas para la apropiación de las tecnologías es también contribuir a desarrollar criterios de selección y jerarquización de la información y así generar nuevas propuestas para el área y hacer que el tiempo dedicado en el aula sea ampliado en casa.

La propuesta pedagógica se fundamentó en la incorporación de las TIC para la evaluación de las artes plásticas, siendo motivadora por la combinación de diferentes recursos en la

formulación de las preguntas, los test ya que se hace uso de imágenes, sonidos, gráficos, vídeos, con el interés de que sea atractivo para los jóvenes.

Los fundamentos teóricos del aprendizaje colaborativo asistido por las comunidades de aprendizaje en relación con las TIC y la educación artística son medianamente esbozados en los documentos y lineamientos curriculares del MEN. Sin embargo las referencias bibliográficas las se hallaron en documentos de Argentina y España donde se ha desarrollado pedagogía basada en la educación artística. Además desde el Portal Eduteka visualice algunas herramientas que se pueden implementar en las prácticas evaluativas para la educación media.

Las herramientas y recursos en línea como Educaplay, Emaze, Socrative, Kahoot, Plickers, Animoto, EDPuzzle o Google Forms, han sido una magnífica solución para evaluar a los estudiantes de una manera diferente, rápida, cómoda y sencilla no tanto para introducir cambios conceptuales en dichos procesos, sino como estrategias que nos permiten utilizar los recursos y materiales artísticos de manera más eficiente, tanto para el estudiante como para el docente.

Al diseñar pruebas evaluativas en las diversas formas, se observó que al hacer uso de recursos Tic, es más objetivo en función de los logros e indicadores y criterios de evaluación establecidos, teniendo en cuenta las características, los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

A partir de esto, se considera que es necesario gestionar más equipos tecnológicos requeridos para el uso de las TIC, como apoyo de estas dentro de las aulas de clase, acompañado de una plataforma tecnológica adecuada a las necesidades que actualmente exige la educación, aunque para ello, es necesaria una conexión a internet de alta velocidad, que garantice el trabajo dentro de la institución.

Aprendizajes

Para la realización de este proyecto de investigación se llevaron a cabo los siguientes pasos: Se determinó el tema, se planteó el problema, se buscaron diferentes fuentes teóricas para sustentarlo, el enfoque metodológico se utilizó fue el cualitativo, se aplicaron los instrumentos de diagnóstico y se llevó a cabo el análisis de resultados a partir de la matriz TIC. Al igual que las conclusiones y recomendaciones según la información obtenida por el asesor y profesores acerca de herramientas informáticas, diseño de proyectos educativos y seminario de investigación. Se hizo énfasis en que la difusión de las tecnologías de la información y la comunicación se ha hecho presente en gran parte de los ámbitos del desarrollo de la humanidad y desde luego el campo educativo no es la excepción.

Al realizar el planteamiento de investigación en el proyecto profesoral fue necesario hacer una reflexión general de las posibilidades que las TIC en unión a las Artes Plásticas y la historia del arte tienen en los desempeños académicos, permitiendo identificar como estas contribuyen en la transformación de competencias en el manejo de la evaluación (pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración, creatividad, innovación, entre otras), así como su incidencia en el aporte al mejoramiento de la calidad de la educación en la I.E. Francisco José de Caldas de Villavicencio. Para abordar el problema objeto de investigación se plantea un enfoque cualitativo.

Además de estar a la vanguardia en avances tecnológicos, sin desconocer que sigue siendo una controversia en algunos integrantes de la comunidad educativa (docentes, padres de familia y estudiantes) por quienes prefieren los libros, la toma de apuntes o la evaluación tradicional.

Con soportes teóricos en los documentos y artículos sobre evaluación de aprendizajes con TIC, la evaluación artística y la historia del arte implementada desde las TIC, los fundamentos y referentes teóricos del aprendizaje colaborativo asistido por las comunidades de aprendizaje, los

perfiles de docentes y de alumnos en relación con las TIC y la educación artística son medianamente esbozados por el MEN y en investigaciones al respecto.

Este proyecto ha permitido conocer y abordar con mayor profundidad esta temática, ampliando la visión de la pedagogía y la modernización de la misma, siendo importante para la labor docente en la aplicación de estos conocimientos, además en la institución de empiezan a generar ideas de transformación y mejoramiento enmarcadas en la importancia de la integración de las TIC en las practicas evaluativas.

Concluyendo que “aprender a evaluar-evaluando” es una afirmación que ha de estar presente en las aulas, a fin de que los ciudadanos del futuro sean personas capaces de dirigir con responsabilidad sus procesos de aprendizaje en todos los órdenes de la vida.

Referencias Bibliográficas

- Acuña, O. y Ramírez, F. (2010). Análisis del Proceso de Evaluación del Aprendizaje en Telesecundaria. Estudio De Caso: Telesecundaria Federalizada # 86 Ra Ximhai, vol. 6, núm. 3, septiembre-diciembre, pp. 421-443 Universidad Autónoma Indígena de México. El Fuerte, México
- Agreda, M., Hinojo, M. J. & Sola, M.J. (2016). Diseño y validación de un instrumento para evaluar la competencia digital de los docentes en la educación superior española. Revista de Medios y Educación. España: Universidad de Sevilla, N° 49, pp. 39-56.
- Ahumada, Pedro. (2001). La evaluación en un concepto de aprendizaje significativo. Ediciones universitarias de Valparaíso: Chile. Recuperado de http://www.euv.cl/archivos_pdf/evaluacion.pdf
- Alcaldía Mayor de Bogotá (2017). Plan sectorial de educación 2016-2020. Bogotá. Recuperado de: https://issuu.com/secretariadeeducacionbogota/docs/plan_sectorial_2016-2020_web
- Álvarez, M.E., Ángel, D.A. y Quintero, L.F. (2015). *Prácticas de enseñanza mediadas por TIC, para la comprensión lectora y comprensión de los sistemas geométricos*, Tesis de pregrado. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Anderson, G. And Herr, K. (2007). El docente-investigador: Investigación - Acción como una forma válida de generación de conocimientos. (Teacher Research: Action Research as a valid form of knowledge generation.) In I. Sverdlick (Ed.) La investigación educativa: Una herramienta de conocimiento y de acción. Buenos Aires: Noveduc. Recuperado de: http://www.salgadoanoni.cl/wordpress/wp-content/uploads/2013/12/otros-tallerinvestigacion-anderson_kerr_docente_investigador.pdf

Aranguren, A. (2015). *El uso de las TIC para el aprendizaje de la geometría*, Tesis de pregrado.

Valladolid: Universidad de Valladolid.

Argote, J. Palomo, R. Sánchez, J. y Ruiz, J. (S. F). WQ: Un recurso educativo para su uso en el aula Capítulo 1: Concepto y elementos de una WQ. Recuperado de:
http://tecnologiaedu.uma.es/materiales/wq/archivos/cap1_WQ_Definicion.pdf

Ávila, B. (2009). *Procesos de evaluación en la asignatura de artes plásticas en el grado tercero del Colegio Liceo Psicopedagogico El Carmelo*, Tesis de pregrado. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto De Dios- Uniminuto.

Baigorri, V. (2010). ¿Qué es un weblog?. *Pedagogía magna*. N. 5. P. 175-185. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3391502.pdf>

Barrios, O.A. y Galeano, C.M. (2012). *Los Medios y Tecnologías de Información y Comunicación (MTIC) como recurso para el fortalecimiento de competencias ciudadanas*, Tesis de especialista. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.

Bausela, E. (1992). La docencia a través de la investigación–acción. *Revista Iberoamericana de Educación*, (20), 7-36.

Blázquez, F. (2001). *Sociedad de la información y de la educación*. Merida. Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología Dirección General de Ordenación, Renovación y Centros. Recuperado de:
<http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsciberprome/blanquez.pdf>

Cabero, J. (2006): *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona: Editorial Paidós

Capasso, V., y Jean, M. (2013). *LAS TIC EN LAS PROPUESTAS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea*. Quéessttiioonn –

Vol. 1, N.º 33. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/publication/321907415_LAS_TIC_EN_LAS_PROPUES_TAS_DE_EDUCACION_ARTISTICA_Una_reflexion_desde_la_Cultura_Visual_Contemporanea

Castaño, E. L. y Vanegas, D. M. (2012). *Ambientes educativos fortalecidos a través de herramientas web 2.0, como el blog, que posibilita un aprendizaje colaborativo*, Tesis de pregrado. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.

Castillo, S. y Cabrerizo, J. (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias, y promoción escolar*. Madrid: Editorial Pearson, Prentice Hall. Recuperado de: http://www.col.luz.edu.ve/images/stories/descargas/curriculo/evaluacion_educativa_de_aprendizajes_y_competencias.pdf

Castro, A. (2015). Guía de políticas de seguridad para dispositivos móviles en pequeñas y medianas empresas. Tesis de posgrado. Recuperado de: <https://repository.ucatolica.edu.co/handle/10983/2798?mode=full>

Castro, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal)* Vol. 19(3), p. 1-32. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/1941/194140994008.pdf>

Clarenc, C., López, C. (2014). Libro de Actas 2013: *Memorias del Congreso Virtual Mundial de e-Learning*. Congreso Virtual Mundial de eLearning. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/239208395/Libro-de-Actas-2013-Memorias-del-Congreso-Virtual-Mundial-de-e-Learning>

Coll, C. Mauri, T., y Rochera, M. J. (2012). La práctica de evaluación como contexto para aprender a ser un aprendiz competente. *Profesorado revista del currículum y formación*

del profesorado, 16(1); pp. 48-59. Recuperado de:
<http://www.ugr.es/~recfpro/rev161ART4.pdf>

Comisión Nacional Constituyente (1991). *Constitución Política de Colombia*. Bogotá: Editorial Legis.

Conferencia Iberoamericana de ministros de educación (2009). *Metas educativas 2021. La educación que queremos para la generación de los bicentenarios*. Recuperado de:
<http://metas2021.org/>

Congreso de la República (21 de diciembre de 2001). Por la cual se dictan normas orgánicas en materia de recursos y competencias de conformidad con los artículos 151, 288, 356 y 357 (Acto Legislativo 01 de 2001) de la Constitución Política y se dictan otras disposiciones para organizar la prestación de los servicios de educación y salud, entre otros. [Ley 715 de 2001]. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86098_archivo_pdf.pdf

Congreso de la República (30 de julio de 2009). Por la cual se definen Principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones -TIC-, se crea la Agencia Nacional del Espectro y se dictan otras disposiciones. [Ley 1341 de 2009]. Recuperado de:
<https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-3707.html>

Congreso de la República (8 de febrero de 1994). Por la cual se expide la ley general de educación. [Ley 115 de 1994]. Recuperado de:
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Congreso de la república. (Enero 23 de 2009). Por la cual se modifica la Ley 29 de 1990, se transforma a Colciencias en Departamento Administrativo, se fortalece el Sistema

Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación en Colombia y se dictan otras disposiciones. [LEY 1286 DE 2009]. Recuperado de:

<http://www.desarrolloeconomico.gov.co/sites/default/files/marco-legal/Ley-1286-DE-2009.pdf>

Echeverría, Javier. (2000). Educación y tecnologías telemáticas. *Revista iberoamericana de educación*. N° 24, pp. 17-36. Recuperado de: <http://rieoei.org/rie24a01.htm>

Educación Cnice, (2011). Implementación de las tics como estrategia didáctica para generar un aprendizaje significativo de los procesos celulares en los estudiantes de grado sexto de la institución educativa san Andrés del municipio de Girardota. Recuperado de: <http://bdigital.unal.edu.co/5936/>

Escamilla, Amparo. (2009). Las competencias en la programación del aula. Barcelona: Editorial GRAÓ.

Espino, J. (2011). En contacto con el Arte: nuevas aplicaciones de las TIC en la programación de visitas a museos. En: EARI - Educación Artística revista de Investigación. Vol. 2, Universitat de València: Institut Universitari de Creativitat i Innovacions Educatives. Recuperado de <http://www.revistaeari.org>; <https://ojs.uv.es/index.php/eari> is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-No Comercial-SinObraDerivada 3.0 Unported License

Fandiño, M; (2001). Reseña histórica del arte en la educación formal colombiana. *Revista Educación y Educadores Educación y Educadores*. N 4, Bogotá: Universidad de La Sabana, pp. 109-116. Recuperado de: <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/498>

- Fernández, M. C. y Cebreiro, B. (2003). Evaluación de la enseñanza con TIC. Pixeñ-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 21, pp. 65-72.
- Francisco José de Caldas. (2015). PEI institucional colegio francisco José de Caldas Villavicencio. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/maribelsr75/pei-caldaspdf-actualizacion-2017-1>.
- Galaz, M.A. (2005). *La enseñanza y aprendizaje de la Geometría en enseñanza media. Un procesador geométrico como medio didáctico*, Tesis de maestría. Santiago: Universidad de Chile. Recuperado de: http://www.thesis.uchile.cl/thesis/uchile/2005/galaz_m/sources/galaz_m.pdf
- Garaigordobil, M.; Pérez, J. (2011). Evaluación de los efectos de un programa de educación artística en la creatividad y en otras variables del desarrollo infantil. Barcelona: Universidad del País Vasco. Tesis Doctoral. I Congreso de Creatividad & Sociedad. Recuperado de: http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/Barcelona_1.PDF
- Garaigordobil, M. (1995). Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Descripción y evaluación de un programa de juego para cooperar y crear en grupo (8-10/11 años). Bilbao. Desclée de Brouwer
- García, A. (2005). Enseñanza y aprendizaje en la educación artística. Universidad Distrital Francisco José de Caldas Pamplona: *Revista El Artista*. Num 2, pp. 80-97. Recuperado de <http://redalyc.org/articulo.oa?id=87400207>
- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad*. Argentina: Editorial Paidós.
- Gimeno, J. y Pérez, Á. (1992). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Morata. Recuperado de: <http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/PEREZG~3.PDF>

- Gómez, J. (2015). *Impacto del uso de un blog matemático en el desarrollo de la competencia resolución de problemas numéricos en los estudiantes de grado quinto de una institución educativa pública*, Tesis de Maestría. Monterrey: Instituto Tecnológico de Monterrey.
- Gómez, M. A., Rodríguez, G., & Ibarra, M. S. (2013). Desarrollo de las competencias básicas de los estudiantes de educación superior mediante la e-evaluación orientada al aprendizaje. *Relieve. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 19(1). doi:10.7203/relieve.19.1.2457
- Hernández-Sampieri, R. Batista, C. y Fernández, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. Bogotá: Editorial Mc Graw Hill.
- Herrera Batista, Miguel Angel. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana de Educación*. Universidad Autónoma Metropolitana, México D.F. Recuperado de: <file:///D:/Usuario/Downloads/1326Herrera.pdf>
- Himmel. E. (2003). El Sistema de Selección Universitaria en Crisis. Cuadernos chilenos de historia de la educación. Recuperado de: <file:///C:/Users/Bach/Downloads/103-Texto%20del%20artículo-334-1-10-20180816.pdf>.
- Huapaya, C., Lizarralde, F., Arona, G. (2006). Modelo basado en Lógica Difusa para el Diagnóstico Cognitivo del Estudiante. *Formación Universitaria*. Vol. 5(1). P. 13-20. Recuperado de: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v5n1/art03.pdf>
- Huertas, R. y Domínguez, R. (2012). Educación artística. *Revista de investigación (EARI)*, .pp. 9-16. Recuperado de: [file:///D:/Usuario/Downloads/Dialnet-PluginEducacionArtisticaYNuevosContextosTecnologic-4371664%20\(1\).pdf](file:///D:/Usuario/Downloads/Dialnet-PluginEducacionArtisticaYNuevosContextosTecnologic-4371664%20(1).pdf)

- Isaza, L. A. (2017). *Evaluación de los Aprendizajes en el Área de Educación Artística*, Tesis de especialista. Medellín: Universidad Católica de Manizales.
- Jiménez, J., Aguirre, I., y Pimentel, L. (2009). Educación artística, cultura y ciudadanía. Madrid: Editorial Santillana y OEI. Recuperado de: http://asenmac.es/visores_libros/artistica/
- López, J. (2003). La Integración de las TIC en la Educación Artística. Publicaciones de ideas prácticas y recursos que facilitan el proceso de Integración en ésta área. Eduteka. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Editorial16>
- López, J. (2011). USO EDUCATIVO DE LOS WIKIS. Eduteka. Universidad ICESI. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/WikisEducacion>
- López, N. (2016). Evaluación y TIC en Primaria: el uso de Plickers para evaluar habilidades musicales. ENSAYOS, *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 31(2), pp. 81-90.
- Marín (2013). *Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento geométrico en estudiantes de grado sexto*, Tesis de pregrado. Manizales: Universidad Católica de Manizales.
- Marín, V., Muñoz, J. M., y Sampedro, B. E. (2014). Los blogs educativos como herramienta para trabajar la inclusión desde la educación superior. Ensayos, *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 29(2), 115-127. Recuperado de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/456>
- Ministerio de Cultura y Ministerio de Educación (2009). Plan Nacional de Educación Artística, 2007-2010. Recuperado de: <http://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/Artes/PLAN%20NACIONAL%20PARA%20LAS%20ARTES.pdf>

Ministerio de Cultura y Ministerio de Educación (2016). Plan Nacional de Educación Artística, 2015-2019. Recuperado de: <http://www.mincultura.gov.co/areas/artes/plan-nacional-artes-2015-2019/Paginas/default.aspx>

Ministerio de Cultura, Dirección de Artes (2010). Construcción de una política pública para la educación artística en Colombia Balance 2002-2010. Recuperado de: <http://www.unesco.org/culture/en/artseducation/pdf/fp103ruizromero.pdf>

Ministerio de Educación Nacional (2013). Competencias tic para el desarrollo profesional docente. Recuperado de http://www.colombiaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2017). *Plan Decenal de Educación 2016-2026; El camino hacia la calidad y la equidad*. Bogotá: Mineducación. Recuperado de: http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINAL_ISBN%20web.pdf

Ministerio de educación nacional. (2004). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Revolución educativa Colombia aprende recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2009). Fundamentaciones y orientaciones para la implementación del Decreto 1290 de 2009 .*Dirección de Calidad para la Educación Preescolar, Básica y Media. Subdirección de Estándares y Evaluación*. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-213769_archivo_pdf_evaluacion.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. MEN: Bogotá. Recuperado de:

http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-340033_archivo_pdf_Orientaciones_Edu_Artistica_Basica_Media.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (5 de Junio de 1996). Por la cual se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal. [RESOLUCIÓN 2343]. Recuperado de: http://e-learning.cecar.edu.co/RecursosExternos/UnidadIIProyTecno/RESOLUCION_2343_DE_JUNIO_5_DE_1996.pdf

Miranda, G. (2004). De los Ambientes Virtuales de Aprendizaje a las Comunidades de Aprendizaje en Línea. Revista Digital Universitaria. México: Coordinación de Publicaciones Digitales. DGSCA-UNAM, Vol 5, Núm 10.

Mora, A I; (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. Revista Electrónica. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*. Universidad de Costa Rica. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44740211>

Morales, J. (2001). La evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la E.S.O. (Educación Secundaria Obligatoria). Editorial Fachse.

Murillo, G. (2012). El portafolio como instrumento clave para la evaluación en educación superior. Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación", vol. 12, núm. 1, }, pp. 1-23. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/447/44723363015.pdf>

Norelkys, M., & García Rincón, A. (2013). Las presentaciones multimedia en el ámbito científico. Disponible en: <http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2004/septiembre/8.pdf>

- Noriega, L. (2011). AULAS VIRTUALES: ¿Desarrollo pedagógico y didáctico o avance tecnológico?, tesis de posgrado. Recuperado de: <https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/5383/NoriegaFrontadoLuisAntonio2011.pdf;jsessionid=FDEA205302D5A65161BFF6D1200402CE?sequence=2>
- Nuere, S. (2002). E-learning y educación artística: hacia la enseñanza virtual de las artes visuales. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*. Vol. 14, pp. 79-103. Recuperado de: <http://www.articaonline.com/wp-content/uploads/2011/07/E-learning-y-educaci%C3%B3n-art%C3%ADstica.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2006). Hoja de Ruta para la Educación Artística. Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI. Lisboa, 2006. Recuperado de: http://www.unesco.org/fileadmin/multimedia/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_es.pdf
- Osorio, C. (S.f). La Educación Científica y Tecnológica desde el enfoque en Ciencia, Tecnología y Sociedad Aproximaciones y Experiencias para la Educación Secundaria. Escuela de Ingeniería Industrial y Estadística Universidad del Valle, Cali, Colombia. Recuperado de: <http://www.oei.es/historico/salactsi/osorio3.htm>
- Pérez, G. (2011). La Web 2.0 y la sociedad de la información. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. P.57-68. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182011000200004
- Pineda, O. (2011). Procesador de texto. Eduteka. Recuperado de: <http://eduteka.icesi.edu.co/curriculo.php?id=42821&grado=g>

Rendón, H. (2008). *El periodista digital mexicano: Hacia su definición*. México. Recuperado de:

https://books.google.com.co/books?id=Ze6Ua6CRoLIC&pg=PA28&lpg=PA28&dq=El+periodista+digital+mexicano:+Hacia+su+definici%C3%B3n.&source=bl&ots=ic3iX_FnJP&sig=ACfU3U0kCzAO62hINqhOjZITpVblYJ3Luw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjg3KPd3c3iAhXGjVkKHeScA0wQ6AEwAHoECAkQAQ#v=snippet&q=los%20procesos&f=false

Richardson, V. (1994). Conducting research on practice. *Educational Researcher*, 23(5), 5-10.

Recuperado de: https://www.jstor.org/stable/1177027?seq=1#page_scan_tab_contents

Romero, A. (2006). El arte toma las calles. Re significación del espacio urbano y prácticas artísticas de resistencia. Tesis de doctorado UBA. Recuperado de. http://webiigg.sociales.uba.ar/iigg/jovenes_investigadores/5jornadasjovenes/EJE4/Mesa%202/Guzman%20Romero.pdf

Ronderos, M., Villa, C., Garzón, J. (1999). Evaluación nacional de docentes en educación artística. Recuperado de:

http://portal.unesco.org/culture/es/files/28871/11286211191Maria_Elena_Ronderos3.htm/Maria%2BElena%2BRonderos3.htm

Sánchez, N. (2009). *Tipología de los actos académicos en Educación Continua*. México: Editorial: Documento Inédito.

Sangrà, A., Gonzales, M. (2004). La transformación de las universidades: a través de las TIC: discursos y prácticas. Editorial UOC: Barcelona. Recuperado de:

<http://www.uoc.edu/dt/esp/sangra1104.pdf>

Saura, A. (2012). E@: Educación Artística 3.0. *Revista EARI*, (3): pp. 77-86.

- Shannon, Alicia Marie. (2013). La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de español (tesis de Maestría). Universidad de Salamanca. Recuperado de: <http://www.mecd.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Biblioteca/2014bv15/2014-BV-15-01AliciaMarieShannon.pdf?documentId=0901e72b818c6a9e>
- Sobrino, Diego. (2011). La Didáctica de la Historia del Arte con TIC. Algunas propuestas para Secundaria y Bachillerato. En Actas del Congreso Internacional “Innovación Metodológica y Docente en Historia, Arte y Geografía”. Grupo IDHAX Mazarelos. Innovación Docente en Historia, Arte e Xeografía. Universidad de Santiago de Compostela, pp. 1056-1067. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos41/apelacion-sentenciado/apelacion-sentenciado2.shtml>
- Turoff, Murray. (1995). *Designing a Virtual Classroom, Proc. Of ICCAI*. Recuperado de <http://www.njit.edu/njiT/Department/CCCC/VC/Papers/Design.html>
- Valenti, Pablo. (2002). La Sociedad de la Información en América Latina y el Caribe: TIC y un nuevo Marco Institucional. *Revista iberoamericana de ciencia, tecnológica, sociedad e innovación*, Vol. 2. Recuperado de: <http://www.oei.es/revistactsi/numero2/valenti.htm>
- Vera, César. (2013). Valor pedagógico de la evaluación mediada por las TIC. Tesis de grado. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Ciencias. Medellín

Anexos

Anexo A. Instrumento de caracterización de docentes de artes plásticas y estudiantes

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO NACIONAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS SEDE PRINCIPAL DE BACHILLERATO	
CARACTERIZACIÓN DE LA COMPETENCIA TIC EN DOCENTES DEL ÁREA DE ARTES PLÁSTICAS.		
<p>Nota: Instrumento tomado de Agreda, M., Hinojo, M. J. & Sola, M.J. (2016). Diseño y validación de un instrumento para evaluar la competencia digital de los docentes en la educación superior española. <i>Revista de Medios y Educación</i>. N° 49, p. 39-56. Recuperado de: http://acdc.sav.us.es/pixelbit/images/stories/p49/03.pdf</p>		

OBJETIVO: Caracterizar el uso e integración de tecnologías de la información y la comunicación que los profesores de artes plásticas del instituto Nacional Francisco José de Caldas de Villavicencio- Meta utilizan en sus prácticas de enseñanza.

La aplicación del instrumento hace parte de una investigación que desarrolla la Lic. Luz Marina Rodríguez Chacón, en el marco del proyecto profesoral “Prácticas de evaluación mediadas por entornos virtuales en instituciones educativas: La evaluación como factor clave para el desarrollo de la competencia en informática educativa” de la maestría en Proyectos educativos Mediados por Tic de la universidad de la Sabana bajo la asesoría del Mg. Darwin Andrés Díaz.

CARACTERIZACIÓN DEL DOCENTE:

Nombre y apellidos: _____
 Formación universitaria: Pregrado _____ Lic. _____ Título _____ Otro _____
 Cual : _____
 Jornada: T__ M__ Mixto _____
 Niveles educativos en los que imparte formación actualmente: 6__ 7__ 8__ 9__ 10__ 11__

Muy en desacuerdo	1
En desacuerdo	2
De acuerdo	3
Totalmente de acuerdo	4

Nulo	1
Bajo	2
Alto	3
Muy alto	4

A continuación se presenta una serie de afirmaciones en cuatro categorías (1 nulo, 2. bajo, 3. alto, 4. Muy alto) en las tres primeras dimensiones; en la dimensión referente a las actitudes hacia las TIC también se establece con cuatro grados sólo que en este caso los valores varían según el grado de acuerdo (1. totalmente en desacuerdo, 2. En desacuerdo, 3. De acuerdo y 4. Totalmente de acuerdo).

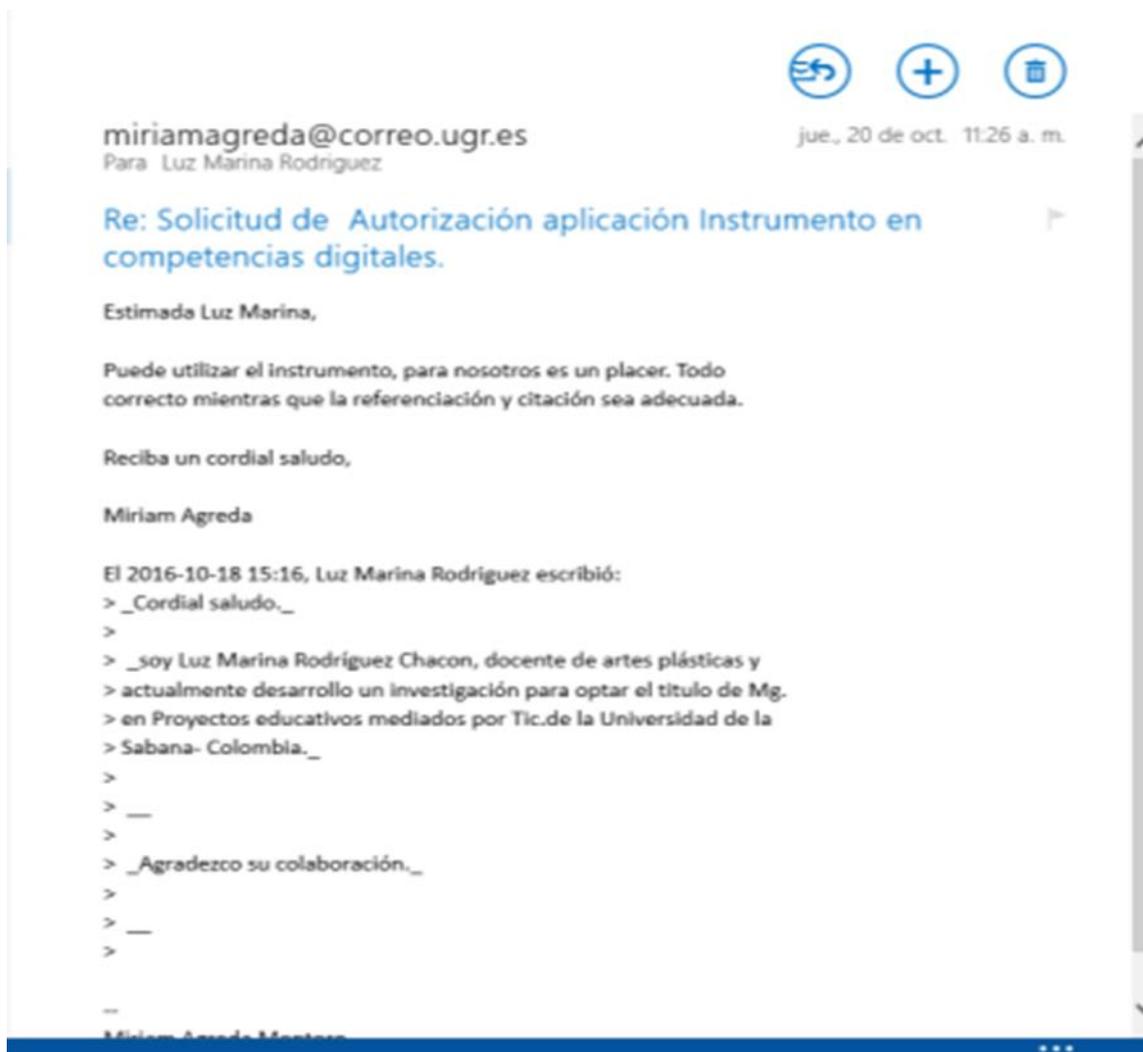
Léalas atentamente y conteste sinceramente la que mejor represente su opinión que evaluarán las competencias digitales que posee, teniendo en cuenta el cuadro expuesto anteriormente.

DIMENSIÓN 1: USO Y ALFABETIZACIÓN TECNOLÓGICA	Nulo 1(-)	Bajo 2	Alto 3	Muy alto 4(+)
1.1 . Conocimiento y uso de los componentes básicas de las TIC: Elementos periféricos.				
Almacenamiento externo.				
Pizarras y proyectores digitales.				
1.2. Conocimiento y uso de sistema operativo y manejo de procesadores de textos.				
Imágenes y presentaciones.				
Hojas de cálculos, bases de datos.				
1.3. Uso de la web y sus herramientas básicas: Correo electrónico y listas de distribución.				
Exploradores y motores de búsqueda.				
Herramientas de intercambio de archivos.				
1.4. Conocimiento y utilización de redes sociales.				
1.5. Manejo y distribución de recursos mediante aplicaciones de la web 2.0				
Blogs				
Wikis				
Foros				
Video Blogs				
Sindicación de contenidos				
Presentaciones en línea				
1.6. Manejo y uso de herramientas y almacenamiento dentro de los entornos en la nube:				
Google Drive				
Dropbox				
Office 365				
Sky				
Drive				
1.7. Conocimiento y uso de plataformas de gestión: Moodle				
Black board, Web CT				
Otras plataformas Virtuales				
1.8. Manejo de software de protección del dispositivo y cuidado en la protección de datos.				
1.9. Conocimiento y manejo de herramientas para la creación de códigos QR.				
1.10. Conocimiento sobre Entornos Personales de Aprendizaje.				
1.11. Uso de las TIC de forma colaborativa.				
1.12. Elaboración de materiales mediante presentaciones, multimedia, videos, Podcast, etc.				
1.13. Conocimiento sobre derechos de autor y propiedad intelectual.				
1.14. Manejo de gestores bibliográficos (Zotero, Mendeley, Refworks).				
1.15. Manejo de herramientas de publicación en línea:				
Picassa.				
Pinterest.				
Instagram.				
SlideShare.				

DIMENSIÓN 2: METODOLOGÍA EDUCATIVA A TRAVÉS DE LAS TIC EN EL AULA	Nulo 1(-)	Bajo 2	Alto 3	Muy alto 4(+)
2.1. Implementación de experiencias y creación de ambientes de aprendizaje con TIC en el aula, entornos personalizados educativos. Participación en proyectos de innovación docente.				
Experiencias docentes en el aula a través de las TIC.				
Participación en Comunidades de Aprendizaje o Redes de Aprendizaje.				
2.2. Utilización de contenido digital como apoyo dentro del aula. Presentación en línea				
Video en línea				
Recursos didácticos digitales realizados por sí mismo.				
2.3. Inclusión de e-actividades en el aula para la adquisición por parte del alumnado de habilidades y competencias de la asignatura.				
2.4. Estructura actividades de la asignatura utilizando los campos virtuales existentes en el colegio y las diferentes plataformas de trabajo colaborativo.				
2.5. Acceso a los recursos educativos y estructuración de actividades a través de diferentes dispositivos.				
2.6. Uso de herramientas de la web 2.0 como blogs, wikis, podcast, como actividad para la de la asignatura.				
2.7. Producir Códigos QR para compilar información relevante sobre el plan de estudios, bibliografía obligatoria de la asignatura e información complementaria explicativa sobre un tema.				
2.8. Realización de actividades o tareas, diseños y esquemas de proyectos y explicaciones a través de códigos QR.				
2.9. Utilización de aplicaciones para la creación de Realidad Aumentada como recurso educativo en el aula.				
2.10. Habilidad para crear un entorno de aprendizaje colaborativo en el aula y fuera de ella.				
2.11. El e-portafolio como actividad para el autodesarrollo y el desarrollo de los estudiantes.				
2.12. Uso del vídeo como material de aula para el aprendizaje.				
2.13. Uso de simuladores virtuales y videojuegos en el aula como recurso educativo.				
2.14. Proporcionar al alumnado herramientas TIC para la planificación y organización para el aprendizaje.				
2.15. Utilización de herramientas de alojamiento en la nube para compartir material educativo de la asignatura y otros materiales relevantes para la formación del alumnado.				
2.16. Evaluación de la consecución de las competencias de la asignatura mediante el uso de las TIC.				
2.17. Utilización de la videoconferencia en clase con expertos sobre un campo o temática destacada de la asignatura.				
2.18. Desarrollar eficazmente tutorías digitales para la mejora de dicha acción tutorial.				
2.19. Utilización de la pizarra digital como elemento primordial de la capacitación en TIC del alumnado y el desarrollo de la competencia digital.				
2.20. Uso de las redes sociales como recurso dentro del aula.				
2.21. Aprendizaje de la asignatura basado en redes, colaboración y en el que la opinión de todos es básica a través de las herramientas TIC y presencialidad.				
2.22. Evaluación de la metodología a través de cuestionarios online contestados por los estudiantes, así como la detección de las necesidades de formación y mejora de la planificación curricular.				
2.23. Manejo y conocimiento de las funciones del aula virtual.				

DIMENSIÓN 3: FORMACIÓN DEL PROFESORADO UNIVERSITARIO EN TIC.	Nulo 1(-)	Bajo 2	Alto 3	Muy alto 4(+)
3.1. Aprendizaje y experimentación autodidacta de las TIC.				
3.2. Habilidad para la resolución de problemas a través de las TIC.				
3.3. Habilidad para la utilización de las TIC como recurso pedagógico.				
3.4. Participación en cursos de formación de TIC de instituciones educativas oficiales de manera presencial.				
3.5. Conocimiento de las “buenas practicas” a través de las TIC.				
3.6. Integración de las TIC en el currículum y relación con la práctica educativa y la política curricular.				
3.7. Aprendizaje permanente y reciclaje en la competencia digital por la evolución de la tecnología educativa.				
3.8. Formación recibida en el uso de dispositivos móviles como recurso pedagógico.				
3.9. Formación en software dedicado a investigación y tratamiento y recolección de datos.				
3.10. Distinción entre los diferentes usos de las TIC: recurso educativo, ocio, comunicación, etc.				
3.11. Participación en proyectos de innovación basados en el uso de las TIC.				
3.12. Evaluación de su labor docente mediante el uso de las TIC.				
3.13. Compresión y entendimiento de los indicadores y estándares, tanto nacionales como internacionales de la competencia digital.				
3.14. Habilidad para seleccionar y discriminar las diferentes herramientas y gestores de información para su uso en el aula.				
3.15. Resolución de problemas de aprendizaje y atención a la diversidad a través de las TIC.				
3.15. Compresión sobre la importancia de la competencia digital en los futuros formadores.				
3.16. Aptitud para utilizar las herramientas educativas de la nube en el aula y crear un entorno interactivo de aprendizaje en la nube.				
3.17. Habilidad para trabajar en redes personales y ambientes de aprendizaje en la nube.				
3.18. Actualización y autorregulación del conocimiento del propio docente ante los cambios TIC dentro del ámbito educativo.				
3.19. Rol docente como guía, mediador y aprendiz del proceso de enseñanza-aprendizaje, relación bidireccional con el alumnado.				
3.20. Manejo y uso de las TIC en procesos de gestión y organizativo de las tareas docentes e investigadoras (Fichas para el seguimiento de los alumnos, faltas de asistencia, calificaciones).				

DIMENSIÓN 4: ACTITUD ANTE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR	Nulo 1(-)	Bajo 2	Alto 3	Muy alto 4(+)
4.1. Los ambientes híbridos de aprendizaje (uso de entornos personales de aprendizaje en línea y presenciales) proporcionan un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje y un enriquecimiento más completo tanto para el alumnado como para el profesorado.				
4.2. La renovación y actualización pedagógica en TIC del docente de secundaria es primordial en la sociedad de la información.				
4.3. Las TIC ofrecen una mayor flexibilización y enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.				
4.4. La TIC están llevando hacia la ubicuidad de la educación, hacia el aprendizaje invisible más allá del tiempo y el espacio. Se da el aprendizaje en todas partes.				
4.5. Las TIC permiten fomentar la creatividad e imaginación del alumnado para llevar a cabo innovaciones en su futura labor docente.				
4.6. Las TIC favorecen el trabajo en red colaborativo y establecen una red de contratos con expertos y profesionales.				
4.7. La utilización de dispositivos móviles en el aula fomentará la implantación de tecnologías emergentes (Realidad Aumentada, AnalyticsLearning, Códigos QR) en el ámbito de la Educación secundaria.				
4.8. La accesibilidad a la educación a través de las TIC sólo es posible para quienes tienen acceso habitual a internet.				
4.9. Las aplicaciones y recursos de código abierto y gratuito y con soporte en servidores externos (Cloud Computing) facilitan el trabajo para el profesor y el alumnado.				
4.10. Las TIC mejoran la calidad de la educación, pero no solucionan todo los problemas que surgen en el aula.				
4.11. EL uso de las TIC en la metodología docente aumenta la motivación del alumnado y del propio docente.				
4.12. La formación ofertada en cuanto a TIC a nivel pedagógico es suficiente para el desarrollo profesional del profesor.				
4.13. Las TIC presentan limitaciones por dificultad técnica en su uso.				
4.14. Se han tecnificado las aulas pero no se utiliza todo su potencial pedagógico para la formación.				
4.15. La TIC suponen una inversión de tiempo que se considera desperdiciado por el profesor.				

Anexo B. Autorización de aplicación de instrumento

Anexo C. Modelo de consentimientos para estudiantes

 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO NACIONAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS SEDE PRINCIPAL DE BACHILLERATO</p>	 Universidad de La Sabana
<p>CONSENTIMIENTO PARA MENORES DE EDAD (ESTUDIANTES)</p> <p>MAESTRÍA EN PROYECTOS EDUCATIVOS MEDIADOS POR LAS TIC UNIVERSIDAD DE LA SABANA- BOGOTA</p> <p>Participación en el proyecto de investigación de diseño e implementación de Estrategias Didácticas para la Evaluación en el Módulo de Historia del Arte, en los Grados 10 y 11, del Instituto Nacional Francisco José de Caldas- Villavicencio</p>	

Gracias por participar en la investigación. A continuación encuentra unas condiciones de participación, por favor firme si está de acuerdo con ellas.

- El objetivo de esta investigación es poder diseñar e implementar estrategias didácticas para la evaluación en el módulo de Historia del Arte, en el grado 10 y 11, del Instituto Nacional Francisco José de Caldas- Villavicencio
- Con esta investigación no se busca modificar los procesos que se llevan actualmente en la institución, este ejercicio de tipo académico para la maestría ya mencionada.
- Su participación tendrá una duración máxima de un año.
- Ninguna de las actividades contempladas en el estudio implica algún tipo de riesgo o alguna molestia física o psicológica a corto o largo plazo.
- **La información obtenida en dicha investigación en cualquiera de sus momentos, es confidencial y no tendrá un uso secundario o ajeno a la misma.**
- Usted podrá tener acceso a los resultados de la participación una vez finalice, consultando a la persona encargada de la misma.
- Su participación es voluntaria.

Yo _____ identificado con C.C. _____ declaro que he leído y comprendido la información señalada en este formato de consentimiento y que estoy de acuerdo con las condiciones establecidas en el mismo. Y AUTOTIZO A MI HIJO _____ DEL GRADO _____ PARA QUE PARTICIPE EN ELLA.
Yo _____ con número de T.I. _____ acepto participar en la actividad antes mencionada, con la previa autorización de mi padre o madre. Conociendo que puedo tomar la decisión de continuar o no, sin que me sea obligado a hacerlo.
En constancia se firma a los _____ días del mes de _____ del año _____
FIRMA DEL ACUDIEN TE C.C.
FIRMA DEL investigador C.C.

Anexo D. entrevista realizada a docentes (en medio del diagnóstico)

1. ¿Cuál es su Área de desempeño en la Institución?	2. Desde la mirada más amplia y general que tienen como profesores ¿Qué tipo de necesidades, problemas o intereses de formación existe en este momento en la institución que ameriten el diseño de un Proyecto Educativo de impacto institucional?	3. ¿Cuáles consideran ustedes, son las 3 principales problemáticas educativas que se presentan en la institución?	4. Si se formulara un único proyecto educativo ¿en torno a qué problema considerarían ustedes que se debería realizar?	5. ¿Ha implementado algún método para la evaluación de estudiantes en su área por medio de la utilización de las TIC? si su respuesta es afirmativa, indique cual, y que ventajas observa en su utilización y las dificultades.
Ciencias Naturales y Educación Ambiental - Física	Aunque en varias oportunidades se ha impartido actualización o capacitación en el manejo de las TICs, se hace necesario implementar un proyecto docente enmarcado en el manejo de las mismas pero con carácter sistemático y permanente, debido a que en dicha línea los cambios se dan día a día. En ella misma, sería posible considerar, por ejemplo, el manejo de la tecnología celular o de teléfonos inteligentes a fin de sacar provecho de ella para el trabajo de aula.	<p>Considero que las tres principales problemáticas educativas que se presentan en la institución son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desatención por parte de los padres de familia para sus hijos. 2. Falta de compromiso de los estudiantes para con su proceso de aprendizaje o formación. 3. Falta de unicidad en la ejecución del proyecto educativo institucional por parte de los docentes. 	Me parece que el principal problema educativo que hay que afrontar es el del compromiso de los padres de familia para con la formación de sus hijos.	Aunque me parece muy importante iniciar la evaluación a través de la utilización de las TIC, hasta este momento no he implementado ningún método para tal efecto.
matemáticas	un diseño de una plataforma virtual para estudiar y evaluar a los estudiantes	<ol style="list-style-type: none"> 1). falta de incorporación de herramientas tecnológicas en cada aula 2). estrategias poco cercanas a la era digital que vivencian los estudiantes 3). formación académica de docentes lejana de la implantación de mediaciones tecnológicas 	motivación a los procesos de enseñanza de aprendizaje	la mediación tecnológica por medio de software de manejo de funciones desde microsoft el cual permite potencial el tiempo y el recurso hacia la conceptualización de objetos matemáticos

Educación Física	Pienso que hacen falta la creación o utilización de herramientas virtuales para el aprovechamiento del conocimiento que tienen los estudiantes en el uso del computador.	<p>1. Falencia en el internet, los operadores no proporcionan un banda ancha apropiado para el número de usuarios el cual es alto.</p> <p>2. Hace falta la página web de la institución</p> <p>3. hace falta una herramienta institucional que permita la interacción entre docentes, estudiantes y padres de familia.</p>	Creación de herramienta educativa para el uso de toda la comunidad de la institución	Si, tuve una web donde yo podía tener toda la información y temas que se estaban viendo en cada periodo académico donde los estudiantes podían acceder a la información, descargarla y aprender a través de las publicaciones.
Docente área de sociales	Formación en valores y principios en el aula de clases. Aplicación de las TIC en el aula de clase. Educación constructivista que tradicional	<p>Responder a la problemática de la sociedad actual: aplicabilidad de la educación en la resolución de conflictos. Los jóvenes no entienden para que aprenden una serie de ideas y conceptos sin ver la aplicabilidad en la realidad.</p> <p>Dejar el modelo pedagógico tradicional por un modelo más constructivista, donde sean los estudiantes que construyen conocimiento.</p> <p>Preocuparnos más por formar personas que transmitir conocimiento, porque el saber se encuentra, pero la formación de personas no.</p>	¿Cómo formar personas más integrales?	<p>Si, ubicación geográfica a través de las TIC en la sala de audiovisuales o biblioteca.</p> <p>Videos sobre el contexto histórico de la segunda guerra mundial.</p> <p>Elaboración de caricaturas sobre el contexto histórico de la segunda guerra mundial</p>

Inglés	Respecto a necesidades y/o problemas, uno de los más graves es el incorrecto uso de las herramientas TIC, por parte de los estudiantes. Lo ideal sería que el o la joven empleasen estos medios como guía de orientación, de aprendizaje autónomo y de estar al día en lo que compete al proceso de modernización y actualización en intereses intelectuales, culturales y humanistas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Incorrecto uso de la tecnología. 2. Problemas familiares 3. Abandono del proceso de aprendizaje y de convivencia colaborativo e integral 	Como la referencia hecha arriba sobre el proyecto, es sobre Tic's, pienso que debería trabajarse lo pertinente a llevar al estudiante a que emplee su tiempo escolar y extra, aprovechando lo propio de la tecnología.	<p>Los estudiantes han recibido direcciones en las que, en casa, pueden observar algunos vídeos preseleccionados, con temas sobre medio ambiente, salud, entre otros. Luego se realizan actividades escritas y en ocasiones orales sobre esos vídeos que han visto.</p> <p>Son llamativos y aprecian de mejor manera el mensaje que se quiere transmitir.</p>
Ciencias naturales	<p>Problemas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El mal manejo de residuos sólidos. 2. Desconocimiento de habilidades especiales en estudiantes. 3. Desconocimiento, desinterés o imposibilidad (de parte de los docentes) en utilizar los TIC, como mecanismos de aprendizaje eficiente y agradable para los estudiantes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La cantidad de estudiantes por curso (ya que atender todas las inquietudes y necesidades de 40 individuos es bastante difícil en el poco tiempo que tenemos de clase). 2. El desconocimiento por parte de docentes de habilidades específicas en los estudiantes para que ellos las puedan aprovechar y explotar adecuadamente (inteligencias múltiples). 3. Costumbre de los estudiantes a manejarse adecuadamente solo bajo regaños y/o gritos. 	Uno que involucrara la mayor parte de problemáticas educativas y de formación de las que he hablado. Por ejemplo si los docentes pudiéramos reconocer asertivamente las habilidades e intereses específicos de los estudiantes, podríamos encauzarlos en diferentes programas a partir de los cuales (bajo la tutoría docente) sean ellos mismos quienes generen y faciliten la resolución de problemáticas.	No para evaluación, si no como mecanismo de aprendizaje, hemos ido al laboratorio de biología y los estudiantes han conocido el funcionamiento de microscopios y su uso, lo que ha evidenciado una mejora e interés en presentación de trabajos y tareas, adicionalmente he intentado llevarlos al laboratorio multifuncional pero por efectos de desconfiguración de los equipos no hemos podido realizar las prácticas.
Matemáticas	Implementación con tics y apoyo en fortalecimiento de asignaturas con empresas externas	Aulas de apoyo con los estudiantes que presentan dificultades. Compromiso con responsabilidad de tareas y trabajos por parte de los estudiantes Bibliotecas virtuales	Como fortalecer el aprendizaje de las matemáticas en aquellos estudiantes que presentan bajo rendimiento en el aula	en el fortalecimiento de la enseñanza vídeos, juegos matemáticos online, y aplicaciones virtuales apoyo de la editorial.

Anexo E. Solicitud de autorización a Rectoría

Villavicencio, 18 de oct. 2016.

Señor:
HENRY ALBERTO SANTIAGO
Rector
Colegio Francisco José de Caldas Villavicencio
Ciudad

REF: Solicitud de autorización para realizar encuestas y entrevistas a estudiantes y docentes de la J. Tarde.
Cordial saludo,

Por medio del presente documento, le solicito de manera cordial su autorización para llevar cabo la aplicación de instrumentos que hacen parte de una investigación que desarrollo, en el marco del proyecto profesoral “Prácticas de evaluación mediadas por entornos virtuales en instituciones educativas: La evaluación como factor clave para el desarrollo de la competencia en informática educativa” de la maestría en Proyectos educativos Mediados por Tic de la universidad de la Sabana bajo la asesoría del Mg. Darwin Andrés Díaz.

Este proyecto de investigación tiene como objeto la Implementación de un AVA como estrategia didáctica para la evaluación del área de artes plásticas en los grados 10 y 11, del Instituto Nacional Francisco José de Caldas- Villavicencio,

Para el debido desarrollo de la investigación solicito la participación de los estudiantes de los grados decimos y onces de la jornada tarde, quienes deberán contar con la previa autorización de sus acudientes, además solicito me sea concedida la utilización de las instalaciones del colegio como las salas de sistemas, y los computadores.

Nota. Se hace énfasis que dicho proyecto no intervendrá en la normalidad académica de los estudiantes, ya que se aplicara de manera On line.

Agradezco su colaboración y le pido el gran favor de darme respuesta por escrito pues es un insumo de mi investigación.

Atentamente,

Luz Marina Rodríguez Ch.
C.C 40414383 Granada Meta.
Lic. artes plásticas J.T Sede Bachillerato.

Anexo D. Rubricas Artes Plásticas, I y II periodo académico grados 10° y 11°



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO NACIONAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
DESARROLLO DIDÁCTICO INSTITUCIONAL
PLAN DE AULA



AREA: Educación Artística y cultural	ASIGNATURA: Artes 2018	PERIODO: Uno y dos	GRADO: Decimo
DESEMPEÑO DE NIVEL SUPERIOR: Valora y comparte con sus compañeros los procedimientos técnicos y tecnológicos con los que se desarrollan propuestas de creación artística integrando los temas de historia del arte del siglo XX- "las vanguardias artísticas" en composiciones creativas y expresivas en la técnica del acrílico sobre diversos materiales.			
SENSIBILIZACIÓN Y EXPLORACIÓN	DESARROLLO DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	CONTEXUALIZACIÓN Y APROPIACIÓN	RECURSOS
<p>Socialización de la temática a desarrollar en el periodo. (técnica del acrílico, materiales, etc.)</p> <p>Revisaremos muchos ejemplos pictóricos reales para identificar las técnicas empleadas y sus características más relevantes.</p> <p>Estudiaremos las características generales de las técnicas tradicionales del arte.</p> <p>Explicación de cómo se encuentra el arte en la actualidad después de las vanguardias artísticas del s. XX</p> <p>Dara conocer la biografía de artistas que trabajaron con las vanguardias artísticas.</p> <p>Realizo proyectos en: Mancha y pintura dirigida. Dáctilo pintura. -Pintura con esponjas y palitos. -Pintura con pincel. -Técnica del <u>impasto</u>. - Pintura en diferentes materiales (piedras, madera, tela)</p>	<p>- Mapa conceptual sobre el tema de las Vanguardias artística.</p> <p>- Narración breve de la manera como artistas han trabajado obras de arte aplicando elementos compositivos.</p> <p>- realización de prácticas en acrílico sobre cartón paja, Madera y tela.</p> <p>-Aplicación de un color plano.</p> <p>-Degradado del color agregando blanco.</p> <p>-Aplicación del acrílico con espátula.-Tramas.</p> <p>-Frotando el pincel seco sobre la superficie.</p> <p>-Usando acrílico aguado.</p> <p>-Raspando el acrílico húmedo.</p> <p>-Usando líneas de color en el mismo sentido.</p> <p>-Pegando papeles de colores y aplicando el acrílico sobre ellos.</p> <p>-Composición de paisajes, bodegones y trabajos libres.</p> <p>-Características básicas de color (tono, saturación, valor ó luminosidad).</p> <p>- Desarrollo de taller de historia del arte. Buscar biografías e invitarlos a ver obras de ellos en internet</p> <p>- trabajo creativo sobre arte moderno en madera con la técnica del acrílico. Los mejores trabajos formaran un mural que será expuesto en la sala de artes.</p> <p>- Diseño y Composición del tema que se va trabajar en el lienzo.</p>	<p>- Presentación de trabajos en cada clase para ser revisados y evaluados.</p> <p>- Investigación, análisis y Socialización de conceptos sobre arte del S. XX desde la perspectiva de las Vanguardias artísticas.</p> <p>-Desarrollo del trabajo sobre la madera y luego sobre el lienzo.</p> <p>- Exposición de trabajos al finalizar el periodo.</p> <p>- Evaluación tipo icfes sobre conceptos estudiados.</p>	<p>Videos de Historia del arte. Siglo xx</p> <p>Visita a exposiciones. Banco de la república, biblioteca German Arciniega...</p> <p>Acrílicos, pinceles chinos, paleta, triple 20x25, lienzo de 50x70.</p> <p>- fotografías alusivas al tema.</p> <p>Textos y revistas de artes.</p>
REFLEXION Y PROYECCION: Evaluación de procesos cada vez que se culmina el trabajo de clase y Exposición de trabajos realizados en clase en proyectos en la semana cultural			
Observaciones: Al terminar el periodo y después de haber desarrollado el bloque de actividades, realizaran la autoevaluación donde reflejaran el desempeño para generar el auto compromiso de mejoramiento que canalice y fortalezca las falencias.			



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INSTITUTO NACIONAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
DESARROLLO DIDÁCTICO INSTITUCIONAL
PLAN DE AULA



AREA: Educación Artística y cultural	ASIGNATURA: Artes 2018	PERIODO: Uno y Dos	GRADO: Once
<p>DESEMPEÑO DE NIVEL SUPERIOR: Sintetiza y transmite información gráficamente con el uso de algunas herramientas web sobre conceptos de historia del arte antiguo, para luego ser representados como expresión de emociones, sentimientos y vivencias en composiciones creativas y expresivas en la técnica del óleo apoyado en la pintura digital en línea en su diseño.</p>			
SENSIBILIZACIÓN Y EXPLORACIÓN	DESARROLLO DE ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	CONTEXUALIZACIÓN Y APROPIACIÓN	RECURSOS
<p><i>Socialización de la temática a desarrollar en el periodo (el arte antiguo)</i></p> <p><i>Explicación y práctica de cómo se trabaja con el óleo sobre diferentes materiales.</i></p> <p><i>Dara conocer trabajos artísticos en óleo en diferentes épocas.</i></p> <p>Revisaremos muchos ejemplos pictóricos reales para identificar las técnicas empleadas y sus características más relevantes.</p> <p>Estudiaremos las características generales de las técnicas tradicionales del arte.</p>	<p><i>_ Revisaremos muchos ejemplos pictóricos reales para identificar las técnicas empleadas y sus características más relevantes.</i></p> <p>- Estudiaremos las características generales de las técnicas tradicionales del arte.</p> <p><i>-Mapa conceptual sobre el tema de historia del arte antiguo</i></p> <p><i>-Narración breve de la manera como artistas han trabajado obras de arte aplicando elementos compositivos en la técnica del óleo.</i></p> <p><i>- Buscar biografías e invitarlos a ver obras de ellos en internet.</i></p> <p>Diseño de la composición para ser trabajada en el lienzo en Arte abstracto o naturalista Pintura al óleo sobre madera, tela y cartón</p>	<p><i>- Presentación de trabajos en cada clase para ser revisados y evaluados.</i></p> <p><i>- Investigación, análisis y Socialización de conceptos sobre arte antiguo.</i></p> <p>-Desarrollo del trabajo sobre la madera y luego sobre el lienzo.</p> <p>- características y generalidades de la técnica.</p> <p>-Pinceladas.-Bodegón.-Flores.-Paisaje</p> <p>- Exposición de trabajos al finalizar el periodo.</p> <p>Color: Primarios, secundarios, terciarios, obtención por mezclas casuales y espontáneas.</p> <p>• A cromáticos: Formar diferentes calidades de grises por mezclas espontáneas y por mezclas con color, logro de claros y oscuros</p> <p>Pintura al óleo sobre madera, tela y papel</p> <p>Óleo.</p> <p>-características y generalidades de la técnica.</p> <p>-Pinceladas.-Bodegón.</p> <p>-Flores.-Paisaje</p> <p>* El arte, Expresión humana</p> <p>* Arte antiguo: Neolítico, megalítico.</p> <p>* Egipto, Mesopotamia, Asiria, Babilonia y Persia Grecia y Roma</p> <p>Asistir a exposiciones de arte y argumentar sobre lo observado.</p> <p><i>ejemplo, excelente de arte figurativo, para aprender más sobre el manejo del volumen, las sombras y las proporciones.</i></p> <p>Asistir a exposiciones de arte y argumentar sobre lo observado.</p> <p><i>web que apoyan la pintura digital en línea</i></p>	<p><i>Videos sobre la técnica del óleo.</i></p> <p><i>Video de Historia del arte antiguo.</i></p> <p><i>Visita a exposiciones banco de la Republica</i></p> <p>- fotografías alusivas a los temas desarrollados.</p> <p>Textos de artes</p> <p><i>Oleos, pinceles chinos, paleta, aceite de linaza y trementina, lienzo de 50x70.</i></p>   
<p>REFLEXION Y PROYECCION: Evaluación de procesos cada vez que se culmina el trabajo de clase y <i>Exposición de trabajos realizados en clase en proyectos en la semana cultural</i></p>			
<p>Observaciones: Al terminar el periodo y después de haber desarrollado el bloque de actividades, realizaran la autoevaluación donde reflejaran el desempeño para generar el auto compromiso de mejoramiento que canalice y fortalezca las falencias.</p>			

Anexo E. Categorización y análisis de entrevistas a estudiantes de grado 10 y 11

Categoría	Participante	Descripción
Sugerencias de mejora	2	“Que cada uno de nosotros nos registráramos para no tener complicaciones”
	1	“El sistema de registro “
	3	“La hora de ingresar”
	4	“Yo añadiría un mejor rendimiento en el sistema de registro”
	7	“Arreglar el envío de documentos en la página”
		Se debería mejorar el saber si el trabajo fue entregado
Experiencia	1	“Nos ha ido , algunos bastante bien, otros con alguna dificultad
	7	“Ha sido regular, se entiende que es una página en desarrollo,
	2	“Pude diferenciar cosas de un tema y así poder interpretarlos para aprender mejor”
Ventajas	1	“Considero que esas herramientas que utilizamos con las Tic, nos sirve de refuerzo, para las dudas que nosotros nos nacen, al realizar los trabajos evaluativos que teóricamente algunas cosas no terminamos.... Y eso nos ayuda bastante porque así salimos de nuestras dudas y aprendemos como aplicarlos en un futuro... más que lo necesitamos”
	2	“Pudimos aprender más a cómo manejar una página virtual y nos puede servir para la universidad”
	8	“A veces se dificulta el mandar los link, pero aprende y pues es buena la página”
dificultades	1	“El registro y algunas fallas en el horario de entrega, algunos cursos les permitía y a otros no, siendo el mismo tiempo límite”
	2	“no me permite el usuario de entrada”

	3	“Algunas personas no sabemos manejar bien la página o páginas virtuales y se nos dificultan enviar trabajos o también toca pagar un café internet, algunos no tenemos computadores o internet...eso se nos dificulta a la hora de enviar trabajos”
	4	“El usuario nunca es recibido por la página, me dan las indicaciones de como es el nombre, el usuario, la contraseña, pero la página siempre me rebota, dice que es incorrecta”
	5	“No tenemos conexión a internet, tenemos que pagar un café internet”
	7	“ la página muestra unas dificultades por ejemplo a la hora de revisar o enviar trabajos, no es claro ver si fue entregado ”
Aportes al proceso de aprendizaje		
	1	“Nos amplían los conocimientos, de los que nos puede brindar la profesora en el aula. Entonces nos sirve para aplicar arte y otras herramientas que nos brinda la tecnología “
	2	“No veo mucha experiencia para aprender por medio de esto”
	3	“Nos sirve para aplicar arte y otras herramientas que nos brinda la tecnología”
	6	“si me ha servido, ya que en las clases de artes, en el momento de pintar el lienzo, tengo la guía en el celular de cómo hacerlo... si me ha funcionado”
	7	“Considero que si me ha servido, debido a que los trabajos virtuales como tal implican que uno tenga que dirigirse a otras páginas para obtener información, lo cual incrementa mi aprendizaje y me sirve para aprender más y que las herramientas que nos ofrecen nos sirven para cualquier área”
	4	Nos ha ayudado a fundamentarnos, a la hora de que nos pone a hacer líneas de tiempo, mapas, influye en que la persona tiene que hacer búsqueda, y como tal la búsqueda queda grabada, porque a la hora de usted redactarlo, escribirlo y todo eso, claramente si influye en el aprendizaje”
	3	“Nos sirve para aplicar arte y otras herramientas que nos brinda la tecnología”
Aportes al proceso de evaluación	4	“he podido expresarme mejor”
	1	“ Nos amplía el conocimiento de lo que nos puede brindar la profesora en el aula”

	6	“Teóricamente me ayudo para ampliar mis conocimientos
	2	“Si ha influido bastante, ya que he mejorado mi nota”
	8	“Si me ha servido, porque aparte de que uno se ahorra tiempo, aprende cosas, porque al momento de buscarlas uno encuentra terminaciones nuevas y pues anexa más cosas a los trabajos, con la bibliografía que no todo el mundo tiene claro”
Categoría emergente Vinculación del arte con la plataforma	5	“Es mejor el arte, es más practico que como tal teórico, entonces es mejor físico que virtual”

Anexo F. Evidencia fotográfica de actividades realizadas extra clase



Exposición en el colegio “Expocreatividad”

El cual se divulgó por medio de la página de Facebook oficial de la intuición.

