

**“METODOLOGÍA DIGITAL PARA LA ENSEÑANZA DE LAS ARTES PLÁSTICAS
CON LOS ESTUDIANTES DE GRADO 4° y 5° DE LA INSTITUCIÓN
CONCENTRACIÓN EDUCATIVA DEL SUR DE MONTELIBANO (CESUM), DE LA
CIUDAD DE MONTELIBANO”**

JULIÁN ROMERO ALMEIDA

WENDY BALMACEDA ARUACHÁN

SERGIO GALEANO ECHAVARRIA

UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS

DEPARTAMENTO DE ARTES Y MÚSICA

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN

ARTÍSTICA - MÚSICA

MONTERÍA CÓRDOBA

2020

RESUMEN

Esta investigación abordó el tema de la creación de una nueva metodología basada en el uso de herramientas tecnológicas como complemento a las actividades realizadas en el área de Educación Artística, en los grados 4° y 5°. Debido a que los estudiantes no contaban con acompañamiento para el aprendizaje de las artes plásticas por las limitaciones de la Institución y los recursos económicos en sus núcleos familiares.

El objetivo principal de la investigación fue implementar una propuesta metodológica que ayudara a resolver la problemática de desinterés en los alumnos en temáticas de enseñanza en el área. Ya que, por los tiempos de pandemia a nivel global, se necesitaba una intervención para poder contrarrestar las limitaciones de la virtualidad y mejorar las falencias que se iban generando en sus procesos de formación.

Se creó una metodología con paradigma cualitativo, con un enfoque de investigación-acción participativa en el cual se abordó un acercamiento interpretativo y naturalista al sujeto de estudio, por cuanto estudia las cualidades artísticas del estudiante. El desarrollo de la perspectiva teórica se basará en la revisión de documentación académica.

Palabras claves: *Conocimiento, Estrategias metodológicas, Lúdica, Metodología digital, Material didáctico, Diseño de un blog, Desarrollo cognitivo, Habilidad de pensamiento, Innovación.*

ABSTRACT

This research addressed the topic of creating a new methodology based on the use of technological tools as a complement to the activities carried out in the area of Art Education, in grades 4 and 5. Due to the fact that the students did not have support for the learning of the plastic arts due to the limitations of the Institution and the economic resources in their families.

The main objective of the research was to implement a methodological proposal that would help solve the problem of disinterest in students in teaching topics in the area. Since, due to the times of pandemic at a global level, an intervention was needed to be able to counteract the limitations of virtuality and improve the shortcomings that were being generated in their training processes.

A methodology with a qualitative paradigm was created, with a participatory action-research approach in which an interpretive and naturalistic approach to the subject of study was approached, since it studies the artistic qualities of the student. The development of the theoretical perspective will be based on the review of academic documentation.

Keywords: *Knowledge, Methodological strategies, Playful, Digital methodology, Didactic material, Design of a blog, Cognitive development, Thinking ability, Innovation.*

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN.	2
ABSTRACT.	3
INTRODUCCIÓN.	6
CAPITULO I	
1. PROBLEMA.	7
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.	
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.	8
1.3. JUSTIFICACIÓN.	
1.4. ALCANCE O IMPACTO.	10
CAPITULO II	
2. OBJETIVOS.	11
2.1. OBJETIVO GENERAL.	
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	12
CAPITULO III	
3. MARCO REFERENCIAL.	
3.1. ANTECEDENTES.	
3.1.1. <u>Antecedentes de la investigación.</u>	
3.2. MARCO TEORICO.	16
3.2.1. <u>Pedagogías.</u>	

3.2.2. <u>Metodología.</u>	17
3.2.3. <u>Pedagogías emergentes.</u>	18
3.2.4. <u>Teorías educativas con TIC.</u>	19
3.2.5. <u>Inteligencias Múltiples.</u>	20
3.2.6. <u>Teoría del Desarrollo Cognitivo.</u>	25
3.2.7. <u>Conclusión.</u>	28
3.3. MARCO LEGAL.	29

CAPITULO IV

4. METODOLOGÍA.	32
4.1. NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN.	
4.1.1. PARADIGMA.	
4.2. POBLACIÓN.	33
4.2.1. MUESTRA.	
4.3. TECNICAS DE RECOLLECIÓN.	
34	
4.3.1. FASES DE LA INVESTIGACIÓN.	
4.4. PROCESAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.	
37	
4.5. CATEGORIAS.	
39	
CONCLUSIÓN.	
43	

BIBLIGRAFÍA.

44

- Referencias.

ANEXOS.

46

INTRODUCCIÓN

Este proyecto es realizado con el fin de crear una metodología basada en el uso de herramientas tecnológicas, para uso complementario en la Institución. A través de talleres, un sistema de módulos o niveles, para desarrollar un proceso de formación integral desde temprana edad en las Artes Plásticas. La importancia de moldear el sentido estético en los infantes, despierta su creatividad y la capacidad de tomar decisiones de manera mucho más acertada.

Al crear el blog llamado **Arte interactivo**, se buscará facilitar el acceso a contenidos relevantes, a toda la información acerca del proyecto y a complementar todos los conocimientos adquiridos en el aula.

CAPITULO I

1. PROBLEMA.

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En el municipio de Montelíbano, se ha venido presentando una problemática recurrente en la mayoría de instituciones educativas, y es que algunas de las metodologías existentes son formas de enseñanza muy antigua e ineficaces. Debido a la virtualidad por causa de la pandemia, los estudiantes no puedan tener la posibilidad de recibir y aprender de forma presencial, todos los conocimientos referentes al área y como consecuencia, el desinterés por cualquier tipo de expresión propia o históricas por parte de los estudiantes en las clases de artística, ha crecido exponencialmente.

Sumándole a esto, la visión desinteresada de la sociedad cordobesa acerca de la importancia de esta materia como una de las ramas del conocimiento más reconocibles a través de la historia. Esto no es culpa de los maestros del área, ya que ellos se ven limitados a los recursos y herramientas didácticas con los que cuentan las instituciones y con el tiempo estipulado para poder enseñar; también se ven limitados en sus funciones para esta nueva realidad de la sociedad.

En consecuencia, el uso de los elementos tecnológicos de forma inadecuada en el aula de clase también se ha convertido en un problema para los maestros.

Se necesita una intervención urgente por parte del Ministerio de Educación con el fin de reformar estas problemáticas y si es posible crear una forma nueva y moderna de

enseñar, incentivando nuevas metodologías con el fin de utilizar todos los recursos posibles y que puedan darle un papel importante a las TIC, como herramientas facilitadoras para la impartición de conocimiento en la región cordobesa y que los profesores sean capacitados para las nuevas metodologías.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera se puede implementar metodología digital para la enseñanza de las artes plásticas con los estudiantes de grado 4° y 5°, de la Institución Educativa Concentración Educativa del Sur de Montelíbano (CESUM), de la ciudad de Montelíbano?

1.3. JUSTIFICACIÓN.

Desde hace mucho tiempo se ha ido desplazando a las artes humanas del foco de importancia, en el proceso de formación de individuos para la sociedad, es necesario un cambio de visión en la forma de enseñanza, solo creando sensibilización en los niños, niñas y adolescentes, se puede mejorar la sociedad. El arte como ejemplo, demuestra el potencial humano para crear belleza y transmitir señales sensoriales a otros individuos. La globalización y el avance tecnológico ha roto toda barrera en el aprendizaje que solo existían en un mundo analógico, la información está al alcance de

todos y es indispensable guiar a las nuevas generaciones en el uso de estas fuentes de conocimiento. Incorporar la tecnología en el proceso de aprendizaje es la pedagogía del futuro.

“Siempre que el ser humano ha incorporado nuevos procedimientos de creación, el arte ha sufrido un gran cambio. Nos encontramos en una fase de clasicismo del arte posmoderno que es la que define, junto a su carácter tecnológico, una nueva cultura global. Esta crece extrañamente desdoblada entre el mundo real y el virtual, igual que nuestra actividad artística y docente.” (Saura, 2011).

“como sostienen Mónica Zega de Krutli y Mercedes Martín (2007), las TIC en la educación, así como la complementación de espacios virtuales a la educación presencial, apuntan a la resolución de tres cuestiones focales del siglo XXI: el trabajo en redes en el mundo globalizado, la educación permanente y el uso de TIC para el estudio. Para ello es necesario articular tres elementos claves: lo pedagógico, lo comunicativo y lo tecnológico”. (Capasso & Jean Jean, 2012).

Según Saura (2011):

“La incorporación de las TIC a las prácticas educativas se ha visto implementada por el desarrollo de multitud de aplicaciones y sitios con sorprendentes funcionalidades. A las posibilidades de la web tradicional hay que sumar una serie de herramientas, englobadas bajo el concepto de Web 2.0, que posibilitan la elaboración y publicación en poco tiempo de contenidos sin mediar casi ningún tipo de conocimiento técnico. Todas estas herramientas pueden desempeñar un importante papel en los procesos de enseñanza-aprendizaje. La

Educación Artística no es ajena a estos cambios, más aún cuando su territorio propio, 'lo visual y multimedia', es el lenguaje en el que se comunica la red".

Por lo anterior, este proyecto busca proponer una nueva forma de enseñanza para los estudiantes de los grados 4° y 5° de la Institución Educativa Concentración Educativa del Sur de Montelíbano (CESUM), presentando una propuesta diferente a las tradicionales haciendo uso de las tecnologías, como un recurso de enseñanza en el área de artística. El proyecto tiene como fin captar la atención de los estudiantes y facilitar el acceso a información de su interés.

1.4. ALCANCE O IMPACTO.

El alcance estimado para la realización de dicha investigación en su fase de prueba es de 69 estudiantes o un salón de clases por grado correspondiente en un lapso de 2 meses aproximadamente.

Dicha investigación estará enfocada en un grupo poblacional de niños y niñas entre los 8 y 11 años. También de forma indirecta en los docentes con la capacitación en uso de nuevas tecnologías y en el material didáctico para la implementación de la metodología presentada.

Los resultados esperados son:

- Que todos los estudiantes reciban los materiales necesarios para trabajar.
- Que mejore de forma precisa la comprensión de las temáticas del área de educación artística por parte de los estudiantes.

- Que los estudiantes presenten interés por esta nueva propuesta y vuelvan a sentir interés por el área.
- Que todos los educadores con los que cuenta la institución puedan manejar de forma eficaz esta nueva propuesta metodológica y la pueda ponerla en práctica.
- Que los padres de familia tengan el conocimiento de los objetivos del proyecto de investigación y de la nueva metodología.
- Generar conciencia en la sociedad de la importancia del aprendizaje integral de niños, niñas y jóvenes.

CAPITULO II

2. OBJETIVOS.

2.1. OBJETIVO GENERAL.

“Implementar metodología digital para la enseñanza de las artes plásticas con los estudiantes de grado 4° y 5° de la Institución Educativa Concentración Educativa del Sur de Montelíbano (CESUM)”.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Diagnosticar la problemática que causa que los alumnos de la Institución presentan desinterés hacia el área de Educación Artística.
- Crear una nueva metodología basada en la creación de material didáctico y a través de un blog. Para que sea un complemento al plan de área de la Institución.
- Plantear nuevas estrategias metodológicas para el área de Artística.
- Incentivar el uso de herramientas tecnológicas para facilitar el acceso a la información en beneficio de los estudiantes.
- Concientizar a padres y profesores en la importancia de las artes en el desarrollo de los individuos.

CAPITULO III

3. MARCO REFERENCIAL

3.1. ANTECEDENTES.

3.1.1. Antecedentes de la investigación.

A continuación, se plantea como antecedente uno de los trabajos investigativos que están relacionados con las TIC en el arte, haciéndose una revisión del trabajo elaborado al respecto se encontró que:

Mónica Contreras y Javier Eduardo Martínez (2016), en su trabajo titulado: "*Proyecto de Educación Artística para Docentes*" (Fundación universitaria los libertadores) para obtener el título de: "*Especialista en informática y multimedia educativa*". El objetivo de este trabajo según los autores busca fomentar el arte digital, entendiendo a este como aquellos objetos creativos que son intervenidos por medio de las tecnologías digitales. Un punto importante de este trabajo es explicar el concepto del arte digital y su evolución paralela a la tecnología y la conclusión de en la creación de nuevos conceptos artísticos.

En resumen y el fin de toda esta obra según lo plantean Contreras & Martínez (2016):

“Buscar en la educación de artes que se enseña tradicionalmente un arte bidimensional como la pintura y en la escultura, pero señalando fuertemente el auge de las TIC, se hace necesaria la enseñanza de un nuevo arte mediado por estas nuevas herramientas. Es así donde se emplea una nueva plataforma de autoaprendizaje donde los docentes pueden encontrar como crear y expresar sus ideas artísticas por medio de herramientas de creación digital...” (Contreras & Martínez, 2016).

Un punto que no se puede pasar por alto es la metodología que los investigadores usaron he indagando se encontró que, se inició con la convocatoria de maestros, padres de familia, niños a participar en la renovación de actitudes y conceptos frente al

papel de padres y maestros y alumnos que se deberían jugar a favor de la vivencia del arte y la lúdica como estrategia de alivio.

La persuasión y creación jugó un papel importante ya que consistió en la creación en la estructuración a través de encuentros diarios y semanales de las sesiones o unidades del material de apoyo, se manejó la evaluación diagnóstica de los niveles de lectura de los niños de grado tercero, identificación de los errores específicos en la lectura y escritura.

Según los resultados de los investigadores concluyeron en los siguientes resultados (Contreras & Martínez, 2016): se logró que parte del cuerpo docente dieran reconocimiento para hallarle sentido y gusto por el trabajo, para permitirle al maestro a través de la reflexión y la investigación convertirse en un orientador del proceso educativo de los alumnos.

Por otro lado, la investigadora Clara Judith Cruz y Silvia Esmeralda Guayacán (2000) en su trabajo titulado: "*El arte como generador de estrategias, para superar problemas de aprendizaje, en la básica primaria*" (Universidad de la Sabana) señala (Cruz & Guayacán, 2000) "El arte como generador de estrategias, para superar problemas de aprendizaje en la básica primaria"; diseñado y aplicado con los grados tercero de la *Escuela Country Sur* y el *Colegio Danilo Cifuentes* en Bogotá, presenta aspectos importantes en el desarrollo de la vida de una institución educativa, su influencia en la comunidad educativa y en la localidad en la cual se encuentra ubicado, su importancia como ente impulsor de nuevas generaciones, su vigencia y perspectivas y la forma

como encara la situación actual en un sector – el educativo- que por el momento ha sido muy golpeado por los diversos problemas que atraviesa el país.

Las autoras Cruz & Guayacán (2000) de esta investigación enfatizan:

“Una posición sobre la Escuela formal y el arte, que en este caso sirve enfatizar la educación por medio del arte, esto es, una metodología que busca y se interesa en la formación del individuo como persona integral, que como artista competente. El objetivo no es formar artistas, más bien, es generar "mejores" personas. En el caso específico de la propuesta, es el de tomar el arte como generador de estrategias, para la superación de problemas de aprendizaje, se trata de dar una gran importancia al ser, mediante la formación de una persona, que sea amante de la expresión y el movimiento. De esta forma, el arte se contempla como: proceso, disciplina y herramienta, como medio de producción y procedimiento. Esto para plantear una educación por y con el arte. Educación en la cual se forman personas adaptadas social y psicológicamente, con potencialidades de proyección dentro de la comunidad a la cual pertenecen.

La metodología que se usó según la investigadora que se implementó en este proyecto fue: “usar ambientes de aprendizaje virtual en la LMS Moodle con contenidos, actividades y herramientas colaborativas donde los docentes pueden ver el uso de las diferentes herramientas para crear y compartir su objetivo de arte digital. Los docentes seleccionaran y aprenderán las herramientas que más se adecue a su propósito en el aula de clases, podrán crear objetos artísticos y al finalizar podrán utilizarlo en el sitio para que sean vistos por otros docentes. El método de evaluación será auto evaluativo...” (Cruz & Guayacán, 2000).

En toda esta investigación las creadoras Cruz & Guayacán (2000) de este material

Concluyeron que:

“una vez lo docentes trabajaron en varios videos tutoriales se realizó una encuesta de evaluación (*Anexo 3*) y se habló con un profesor quienes les comentó sobre la implementación del arte digital como un tema de su catedra, ya que él tiene la libertad de catedra y puede incluir herramientas digitales para trabajar en clases. Pudieron ver entonces que la investigación si logró incentivar al docente en el uso de herramientas de edición y manipulación digital para la creación artística”. (Cruz & Guayacán, 2000).

3.2. MARCO TEÓRICO.

La pedagogía es la ciencia que estudia la educación, el arte de la enseñanza y replicación de conocimientos a otros seres humanos, teniendo como objetivo principal, llevar a cabo un proceso efectivo a través de una metodología, en el cual se mejore la calidad y la cantidad de lo que se aprende.

3.2.1. Pedagogía.

Luis Arturo Lemus (1969), propone en su obra “*Pedagogía: temas Fundamentales*” la siguiente definición de Pedagogía:

la pedagogía tiene por objeto el estudio de la educación, esta si puede tener las características de una obra de arte... la educación es eminentemente activa y práctica, se ajusta a normas y reglas que constituyen los métodos y procedimientos, y por parte de una imagen o comprensión del mundo, de la vida y del hombre para crear o modelar una criatura humana bella... cuando la educación es bien concebida y practicada también constituye un arte complicado y elevado, pues se trata de una obra creadora donde el artista, esto es, el maestro, debe hacer uso de su amor, inspiración, sabiduría y habilidad. (Lemus, 1969).

Se puede precisar de una forma más centrada la idea de lo que es la pedagogía a través de la historia de la humanidad, siendo elemento fundamental en una sociedad.

3.2.2. Metodología.

Según el artículo escrito por el licenciado Fabián Coelho (2019), se define la palabra metodología de la siguiente manera:

Como metodología se denomina la serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente válido. En este sentido, la metodología funciona como el soporte conceptual que rige la manera en que aplicamos los procedimientos en una investigación. (Coelho, 2019).

De esta manera se puede comprender el concepto de metodología, aplicándola, creando una hipótesis con la cual se alcancen los objetivos finales de la investigación.

3.2.3. Pedagogías emergentes.

Según el trabajo investigativo realizado por diferentes pedagogos en el libro “*Tendencias emergentes en educación con TIC*” en el año 2012, en la ciudad de Barcelona, España (pág.15):

Hoy se puede definir las pedagogías emergentes como el conjunto de enfoques e ideas pedagógicas, todavía no bien sistematizadas, que surgen alrededor del uso de las TIC en educación y que intentan aprovechar todo su potencial comunicativo, informacional, colaborativo, interactivo, creativo e innovador en el marco de una nueva cultura del aprendizaje. (Abell & Castañeda, et al. 2012) (p.15).

Necesariamente las teorías pedagógicas deben aplicarse, adaptándose al avance de la sociedad y deben mantenerse constantemente actualizadas para poder utilizar todas las herramientas que pueden brindar las nuevas tecnologías. Es innegable que los términos “*Tecnologías emergentes*” y “*Pedagogías emergentes*” deben estar ligados y deben estar en constante avance conjuntamente, la educación en el departamento de Córdoba debe tomar como referencias estos conceptos para poder reinventarse y reestructurarse a través del tiempo.

Para este grupo de pedagogos es importante tener en cuenta (Abell & Castañeda, et al. 2012) “que las ideas que configuran esta definición pueden entenderse aplicables tanto a herramientas (*hardware y software*) como a su utilización en procesos de

enseñanza/aprendizaje y que un análisis de esas proposiciones análogas referidas a la práctica educativa.” (pág. 17).

3.2.4. Teorías educativas con TIC.

3.2.4.1. e-Learning.

Para entender el significado de este término, se puede decir, que “e-learning es el término abreviado en inglés de *electronic learning*, que se refiere a la enseñanza y aprendizaje online, a través de Internet y la tecnología. También conocido como enseñanza virtual, formación online, teleformación o formación a distancia...” (Ganduxé, 2018)

Pero como dice la pedagoga Begoña Gross (2011) hay discrepancias de base en modelos a distancia y el *e-learning*:

“...existe una diferencia importante entre los modelos de educación a distancia y el *e-learning*.

La educación a distancia puede o no utilizar tecnología, pero lo más importante es garantizar el estudio independiente sin necesidad de que haya una intervención continua del docente. En el caso del *e-learning*, se comparte la no presencialidad del modelo, pero el énfasis se produce en la utilización de Internet como sistema de acceso a los contenidos y a las actividades de la

formación. La interacción y la comunicación son una parte fundamental de los modelos de *e-learning*.” (Gross, et al. 2011)

El modelo *e-learning* consiste en que el centro de todo es la actividad y que las herramientas tecnológicas sean el medio para la interacción entre el maestro y el estudiante. Aplicando diferentes fases o “Generaciones”.

- **Primera generación:** En esta fase se debe combinar entre material web y material impreso, clases semipresenciales, software instruccional.
- **Segunda generación:** La información debe ser completamente en línea, las clases deben ser en vivo, con acceso a internet todo el tiempo.
- **Tercera generación:** Contenidos especializados, hechos por los estudiantes, modelo aplicado en teléfonos, juegos y simuladores virtuales.

Indudablemente es un término nuevo para nosotros, pero es un concepto que no se debe ignorar, ya que es parte fundamental en el desarrollo de este trabajo investigativo y el siguiente paso a seguir en la inclusión de nuevas metodologías del sistema educativo del país.

Pero, aunque sea una buena opción se cuenta con una desventaja ya que la accesibilidad se limita por las condiciones socio económicas de la población y es aplicable hasta cierto punto, aunque esto sea así es una de las más importantes pedagogías emergentes.

3.2.5. Inteligencias múltiples.

Biografía.

“Howard Gardner (Scranton, Pensilvania, 1943), Psicólogo y pedagogo estadounidense que formuló y desarrolló la teoría de las inteligencias múltiples. Hijo de una familia alemana que emigró a Estados Unidos para escapar de las persecuciones del nazismo, estudió en la Universidad de Harvard, por la que se doctoró en psicología social en 1971, iniciando luego una carrera docente que lo llevaría a formar parte del plantel de dicha institución como titular de la cátedra de cognición y educación y profesor adjunto de psicología.” (Ruiza, Fernández, & Tamaro, 2004).

Teoría.

El propuso en su obra “*Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*” (Gardner, 1983), una nueva forma de ver cómo es la evolución del aprendizaje en los seres humanos y con esa idea, planteo lo siguiente: en la estructura de la mente existen 7 diferentes inteligencias que trabajan al tiempo para poder comprender el contexto que nos rodea y con el tiempo fueron incluidas 3 más.

- **Inteligencia lingüística:** “Capacidad de utilizar las palabras de manera eficaz, ya sea oralmente (por ejemplo, como narrador, orador o político) o por escrito (poetas, dramaturgos, editores, periodistas). Esta inteligencia incluye la

capacidad de manejar la sintaxis o la estructura del lenguaje”. (Armstrong, 2000) (p.18).

- **Inteligencia lógico-matemática:** “Capacidad de utilizar los números con eficacia (matemáticos, contables, estadísticos) y de razonar bien (científicos, programadores informáticos, especialistas en lógica). Esta inteligencia incluye la sensibilidad a patrones y relaciones lógicas, afirmaciones y proposiciones...” (Armstrong, 2000) (p. 19).
- **Inteligencia espacial:** “Capacidad de percibir el mundo visuo-espacial de manera precisa (por ejemplo, como un cazador, un escolta o un guía) y de llevar a cabo transformaciones basadas en esas percepciones (interioristas, arquitectos, artistas, inventores). Esta inteligencia implica sensibilidad al color, las líneas, la forma, el espacio y las relaciones entre estos elementos.” (Armstrong, 2000) (p.19).
- **Inteligencia cinético-corporal:** “Dominio del propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos (actores, mimos, atletas o bailarines), y facilidad para utilizar las manos en la creación o transformación de objetos (artesanos, escultores, mecánicos, cirujanos).” (Armstrong, 2000) (p.19).
- **Inteligencia musical:** “Capacidad de percibir (como un aficionado a la música), discriminar (críticos musicales), transformar (compositores) y expresar

(intérpretes) las formas musicales. Esta inteligencia incluye la sensibilidad al ritmo, el tono o la melodía, y al timbre o color de una pieza musical.” (Armstrong, 2000) (p.19).

- **Inteligencia interpersonal:** “Autoconocimiento y capacidad para actuar según ese conocimiento. Esta inteligencia incluye una imagen precisa de uno mismo (los puntos fuertes y las limitaciones), la conciencia de los estados de ánimo, intenciones, motivaciones, temperamentos y deseos interiores, y la capacidad de autodisciplina, auto comprensión y autoestima.” (Armstrong, 2000) (p.20).
- **Inteligencia intrapersonal:** “Capacidad de percibir y distinguir los estados anímicos, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otras personas. Puede incluir la sensibilidad hacia las expresiones faciales, voces y gestos; la capacidad de distinguir entre numerosos tipos de señales interpersonales, y la de responder con eficacia y de modo pragmático a esas señales.” (Armstrong, 2000) (p.19-20).

A partir de aquí se incluyen 3 inteligencias más:

- **Inteligencia naturalista:** “Facultad de reconocer y clasificar las numerosas especies de flora y fauna del entorno. También incluye la sensibilidad hacia otros fenómenos naturales (formaciones de nubes y montañas) y, en el caso de los individuos criados en un entorno urbano, la capacidad de distinguir formas

inanimadas como coches, zapatillas deportivas o cubiertas de discos compactos.” (Armstrong, 2000) (p.20).

- **Inteligencia espiritual:** “cuando se trata del ámbito espiritual, las dos formas de saber se deben distinguir con más precisión. El primer sentido de lo espiritual define los campos de la experiencia o los ámbitos de la existencia que las personas intentan comprender. Muchas comunidades reconocen que algunas personas tienen más facilidad que otras para alcanzar ciertos estados psicológicos o tener determinadas experiencias que se consideran ‘espirituales’.” (Gardner H. , 2010) (p.45).
- **Inteligencia existencial:** “La inteligencia existencial, o la inquietud por las cuestiones «esenciales», parece ser el aspecto más claramente cognitivo de lo espiritual porque no incluye ninguna de las características que, según mi definición, no entran en la consideración de una posible inteligencia. Si esta capacidad satisface los criterios antes establecidos, podremos hablar legítimamente de una inteligencia existencial; si no los cumple, cualquier otra consideración del ámbito espiritual sería innecesaria.” (Gardner H. , 2010) (p.48).

Dicho modelo educativo es algo complejo de aplicar y por eso el mismo Gardner ha propuesto alternativas para esto, a lo largo de las últimas tres décadas, ha centrado su trabajo en explicar cómo puede emplearse si teoría a lo largo del mundo. Aunque esta tesis intenta abordar todos los campos de la educación y la psicología puede, complementándose con otras teorías similares y se pueden tomar objetivos claros de carácter inclusivo, a nuestra investigación.

3.2.6. Teoría del Desarrollo Cognitivo

Biografía.

“(Neuchâtel, Suiza, 1896 - Ginebra, 1980) Psicólogo constructivista suizo cuyos pormenorizados estudios sobre el desarrollo intelectual y cognitivo del niño ejercieron una influencia trascendental en la psicología evolutiva y en la pedagogía moderna.

Jean Piaget se licenció y doctoró (1918) en biología en la Universidad de su ciudad natal. A partir de 1919 inició su trabajo en instituciones psicológicas de Zúrich y París (donde colaboró con Alfred Binet) y comenzó a desarrollar su teoría sobre la naturaleza del conocimiento. Publicó varios estudios sobre psicología infantil y, basándose fundamentalmente en el crecimiento de sus hijos, elaboró una teoría de la inteligencia sensorio motriz que describía el desarrollo espontáneo de una inteligencia práctica, basada en la acción, que se forma a partir de los conceptos incipientes que tiene el niño de los objetos permanentes en el espacio, del tiempo y de la causa.” (Ruiza M. F., 2004)

Teoría.

Su teoría se basa fundamentalmente en tres aspectos: su concepto de “*inteligencia, asimilación - acomodación y las etapas del desarrollo humanas*”. Según Piaget, la inteligencia es adaptativa y puede dividirse en dos tipos:

- **Inteligencia operativa**: “El aspecto activo de la inteligencia, encargado de las acciones frontales o encubiertas, que permiten anticipar, seguir o reponerse de los cambios de la realidad”. (Máxima, 2019)
- **Inteligencia Figurativa**: “El aspecto más estático de la inteligencia, encargado de la representación de la realidad, es decir, de las labores de observación, imitación y gestación de impresiones mentales como el dibujo y el lenguaje.” (Máxima, 2019)

Para Piaget, la inteligencia consta con dos aspectos fundamentales, dos maneras de aprender distintas, pero que se complementan la una a otra. Dichos aspectos son la “*Asimilación*” y la “*Acomodación*”.

- **Asimilación**: “Se trata de un método de confrontar conocimientos novedosos o situaciones existenciales novedosas, inéditas, cotejándolas con el bagaje de conocimientos aprendidos. Es una forma de captar nuevas experiencias e integrarlas a nuestros esquemas mentales.” (Máxima, 2019)
- **Acomodación**: “Por el contrario, la acomodación supone la capacidad de replantear ciertos esquemas mentales concebidos a partir del encuentro de una experiencia novedosa o un conocimiento nuevo, que obliga a reinterpretar los esquemas mentales ya que no puede ser asimilado.” (Máxima, 2019)

En su teoría, Piaget definió su propia visión del desarrollo humano, así que, dividió el crecimiento en diferentes etapas, donde describía como la *Asimilación* y la *Acomodación* generaban y almacenaban los nuevos conocimientos en la mente del hombre. Las definió como cuatro grandes etapas:

- **Etapa Sensoriomotora:** “Desde el nacimiento hasta la adquisición del lenguaje... Durante esta etapa los infantes construyen su comprensión del mundo a través de experiencias sensoriales directas: agarrar, chupar, ver, oír, a medida que sus acciones transitan desde el estadio reflejo (instinto) hasta el voluntario.
Así, aprenden la separación entre sí mismos y el medio ambiente, y captar la permanencia de los objetos.” (Máxima, 2019).
- **Etapa Preoperacional:** “Desde el momento del habla (más o menos dos años) hasta más o menos los siete años de edad... Aunque los niños en esta etapa ya pueden expresarse mediante el lenguaje, no manejan la lógica concreta ni pueden manejar la información mentalmente. Su mundo es principalmente egocéntrico, incapaz de puntos de vista ajenos, y presenta un incremento notable en el juego y en el fingimiento.” (Máxima, 2019).
- **Etapa de las Operaciones Concretas:** “Desde los siete años hasta los once, más o menos, el momento previo a la adolescencia...Esta etapa está marcada por el uso correcto de la lógica. Los procesos mentales del infante se vuelven más penetrantes, aunque sólo aplicable a objetos concretos: la abstracción, el pensamiento hipotético, no están aún a su alcance, como sí lo está el razonamiento inductivo.

En este proceso se elimina el egocentrismo, se afianza paulatinamente la lógica y la capacidad de asumir perspectivas distintas a la propia. Hacia el final de la etapa, el pre púber será capaz de entender el amor, los valores lógicos y la utilización de sistemas lógico-deductivos, así como el ensayo y el error.” (Máxima, 2019)

- **Etapa de las Operaciones Formales:** “Entre los once años, más o menos, y los quince a veinte años, cuando finaliza la adolescencia...La inteligencia se asocia durante esta etapa al uso de símbolos lógicos y conceptos abstractos, así como suposiciones desprovistas de relación con la realidad inmediata. Se apunta el razonamiento hipotético y deductivo, capaz de metacognición, pensamiento abstracto y un manejo mucho más adulto de las operaciones formales.” (Máxima, 2019)

De acuerdo con los constructos o teorías de este autor, se puede concluir que los aportes de este autor, han sido de gran importancia a lo largo de la historia de la psicología y el aprendizaje, cabe resaltar todo su trabajo y este es parte fundamental en el desarrollo de esta investigación. Si bien hay muchos aportes novedosos, la realidad es que lo propuesto por Jean Piaget, fue la base de esos nuevos aportes, por esta razón será tomado en cuenta en este proyecto.

3.2.7. Conclusión.

En el caso de un país como Colombia, que históricamente ha presentado un déficit en resultados académicos en diferentes estudios y encuestas internacionales como las pruebas PISA¹ en el 2015 y 2018 “En esta prueba, que se realiza cada tres años, Colombia fue el país perteneciente a la OCDE con menor puntaje, obteniendo el puesto 58 entre 73 países participantes.” (Diario “LA PATRIA”, 2019).

Debido a esto se puede concluir que existe deficiencias en el sistema educativo del país y que muy probablemente sea un producto de los diferentes conflictos de intereses dentro de nuestra sociedad, debido a los efectos directos e indirectos en el contexto de los estudiantes, la calidad de la educación se ha reducido notablemente en la gran parte de la población de estratos 1 y 2, que solo puede acceder a instituciones públicas con falta de acceso a información de forma oportuna y eficaz.

Por esta razón, la creciente tendencia social a una conectividad se hace inminente y aplicando ese orden de ideas, se debe aprender a usar de forma correcta las nuevas tecnologías de la información para beneficio del aprendizaje.

3.3. MARCO LEGAL

¹ Véase el *Programme for International Student Assessment (PISA)* <http://www.oecd.org/pisa/pisaenespaol.htm>

En la *Constitución Política de Colombia (1991)*² no se encuentran demasiados textos referentes a la educación artística y al arte en general, pero en los tres artículos existentes, referentes a tema que nos interesa, son lo suficientemente claros y plantean los deberes del Estado Colombiano relacionado a asuntos culturales en la nación; el deber de promover y enseñar el arte en instituciones educativas del país, así podemos verlo en el **Artículo. 70**:

“El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.” (Const., 1991, art. 70).

También debe ser incluido en los planes de desarrollo de gobiernos departamentales y locales, con el fin de fomentar la ciencia y el aprendizaje, con expresiones artísticas libres:

“La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones

² Véase a *Constitución Política de Colombia (1991)*. Actualizada con los Actos Legislativos a 2016. <https://www.corteconstitucional.gov.co/inicio/Constitucion%20politica%20de%20Colombia.pdf>

culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.” (Const., 1991, art. 71).

Otros de los deberes del Estado es la protección del patrimonio cultural de nuestro país, protegiendo la ancestralidad de nuestro territorio y de las diferentes manifestaciones artísticas, esto está presente en el **Artículo. 72** de La Constitución:

“El patrimonio cultural de la nación está bajo la protección del Estado. El patrimonio arqueológico y otros bienes culturales que conforman la identidad nacional, pertenecen a la nación y son inalienables, inembargables e imprescriptibles. La ley establecerá los mecanismos para readquirirlos cuando se encuentren en manos de particulares y reglamentará los derechos especiales que pudieran tener los grupos étnicos asentados en territorios de riqueza arqueológica.” (Const., 1991, art. 72).

Así mismo, en la Ley General de Educación, la cual rige a todos los entes educativos, maestros y profesores, defiende la importancia del desarrollo artístico en los seres humanos y el aporte de este en la sociedad. En el **Artículo. 5, inciso No 7**, de la Ley General:

“El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artísticas en sus diferentes manifestaciones.” (ley No 115, 1984)

En la misma ley se especifica en los **Artículos. 21 y 22**, que en la educación básica primaria y secundaria, se debe enseñar el Área de Artística al igual que las demás ramas de la ciencia humana y en el **Artículo. 23**, se instauró como una de las “Áreas

Obligatorias y Fundamentales” (Ley No 115, 1984) en el sistema educativo del país con la obligación de preservar los conocimientos, ideas, costumbres, lenguas y tradiciones culturales de cada región.

Por todo lo anterior, es necesario enfocarse como sociedad a la preservación de las riquezas culturales del país. Con base a estas normativas y lineamientos, se llevará a cabo este proyecto, con el fin de cumplir los deberes ciudadanos de mantener vivas las tradiciones culturales y fomentar el desarrollo de habilidades artísticas en las nuevas generaciones.

CAPITULO IV

4. METODOLOGÍA

4.1. NATURALEZA DE LA INVESTIGACIÓN

La naturaleza de este Proyecto, está enmarcada dentro del paradigma cualitativo, con un enfoque de investigación-acción participativa en el cual se aborda un acercamiento interpretativo y naturalista al sujeto de estudio, por cuanto estudia las cualidades artísticas del estudiante. Este tipo de investigación cualitativa se basa en la educación como un campo del conocimiento y creatividad.

4.1.1. PARADIGMA.

La investigación se fundamenta en el paradigma socio crítico, por cuanto su objetivo obedece al análisis de las transformaciones sociales y dar respuestas a determinados problemas, en este sentido en el área que ocupa la Educación Artística, el cual propende buscar diferentes herramientas y métodos didácticos que faciliten un aprendizaje significativo de esta área, como es de diseñar una propuesta diferente a las tradicionales haciendo uso de las tecnologías, como un recurso de enseñanza - aprendizaje, con el propósito de captar la atención de los estudiantes y facilitándoles el acceso a la información.

4.2. POBLACIÓN.

La población escogida para este Proyecto de Investigación fue la Institución Educativa del Sur de Montelíbano del municipio de Montelíbano, en los grados 4° y 5°.

4.2.1. MUESTRA.

La muestra seleccionada está conformada por los niños de Grado 4°A y 5°A, con edades entre 8 y 11 años. 36 niños y 33 niñas, la ubicación de la Institución está en el barrio "Cancún" en el sur occidente, en el casco urbano del municipio de Montelíbano, Córdoba.

Gran parte de los estudiantes perteneces a los núcleos familiares circundantes a la Institución, con estratos sociales de 1 o 2, en su mayoría de bajos recursos, con padres que se dedican al comercio, a la informalidad u otros oficios.

Este proyecto de investigación tiene como objetivo, implementar los talleres desarrollados y usar herramientas tecnológicas en el aula de clases, evaluar los resultados y la experiencia de los estudiantes en el periodo de prueba de 2 meses.

Grado 4°A:

Número de estudiantes: 34.

16 niños y 18 niñas.

Rango de edad: Entre 8 y 9 años.

Grado 5°A:

Número de estudiantes: 35.

20 niños y 15 niñas.

Rango de edades: Entre 10 y 11 años.

4.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN.

Los instrumentos de investigación que se aplicaron fueron: la observación directa y la entrevista.

4.3.1. FASES DE LA INVESTIGACIÓN.

FASE 1. Diagnóstico.

características de la población.

La Institución ha presentado a lo largo de su historia diferentes cambios, uno de los más importantes es la reciente unificación de esta, debido a que su funcionamiento estaba dividido en varias sedes, hasta que autoridades del municipio aportaron un proyecto de Mega colegio que duró unos años hasta que en 2016 fue entregado y usado como única sede.

La ubicación de la Institución está en el barrio “Cancún” en el sur occidente, en el casco urbano del municipio de Montelíbano, Córdoba.

Gran parte de los estudiantes perteneces a los núcleos familiares circundantes a la Institución, con estratos sociales de 1 o 2, en su mayoría de bajos recursos, con padres que se dedican al comercio, a la informalidad u otros oficios.

Problemas.

Los alumnos que pertenecen a estos dos grupos de trabajo no cuentan con recursos didácticos o conexión a internet en sus casas, la Institución cuenta con la infraestructura necesaria, pero no con los recursos suficientes para llegar a todos los estudiantes con la mejor cobertura en este proceso de inflexión en la sociedad a causa de fuerzas naturales, que obliga a un aislamiento colectivo.

Expectativas.

Teniendo en cuenta el contexto socioeconómico de la Institución, tenemos como expectativa que el 25% de los 69 niños en el proceso, completen el curso en sus tres niveles correspondientes.

Que el índice de deserción de la iniciativa sea de un 40% y el otro 35% complete el primer nivel. Estas expectativas son algo bajas, pero son realistas teniendo en cuenta la situación actual.

FASE 2. Diseño de metodología.

A través de entrevistas a profesores y directivos de la Institución, también mediante la experiencia adquirida a lo largo del proceso de formación, la conclusión fue que es completamente necesario una manera de generar conocimientos aprovechando las nuevas tendencias tecnológicas.

La idea principal de esta propuesta es crear un sistema de módulos o talleres como actividades complementarias a las presentes en el Plan de Área de Educación Artística. Estos niveles serán de fácil acceso ya que esta almacenada en un blog llamado **Arte Interactivo**, con el objetivo de tener toda la información referente al proyecto en un mismo lugar.

Se desarrollaron tres módulos para el *periodo de pruebas iniciales*, llamados:

- **Nivel 1: Dibujo.**
- **Nivel 2: Pintura.**
- **Nivel 3: Escultura.**

También, dicha propuesta metodología tiene como plan de desarrollo a largo plazo, la conformación de tres macro niveles llamados: ***Principiante***, ***Intermedio*** y ***Avanzado***. Cada uno de estos constará con tres módulos enfocados en las mismas formas de expresión artística, pero con temáticas, técnicas y actividades cada vez más avanzados y de esta manera, asegurar que los infantes tengan un proceso de formación integral en las artes plásticas. Los talleres anterior mente mencionados serían los correspondientes al macro nivel para ***principiantes***.

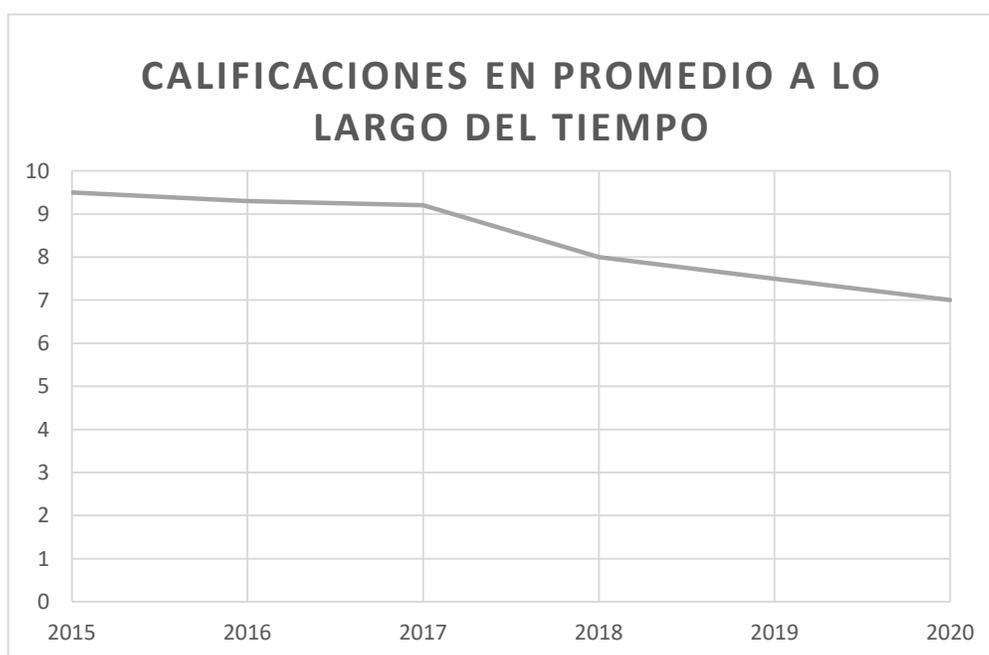
Teniendo en cuenta los aportes de Howard Gardner en su teoría de las Inteligencias Múltiples, se pueden estimular varias de estas inteligencias al mismo tiempo al combinar diferentes ramas del conocimiento, por esta razón, el uso de la tecnología para fortalecer todas las demás ramas del conocimiento es el camino inevitable, la adaptación es la única salida. Al igual que lo planteado por la digitalización y posterior migración a la educación virtual o el modelo *e-learning*, haciendo de la tecnología una de las herramientas más eficaces a la hora de generar conocimiento.

FASE 3. Evaluación y análisis de los resultados.

En esta Fase se tienen en cuenta las expectativas que tuvieron los estudiantes y resultado de su aprendizaje. Lastimosamente no pudo ejecutarse debido a las consecuencias de la pandemia a lo largo del año 2020.

4.4. PROCESAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.

Los registros de la Institución muestran una tendencia a la baja en las calificaciones y en relación a los últimos 5 años. Este fenómeno puede ser explicado por el aumento de las fuentes de ocio, la aparición de los teléfonos inteligentes, las tabletas y los servicios de streaming, entre otros.



Aunque estas cosas no pueden ser señaladas como directamente culpables, es indudable que sus efectos indirectos pueden asociarse a que los estudiantes tengan una tendencia más alta a invertir su tiempo en cosas improductivas.

Los resultados de las encuestas a las dos docentes de Educación Artística de Básica Primaria, dieron como resultado que la recepción hacía el área, por parte de los estudiantes es alto a pesar de que las calificaciones muestren otra cosa, así que el foco del problema que está ocurriendo en el proceso de formación, es el trabajo en casa. Además, que en el último año el trabajo se ha intensificado por parte de estudiantes y profesores debido al estado de emergencia sanitaria presente desde inicios del año 2020.

4.6. CATEGORÍAS.

CATEGORÍAS	VARIABLES
EDUCACIÓN ARTÍSTICA.	Conocimiento Estrategias metodológicas Lúdica.
ENSEÑANZA APRENDIZAJE.	Metodología digital Material didáctico Diseño de un blog
CREATIVIDAD.	Desarrollo cognitivo Habilidad de pensamiento Innovación.

**ESTRUCTURA DE TALLERES E IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA
METODOLÓGICA**

NIVEL DE DIBUJO

GRADO: 4°

TALLER 1.

TEMA: La línea: La introducción al dibujo.

TIEMPO: 2 Horas.

OBJETIVO: Mejorar el pulso de los estudiantes a la hora de trazar diferentes tipos de líneas.

ACTIVIDAD METODOLÓGICA.

Dividir una hoja en cuatro partes iguales y en recuadro, realizar un patrón de líneas diferentes de la misma manera que se encuentra en las guías.

Recursos Didácticos: Guías de trabajo presentes en el blog o en guías físicas, lápiz, borrador, sacapuntas.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a partir de la entrega de cada actividad realizada.

NIVEL DE PINTURA

GRADO: 5°

TALLER 2.

TEMA: Introducción a la Pintura. Pasos para pintar.

TIEMPO: 2 Horas.

OBJETIVO: Identificar todos los pasos y las herramientas usadas en la pintura.

ACTIVIDAD METODOLÓGICA.

Dibujar 4 de los elementos mostrados a lo largo de la temática sobre una cartulina y luego pintarlos cada uno con un color diferente, pueden ser colores primarios o secundarios.

Recursos Didácticos: Guías de trabajo presentes en el blog o en guías físicas, cartulina, temperas, pincel, vaso con agua y pañuelo

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a partir de la entrega de cada actividad realizada.

NIVEL DE ESCULTURA

GRADO: 5°

TALLER 3.

TEMA: ¿Cómo usar la plastilina?

TIEMPO: 2 Horas.

OBJETIVO: Aprender a moldear figuras en plastilina y aplicando las diferentes técnicas.

ACTIVIDAD METODOLÓGICA.

Dibujar 4 de los elementos mostrados a lo largo de la temática sobre una cartulina y luego pintarlos cada uno con un color diferente, pueden ser colores primarios o secundarios.

Recursos Didácticos: Guías de trabajo presentes en el blog o en guías físicas, cartulina, plastilina.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a partir de la entrega de cada actividad realizada.

CONCLUSIÓN.

Este proyecto se realizó con la intención de mejorar la calidad de enseñanza para los estudiantes del municipio de Montelíbano, a pesar de las dificultades presentes en el contexto socio-económico, las ganas de salir adelante aún está presente en la inmensa mayoría de los pobladores de la región y con estos pequeños impulsos se puede lograr una mejor experiencia en las aulas, ayudar a los docentes que guían a otros seres a

vivir en sociedad, debe ser el objetivo principal en este tipo de proyectos. Formar nuevos seres que aprecien el arte como característica única de la humanidad, podría hacer una sociedad más humana, más pacífica y menos violenta.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias.

- Abell, J., & Castañeda, L. (2012). Tendencias emergentes en educación con TIC. En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino, A. Vázquez, D. Leal, A. Forés, & López., *Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?* (págs. 15-17). Barcelona: Espiral.
- Armstrong, T. (2000). *Multiple Intelligences in the Classroom*. Virginia, EE. UU.: ASCD books.
- Capasso, V., & Jean Jean, M. (2012). LAS TIC EN LAS PROPUESTAS DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. *QUESTION*, 12.
- Coelho, F. (17 de mayo de 2019). *Metodología*. Obtenido de Significados.com: <https://www.significados.com/metodologia/>
- Contreras, M., & Martínez, J. (2016). *Proyecto de Educación Artística Digital para Docentes*. Bogotá D.C.
- Cruz, C., & Guayacán, S. (2000). *El Arte como generador de Estrategias, para superar Problemas de Aprendizaje en la Básica Primaria*. Chía, Cundinamarca.
- Diario, L. P. (8 de diciembre de 2019). *LA PATRIA*. Obtenido de ¿Por qué le fue mal a Colombia en las pruebas PISA? Esto dicen los expertos: <https://www.lapatria.com/educacion/por-que-le-fue-mal-colombia-en-las-pruebas-pisa-esto-dicen-los-expertos-449358>
- Ganduxé, M. (9 de enero de 2018). *E-learning actual*. Obtenido de ¿Qué es el e-learning?: <https://elearningactual.com/e-learning-significado/>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York, EE. UU.: Basic Books.
- Gardner, H. (2010). *La inteligencia reformada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. (G. Sánchez, Trad.) Mexico: Paidós.
- Gross, B. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual*. Barcelona, España: UOC.
- Lemus, L. (1969). *Pedagogía: temas fundamentales*. Buenos Aires, Argentina.: Kapelusz.
- Máxima, J. (23 de septiembre de 2019). *Teoría de Piaget*. Obtenido de Características.co: <https://www.caracteristicas.co/teoria-de-piaget/>

- Ruiza, M. F. (22 de febrero de 2004). *Biografía de Jean Piaget*. Obtenido de Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea.:
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>
- Ruiza, M., Fernández, T., & Tamaro, E. (22 de febrero de 2004). *Biografía de Howard Gardner*. Obtenido de Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea.:
https://www.biografiasyvidas.com/biografia/g/gardner_howard.htm
- Saura, A. (2011). *Innovación educativa con TIC en educación artística, plástica y visual*. Sevilla, España.: MAD, S.L.

ANEXOS

Formato de entrevista a los docentes:

1. ¿Usted cree que a la institución le hace falta materiales didácticos para el área de Educación artística? Responda sí o no.

- Si__
- No__

2. ¿Cree usted que los avances tecnológicos serán muy grandes a mediano plazo?

3. ¿Es indispensable hacer la transición hacia el uso de tecnología en el aula de clases?

- A. Es indispensable, ya que la tecnología avanza muy rápido.
- B. No es indispensable, ya que la educación tradicional ha demostrado ser más efectiva.
- C. Es indispensable, ya que es más fácil usar tecnología que materiales didácticos físicos.
- D. No es indispensable, ya que las nuevas tecnologías son foco de distracción.

4. ¿Qué piensa usted acerca de la siguiente afirmación?

“Para aprender hacer arte, no se necesita a un profesor, solo miras videos en YouTube y aprendes mucho más.”

5. Si tuviera la oportunidad de capacitarse en para usar medios tecnológicos para enseñar a otras personas, ¿lo haría? Si o no. Justifique su respuesta.
