



## **Experiencia de Educación Artística apoyada en las TIC<sup>1</sup>**

Esp. Lady Clementine Castro Arias<sup>2</sup>

*Resumen: La historia del arte es el eje transversal que da sentido a esta experiencia, con la cual se pretende que los estudiantes no sólo desarrollen un pensamiento creativo desde la expresión, sino también crítico, fomentando la comprensión de su presente y la proyección de su futuro a partir de reconocer la conexión con el pasado. Para ello se aprovechan las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como herramientas para conocer, crear y compartir, siendo utilizadas para elaborar ayudas didácticas para y con los jóvenes, con miras a organizar un banco de recursos educativo con licencias abiertas. Si bien la experiencia tiene antecedentes en otras Instituciones Educativas, hoy se desarrolla en el Instituto Técnico en Santander de Quilichao (Cauca). Este trabajo permite observar cómo involucrar al estudiante como autor ayuda a desarrollar en él la atención, estimula la percepción, inteligencia y memoria a corto y largo plazo, potencia la imaginación y la creatividad, y anima el sentido del orden, participación, cooperación y comunicación.*

Palabras claves: Educación Artística, Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, formación integral, producción de conocimiento.

---

<sup>1</sup> La autora certifica que tienen los derechos patrimoniales sobre esta obra, que en el texto se respeta el Derecho de Autor y autoriza su divulgación y publicación con una licencia Creative Commons Atribución, tal y como se encuentra descrito en: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

<sup>2</sup> Normalista Superior de la Institución Educativa Enrique Vallejo, de Páez – Cauca; Licenciada en Artes Plásticas de la Universidad de la Sabana en Bogotá; Especialista en Didáctica del Arte de la Universidad Los Libertadores en Bogotá y Contadora Pública de la Universidad del Valle. Docente de Educación Básica y Media por más de 31 años. Actualmente labora en la Institución Educativa Instituto Técnico, del municipio de Santander de Quilichao (Cauca). Colombia. [lacas28\\_25@hotmail.com](mailto:lacas28_25@hotmail.com)



## **Introducción**

Apoyar con las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) el trabajo de formación desde la Educación Artística, significa en mi práctica como docente vincular al acceso, producción, publicación de contenidos, así como a la interacción entre los estudiantes y de ellos con contextos locales y globales, tecnologías que generan otras posibilidades y dimensiones de aprendizaje. Esto implica más que trabajar temas disciplinares, se trata de aprovechar las TIC para plantear el desarrollo de valores culturales, sociales y de convivencia pacífica, reconociendo las diferencias que como seres humanos poseemos, en conexión con las diferentes manifestaciones artísticas que encontramos en el desarrollo histórico de la humanidad.

En este sentido es de considerar que el arte da cuenta de la presencia constante del entorno y la vida de las personas, siendo el punto de partida para desarrollar la percepción y la apropiación de contenidos impredecibles dentro de su formación general y cultural. Desde esta perspectiva, las TIC lo que posibilita es otros y nuevos acercamientos, así como formas de expresión, siendo esta idea lo que motiva el trabajo que desarrollo con los estudiantes. No obstante, es más adecuado entender esta relación desde el contexto particular en el que laboro y las problemáticas que allí se presentan.

## **Contexto educativo y problemática abordada**

El proceso de aprender se encuentra en todo el entorno del ser humano, en todo lo que le rodea. Este es el principio personal que ha guiado mi labor pedagógica adelantada en el área de Educación Artística por más de treinta y un años en diferentes instituciones educativas, siendo aplicado en diferentes contextos geográficos y escolares. Hoy esta labor la desarrollo en la Institución Educativa Instituto Técnico, del municipio de Santander de Quilichao, al norte del Departamento del Cauca, siendo el escenario en el cual tiene lugar esta forma de entender la propia labor educativa.

Esta forma de entender el área de Educación Artística y la trayectoria que he construido a partir de ella, me ha permitido fortalecer y estructurar un tipo de trabajo enmarcado desde la cátedra, desde las vivencias y desde el compartir, pues creo firmemente que el conocimiento es cambiante y que lo construimos cada instante. Así, puedo decir que he orientado esta área toda mi vida laboral, y a través



de todas mis vivencias he entendido que el arte es el medio por el cual el ser humano plasma sus sentimientos y la forma como concibe su entorno inmediato, pero para entenderlo debo conocer ese contexto, es decir debo ligar las épocas, los acontecimientos sociales, culturales y políticos de esa época para dimensionar las diferentes manifestaciones presentes en el contexto.

No obstante, es de considerar que en la mayoría de los colegios el área de Educación Artística es considerada un área de poca importancia, es decir se asigna a los docentes para cumplir con un intensidad horaria obligatoria y se limita solo a las artes aplicadas a las artesanías, dentro de las capacidades del docente que la orienta, perdiéndose la oportunidad tan maravillosa que desde la historia del arte se conoce, se aprende y se aplican diversidad de técnicas artísticas que ofrecen al joven el desarrollo de su capacidad de asombro y de análisis social, con lo que se aporta a la formación del futuro ciudadano que deseamos a futuro, analítico, crítico y empoderado de su entorno.

Ahora bien, este panorama no es diferente en la Institución Educativa en la que estoy ahora, donde desarrollo mi trabajo.

La Institución educativa Instituto Técnico está integrada por: la sede principal con jornadas mañana, tarde y noche, y sedes de pre escolar a básica primaria siendo ellas: Rafael Tello, José Edmundo Sandoval, Francisco de Paula Santander. Aglutina en los niveles de Pre escolar, Básica y Media tres mil estudiantes, con una planta de personal integrada por: Un rector, seis coordinadores, cien docentes y quince administrativos, constituyéndose en una de las Instituciones Educativas más grandes del Departamento del Cauca. En este contexto, yo oriento el área a once grupos, entre los grados 6A, 7A, 7B, 7C, 7D, 7E, 8A, 8B, 8C, 8D y 8E, para un total de 405 estudiantes.

Si bien es cierto que desde la normatividad educativa se contempla la orientación de la Educación Artística, y en casi todos los horizontes institucionales se considera como parte fundamental a desarrollar la integración de las nuevas tecnologías en la construcción de un nuevo ciudadano, en la realidad nos quedamos cortos, o muchas veces se queda consignado en un papel. En relación a esto, hace algunos años empezó mi proceso de aprendizaje y paulatinamente la integración de las TIC. Hoy uso el computador, plataformas, celular, tablero digital, cámara fotográfica, software de diseño



como parte del trabajo del aula, como apoyos en el proceso de enseñanza aprendizaje, y esto que hago, es lo que traje también para aplicar con los estudiantes con los que estoy ahora.

De ahí que es mi intención continuar desde este nuevo escenario con este proceso que inicie en otras instituciones educativas, y que me ha dado grandes satisfacciones a nivel personal y laboral, pues sigo convencida que el mundo gira y va avanzando en todo sus aspectos, y que la tecnología se está convirtiendo en algo fundamental en todo el proceso educativo, y hay que potencializar la disposición que los jóvenes posee frente a lo tecnológico.

Así cuando se habla de Historia del Arte, es más interesante para ellos cuando se vincula lo tecnológico a través de lo cual pueden acceder a mayor información, en diferentes formatos, a la vez que registrar y editar nueva información, contrastando el pasado con el presente o dialogando con personas que tuvieron o tienen otras experiencias que ayudan a enriquecer las visiones sobre arte. Así el joven entiende e interioriza los procesos por los que las sociedades han pasado a través del tiempo, y lo hace con el apoyo que en ello cumplen las TIC, le es más interesante y coherente su presente, por tanto pueden dimensionar su futuro y plantearse con más claridad un proyecto de vida.

### **Una propuesta pedagógica desde la Educación Artística: Formar desde y para el entorno**

En la Institución donde hoy en día trabajo he iniciado a implementar la didáctica y metodología que he desarrollado durante varios años, y ha sido muy motivadora y dinámica, pues incluyo en mis clases el uso de plataformas virtuales, del computador y del celular como parte activa dentro del proceso de aprendizaje. Con ello procuro hacer más interesante la historia del arte, y lograr que el joven se interese por aprender y correlacionar temas de orden universal con el local.

En este momento hemos llegado a realizar pequeños videos editados que además integran orientaciones de derechos de autor y licencias de uso abierta (CreativeCommons), lo que favorece el que puedan ser utilizados por otros docentes como ayudas educativas para las sedes de primaria, ya que a pesar de ser tan importante y tan grande nuestro colegio, se tienen limitaciones de conectividad y de equipos, lo que hace muy difícil el uso de estrategias que dependan de Internet en las diferentes asignaturas. Así con la



producción de cada joven se refuerzan temas, se sienten parte importante dentro de la Institución y felices aportando al desarrollo de material didáctico para otros compañeros.

Así, es de precisar que el proceso y los alcances realizados con este trabajo, el cual gira en torno a la creación y producción de conocimientos en torno a la historia del arte, conectando permanentemente las temáticas a elementos e información propios del entorno. Se trata de conocer, pero también de experimentar las expresiones artísticas globales, desde las maneras como han impactado o se han vivido en el ambiente local, buscando que los jóvenes tengan percepciones más amplias sobre el lugar del arte en la vida cotidiana y en la historia, a la vez que se vinculan de manera más cercana a su propio entorno, permitiendo con ello ganar criterios para tomar decisiones relevantes en su proyecto de vida. Pues solo cuando el joven desarrolla su sensibilidad y análisis crítico es capaz de empoderarse de su contexto, que en últimas es lo que debe buscar la educación, seres capaces de generar conocimiento basado en el análisis

Como ejemplo haré una descripción del tema “Culturas Precolombinas Mesoamericanas”, la cual es una de mis experiencias desarrolladas, mostrando a través de ella lo que sucede en mis clases de Educación Artística. El tema se inicia haciendo lecturas de textos narrativos sobre las culturas Olmeca, Tolteca, Azteca, Maya e Inca, donde intento realizar con los jóvenes del grado octavo una lectura previa de ambientación, a fin de animar el diálogo y descubrir sus saberes previos. Luego expongo cada una de las culturas usando presentaciones que previamente he elaborado para ellos en Power Point y Prezzi. Cuando se empieza la explicación de cada diapositiva se realiza la transversalidad del contenido en aspectos como ubicaciones geográficas (área geografía), datos históricos relevantes en cada cultura (área historia), organizaciones sociales (área democracia), lengua y escritura (área español), sistemas numérico o comerciales (área matemática<sup>3</sup>), valores inculcados desde niños (área ética y valores),

---

<sup>3</sup> De manera particular con las matemáticas, se trata de darle funcionamiento y una razón de ser a conceptos o procesos matemáticos y las relaciones entre éstos, llevándoles a realizar comparaciones y a ejercitar procedimientos que exigen cálculos matemáticos y habilidad motriz fina, pues se construyen modelos de sólidos (descriptiva) aplicados a una producción artística arquitectónica. Todo este ejercicio lleva a que el joven adquiera confianza en su proceso y en el aprendizaje de conocimientos matemáticos aplicados a la realidad, que piense que la matemática es significativa en la realidad en el entorno y deje de verla como una materia fría y sin sentido, a la vez que conecte este conocimiento con otras



creencias, mitos y deidades (área religión), sistema de gobierno (área ciencias políticas), el valor y simbología del oro en cada cultura.

Luego es el momento de integrar la tecnología con el uso del tablero digital y el sistema de evaluación Sistema Class, lo que requiere muy buena comprensión y habilidad en el manejo de su control para contestar la evaluación, siendo la parte de la clase que más disfrutan, porque se cambia el concepto y el mecanismo de hacer la evaluación. Esta se suele hacer solo por calificar, ahora con este mecanismo el joven exige siempre la evaluación en cada clase, pues para ellos se ha convertido en un momento placentero de retroalimentación teórica, de superar el reto y de medirse respecto a sus compañeros.

El siguiente proceso es el creativo. Se anima la construcción de diferentes tipos de contenidos. Uno de ellos es el modelado tridimensional con plastilina, donde el joven elabora su deidad haciendo uso de la parte teórica, pero dándole a su creación su toque personal, su propio sentir de la deidad que representa. Este trabajo es expuesto por cada joven explicando su simbología y conectado al tema y cultura que le haya servido de inspiración, desarrollando su capacidad de expresión oral, argumentativa frente a un trabajo creativo y, de igual manera, la valoración de la producción artística de sus compañeros. Durante el desarrollo de cada uno de los procesos se hacen los registros fotográficos pertinentes para luego licenciarlos de manera abierta (con licencias CreativeCommons), a fin de convertirlos en insumos para la elaboración de otros recursos educativos, ya sea por parte del docente o de los mismos estudiantes.

Otro tipo de creación que se orienta es la producción de videos sobre el tema. Para ello, normalmente, se abren espacios extra aula, generalmente en salas de internet o en casa de algunos estudiantes, donde nos reunimos por sectores o barrios para explicar de manera puntual cómo se debe manejar el programa Windows MovieMaker para la edición de videos. Suele hacerse como actividad fuera de clase, por la dificultad de acceso a la sala de cómputo, la cual está destinada a las clases de Tecnología e Informática, así como a las dificultades de conectividad.

---

áreas, como es en este caso el Arte, dándole una dimensión diferente al aprendizaje, no como islas separadas, sino como un solo universo de conocimientos.



Durante estos encuentros extra clase también se suele trabajar sobre cómo subir e indicar la licencia de sus fotografías en la plataforma Flickr, y asesorarlos en la escogencia del tema para la elaboración de su video de producción didáctica, pues se da plena libertad al joven para su escogencia, partiendo de sus gustos y habilidades. Esto ha dado como resultado una motivación muy alta frente al trabajo, además de permitir entablar una relación más cercana al entorno donde se mueve el joven, ayudando, de igual manera, a que los padres observen el trabajo y muestren su satisfacción frente al proceso, pues ven cómo la tecnología sí puede generar momentos de aprendizaje y producción. Estos videos o producciones son compartidos con sus otros compañeros y con los docentes, pues se convierten en material de clase o consulta, es la producción de conocimiento desde la vista del joven, desde su sentir desde su apropiación para ser compartido. Este es un punto en el cual, este año, apenas se está avanzando.

Así como se desarrolla este tema, se abordan otros desde la asignatura de Educación Artística, vinculando otros contenidos de otras áreas del pensum académico, haciendo que el joven sienta que su aprendizaje es global y conectado con su realidad, y que se ubique en un rol no sólo de receptor de información y consumidor de contenidos, sino también en el rol de autor y creador, donde entra en contacto con la producción de otros, y a su vez comparte la propia, incentivando que lo hagan con licencias abiertas. Este proceso genera pertenencia, identidad y valoración real del entorno, de hecho hay mayor apropiación cuando es capaz de hacer una producción audiovisual que servirá de apoyo al proceso educativo de su Institución, aprende a compartir y a respetar la producción de los demás generando valores ciudadanos, construyendo tejido social.

Este proceso desde la Educación Artística ha implicado así incorporar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) como herramientas de mediación que permiten la búsqueda y acceso a contenidos para informarse, pero también la producción (creación y adaptación) y el intercambio de contenidos propios, planteando otros retos y posibilidades de trabajo con los estudiantes. Así es como se han incluido acciones que involucran el uso de estas tecnologías, a la vez que se ha desarrollado el interés por abordar otras temáticas que favorezcan el desarrollo de competencias integrales con los estudiantes.



Un ejemplo de esta vinculación de temas está en el Derecho de Autor y el uso de licencias abiertas, como aspecto que actualmente incluyo en los procesos con los estudiantes. Esto se dio a partir de mi participación entre los años 2014 y 2016 en el proyecto coKREA<sup>4</sup>. Desde esta época empecé a trabajar los recursos como Recursos Educativos Abiertos<sup>5</sup>, y empecé a intercambiar entre los diferentes saberes del docente y de los educandos, así como a crear un conocimiento en conjunto, dando nuevas dimensiones a lo que se puede hacer con las TIC para lograr múltiples lecturas del mundo y el reconocimiento con ello de múltiples realidades. Entre otros temas trabajados a partir de la creación de REA están: geometría descriptiva, los ángulos, Colombia Precolombina Tierradentro, el lápiz, el borrador, Los egipcios, y otros. Algunos de ellos, elaborados cuando era docente de otra Institución Educativa, están publicados en: [https://karisma.org.co/cokrea/?page\\_id=1110](https://karisma.org.co/cokrea/?page_id=1110)

Todo esto lleva a que los jóvenes participen e interactúen a través de las actividades planeadas, manejando las diferentes herramientas digitales que posean, logrando llegar al manejo del correo electrónico para enviar sus trabajos, el uso del celular para asesorías, y más adelante el uso de la plataforma Cambas, que permite ampliar el conocimiento sobre el manejo de derechos de autor, y las evaluaciones digitales, lo que desarrolla en el joven el deseo de ampliar horizontes y hacer más funcional el aprendizaje, situación que los prepara para el futuro laboral o universitario, pues el uso de la tecnología está en todos los ámbitos donde se encuentra el hombre.

Con todo este proceso los jóvenes al finalizar el grado octavo demuestran sus conocimientos, habilidades y aprendizajes en la clase de artes cuando empiezan a editar sus propios videos usando el programa Windows MovieMaker, respetando la voluntad de los autores de contenidos que usan, licenciando sus propias imágenes cuando las publican en Flickr, produciendo a partir de temas que son de su interés y dejando en la institución su producción y con licencias abiertas igualmente, para ser

---

<sup>4</sup>A través del proyecto de investigación coKREA, entre los años 2014 y 2016, se participó en un proceso de colaboración para la creación de Recursos Educativos Abiertos (REA), lo que incluyó aprendizajes en torno al Derecho de Autor y licencias Creative Commons que incidieron en la manera como se asumen algunas prácticas de uso y creación de contenidos con y para los estudiantes. Información del proyecto en: <http://karisma.org.co/cokrea>

<sup>5</sup>Los REA son materiales “creados o usados con un propósito educativo, que cuentan con un licencia que permite a cualquiera el acceso, uso, distribución, publicación y modificación sin restricciones de tipo técnico, jurídico o económico”. Definición tomada de la página del proyecto coKREA: <http://karisma.org.co/cokrea>





utilizada por la comunidad educativa. Todo esto implica contar, poco a poco, con un banco de producciones didácticas que reposará en la biblioteca de la Institución y de cada una de las sedes.

## **Algunos referentes conceptuales**

En concreto, esta experiencia se sustenta en un enfoque sociocultural de enseñanza, desde el cual se vincula el entorno y la práctica social. Así, los conceptos que dan soporte a mi experiencia son: a. El enfoque cognitivo, tomando de Rudolf Arnhem la idea de que la percepción es influenciada por la cultura y que desarrolla el pensamiento crítico, la argumentación, el análisis y la discriminación<sup>6</sup>; de ElliotEisner la referencia del modelo pedagógico compuesto por la práctica artística, estética y crítica e histórica<sup>7</sup>, como elementos esenciales para la educación artística; y de Howard Gardner su trabajo sobre cómo las habilidades artísticas involucran el uso y transformación de los símbolos, incidiendo por ello en el desarrollo humano<sup>8</sup>; b) El enfoque expresivo, desde el cual se retoman de Herbert Read su concepción del arte como una producción de espontaneidad y como un proceso de construcción de sentimientos e ideas<sup>9</sup>, y de VictorLowenfeld su idea de la estética como un medio de organización y de comunicación de pensamientos, sentimientos y percepciones<sup>10</sup>; c) Finalmente el enfoque postmoderno, por su principal representante Arthur Efland, quien señala que la comunidad artística es el espejo de la sociedad, planteando que en la educación artística deben existir docentes que planteen debates entre los estudiantes sobre las obras de arte que estudian<sup>11</sup>, siendo este un aspecto que marca fuertemente la manera como oriento esta asignatura.

---

<sup>6</sup> “Arte y percepción visual”, <https://es.scribd.com/doc/108377248/Arheim-Rudolhf-Arte-y-Percepcion-Visual>

<sup>7</sup> “Como se produce el aprendizaje artístico” <http://griseldenise.blogspot.com.co/p/elliot-eisner-como-se-produce-el.html>

<sup>8</sup> “La Educación Artística y el desarrollo humano” <http://www.redes-cepalcala.org/inspector/DOCUMENTOS%20Y%20LIBROS/VARIOS/EDUCACION%20ARTISTICA%20Y%20DESARROLLO%20HUMANO.pdf>

<sup>9</sup> “Las dimensiones del laberinto”, <http://dimensionlaberinto.blogspot.com.co/2012/10/arte-y-sociedad-herbert-read.html>

<sup>10</sup> “Desarrollo de la capacidad creadora”,  
[http://www.chubut.edu.ar/concurso/material\\_concuso\\_13\\_7\\_12/Lowenfeldcap3.PDF](http://www.chubut.edu.ar/concurso/material_concuso_13_7_12/Lowenfeldcap3.PDF)

<sup>11</sup> “Una historia de la educación del arte”,  
<https://books.google.com.co/books?id=YfKT3z7wlysC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>



De este modo, la didáctica aplicada en el proceso de aprendizaje es integradora, partiendo de lenguajes artísticos junto con actividades específicas que se activan a través de la experiencia. Es así interdisciplinaria, pues colabora con otras áreas para realizar proyectos y afianzar conocimientos, vincula al medio, al encontrar la motivación en el entorno, es investigativa, porque se adquieren conocimientos de manera autónoma, es transversal, al constituirse en símbolo para la paz, medioambiental y para la no violencia.

Los enfoques se encuentran organizados así: aditivos (adaptados partiendo de la diversidad cultural del entorno), de grupo (fomenta debates interculturales desde la perspectiva histórica), de relaciones humanas (pues en la discusión se evitan los conflictos interculturales en el aula), multicultural (promueve la equidad social y la actitud crítica hacia el tema de estudio) y reconstructivo (prepara al joven para el cambio social y le cuestiona su participación en el entorno tanto familiar como de contexto personal y social).

## **Metodología**

La metodología en esta experiencia es aplicada y orientada en la Educación Básica, específicamente en los grados 6°, 7° y 8°, pasando por tres momentos. Primero, la aplicación de un diagnóstico; luego, el diseño curricular para la enseñanza de la educación artística y, finalmente, la implementación de la didáctica para la enseñanza de estos dos procesos, donde se incluye la evaluación continua como y durante el proceso. Recordar el ejemplo compartido previamente permitirá una lectura más comprensiva de los elementos que se presentan a continuación:

1. Diagnóstico sobre el área. Se realiza un diálogo abierto sobre los elementos básicos usados regularmente en la clase de educación artística, donde se encuentra que los jóvenes carecen del conocimiento histórico y funcional (clasificación, técnicas y manejo) de los elementos como el papel, el lápiz, el borrador, el sacapuntas, lápices color, transportador, compás, etc., todos elementos de uso común en el aula.
2. Diseño plan de unidad curricular. La enseñanza de la Educación Artística en la Básica está orientada por las políticas del Ministerio de Educación, las cuales se sintetizan en los



lineamientos curriculares publicados en el año 2010. Sin embargo, es de total autonomía organizar dichos parámetros a los propósitos planteados. Para esta experiencia la distribución curricular para cada grado se ha hecho así: primer periodo, Historia de los elementos de trabajo; segundo y tercero, la producción visual y textual. Y cuarto, los medios y otros símbolos de lectura visual y de producción artística. Para la enseñanza del arte se distribuye en cuatro periodos complementados con lecturas, tipos de textos (descriptivo, narrativo, argumentativo y técnico).

3. Diseño de una didáctica para las artes. Lectura periférica. Se realiza la identificación de los conocimientos previos y la construcción de hipótesis de manera general, pudiendo establecer los temas y las preguntas que llevan a la construcción de hipótesis, las que validamos a medida que avanzamos en el tema. Prelectura. En este momento los estudiantes leen el texto, presentado en diapositivas, proyecciones en Prezzi u otros tipos de materiales que elaboran (tablero digital), los cuales son el punto de partida para generar discusiones abiertas que permiten aclarar conceptos y formar conceptos propios o ideas centrales, todo lo cual consignan en su cuaderno. La idea de los dos primeros pasos es familiarizarse con el tipo de código de trabajo, hacer inferencias y asociaciones con la realidad inmediata. Lectura comprensiva: es la identificación de palabras desconocidas, su reconocimiento dándole sentido a su construcción conceptual. De igual manera se desarrolla su expresión oral y se fomenta la escucha y el respeto por la opinión ajena. El trabajo crítico se desarrolla en el momento que el joven empieza a realizar su trabajo creativo, es decir para que hace y que quiere comunicar en su obra.

Para el diseño de una didáctica de escritura visual inicio con una Pre-escritura, la cual arranca con la elección del tema: se les presenta a los estudiantes la relación que puede existir con su entorno y el tema de interés social y cultural, del cual escogen uno. Incorpora a su conocimiento previo la información que recibe, la selecciona en forma pertinente permitiéndole desarrollar los argumentos de su trabajo.



Dentro del proceso de evaluación aplicado desde las artes, se debe considerar que exige dedicar el tiempo suficiente para su diseño, para plantear estrategias que partan desde la individualidad, desde la multiculturalidad y del compromiso que el joven adquiere frente al proceso. En cuanto al trabajo creativo, los estudiantes controlan su producción, se aplica la autoevaluación y co-evaluación.

Las Estrategias: uso la recolección de evidencias. La acción tutorial entre la docente y estudiantes, fortaleciendo los lazos de amistad y respeto mutuo, y sirviendo de fortaleza para superar dificultades. Las tutorías las aplico de dos tipos; lectura grupal o colectiva; para la escritura, individual presencial y virtual. La modelación, manera de persuadir que hacer la tarea es posible. El blog del área, herramienta de aprendizaje, enseñanza, y evaluación del trabajo realizado. La prueba por cada tema. Prueba de comprensión de lectura y escritura diseñada bajo parámetros Saber, y utilizando el sistema de evaluación tecnológico.

## **Resultados y Conclusiones**

Los estudiantes conciben la lectura y la producción artística como un ejercicio previo al desarrollo de un tema de clase pero no como una herramienta de aprendizaje en sí misma. Pasaban la vista rápidamente sin detenerse a observaren las señales y signos de comunicación visual; este proceso no se consideraba como un proceso de diálogo en el que se hacen inferencias, predicciones y se toman posturas. Por ejemplo cuando el joven entiende desde la clase el tema específico: Culturas prehispánicas y puede aplicarlo en la elaboración de un modelado en plastilina de una deidad y estar en capacidad de mezclar en su producción su sentir su punto de vista con la teoría de la cultura que representa.

Muchas veces se producen ideas o trabajos a nivel artístico sin tener en cuenta una estructura argumentativa que muestre con claridad los componentes: tesis, argumento y evidencia. Cuando el joven conecta la teoría de Historia de Arte, con una producción artística nacida desde su concepción la interioriza y plantea argumentos con sentido, es decir el conocimiento se apropia.

El proceso de evaluación desarrolla la autonomía el dominio propio, al enfrentarse al manejo de una buena lectura, una buena comprensión y de la unión de la idea a la habilidad motriz, y la integración de



las TIC en su proceso de formación, vista desde el uso constructivo de conocimiento, como elemento de consulta dinámica y generación conocimiento en conjunto, aspecto que se evidencia en la elaboración de los videos didácticos, elaborados aplicando los aprendizajes adquiridos durante la clase.

En relación con el impacto académico y pedagógico, es de destacar que este trabajo realizado desde la transversalidad ofrece un reforzar los conocimientos y hacerlos más significativos y más vivenciales, pues cuando los conocimientos se entrelazan con el entorno toman más importancia y a su vez fortalece al individuo en su integralidad, pues el conocimiento no es fragmentado, así como la vida es el resultado de todo. Su producción al hacer parte del banco de memorias, hace que se fortalezca la pertenencia y el amor por la Institución.

De otro lado es de destacar cómo organizar un plan curricular basado en los estándares del MEN, garantiza la reorganización de secuencias didácticas fortaleciendo desde el área de educación artística las competencias básicas de otras áreas, como en el caso de Lenguaje son la lectura, la expresión oral, la expresión escrita y la escucha, que son desarrolladas en el conjunto de los diferentes grados, y con ello garantizando el mejor desempeño del estudiante en evaluaciones externas. En el caso de las matemáticas, desde la Educación Artística se aporta al hacer un ejercicio de ser consciente que al planificar su enseñanza y al interpretar las producciones de los estudiantes se logrará potenciar progresivamente en ellos las aptitudes y actitudes que los llevará a tener mejores desempeños en sus competencias geométricas matemáticas, cuando el tema conecta con el trabajo que se está haciendo, por ejemplo, cuando el joven aplica su imaginación en el manejo de la numeración Maya para escribir algunos números producto de las combinaciones. Así se observa que las competencias matemáticas son un asunto de todos y no sólo de los profesores de dicha área. Es innegable que no en vano se dice que la matemática es la madre de todas las ciencias, cuando se enseña en forma didáctica, divertida y placentera hay mejores resultados en su apropiación, siendo este el aporte que desde la educación artística pretendo lograr. Pues el joven asimila la matemática como una materia aislada y muchas veces sin significado en su proceso educativo, y es aquí desde el área de educación artística como se hace aplicativa y directamente conectada con un entorno directo, cuando el joven experimenta la



aplicabilidad de la matemática en su realidad, se entiende su aporte en la formación del conocimiento globalizado.

Esta didáctica basada en la lectura de textos, imágenes, videos, inclusión de la tecnología, análisis, lógica matemática, prepara al joven para su vida académica y en comunidad, les da herramientas para enfrentarse a una educación superior. Cuando la lectura, interpretación y la producción parte de situaciones reales no se gira en torno a una calificación, sino al aprender a la construcción de conocimiento con sentido, desde esta perspectiva el trabajo necesita de un esfuerzo y un acompañamiento mayor, en aulas con 39 o 40 estudiantes, se requiere asumir retos, sentir la didáctica y ser consciente que la transformación y formación de un ciudadano parte en el acto de enseñar y aprender, si realmente miramos con ojos hacia el futuro de nuestro país, de cara a un proceso de posconflicto, la construcción de un mejor mañana, es compromiso de todos.

## **Agradecimiento**

A los miembros la Red de Investigación Educativa – ieRed (Popayán - Cauca) por la asesoría y aportes para la construcción de este documento.