

**Implementación de Recursos Educativos Digitales en el Fortalecimiento y  
Apropiación de la Historia del Arte en los Estudiantes de Noveno Grado del  
Colegio Orlando Higueta Rojas de la Ciudad de Bogotá**



Emiro A. Riobó, Jesús H. Riscanevo y Yessica C. Alvarado

Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación- Universidad de Cartagena

Arias Martínez Yarly Jadith

Cartagena, Colombia

Colegio Distrital Orlando Higueta Rojas

16 de julio 2022

## **Dedicatoria**

A Dios y mi familia, en especial mis padres,  
quienes siempre me apoyaron de forma incondicional  
para culminar este importante proyecto.

A Dios por mostrarme su fidelidad en todo momento,  
a mi esposa e hija quienes sacrificaron su tiempo  
demostrando su apoyo en este proceso y a mis padres  
que diariamente elevan oraciones por mí.

A Dios por ser la luz de mi camino,  
A mi esposa e hija por ser la fuerza de superación  
y a mis padres por ser ejemplo de vida.

## **Agradecimientos**

Iniciamos dando gracias a Dios por la vida, salud y sabiduría de haber culminado esta importante meta para nuestras vidas.

También queremos agradecer a nuestras familias por ser esa fuerza que nos impulsó a superarnos cada día y no rendirnos ante los obstáculos presentados en el camino.

De igual forma queremos agradecer a nuestra tutora Yarli Jadith Arias Martínez por su constante acompañamiento en esta investigación y a la Universidad de Cartagena y sus docentes que nos brindaron siempre su conocimiento para una formación integral.

## Tabla de contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>12</b>
<b>Capítulo I. Planteamiento y Formulación del Problema de Investigación .....</b>	<b>13</b>
Pregunta de Investigación .....	15
Antecedentes del Problema.....	15
Antecedentes Internacionales.....	15
Antecedentes Nacionales .....	16
Antecedentes Locales .....	17
Antecedentes Internacionales.....	18
Antecedentes Nacionales .....	19
Antecedentes Locales .....	19
Justificación .....	20
Objetivos .....	22
Objetivo General.....	22
Objetivos Específicos .....	22
Supuestos y Constructos .....	23
Supuestos .....	23
Constructos .....	23
<b>Capítulo II. Marco de Referencia.....</b>	<b>25</b>
Marco Contextual.....	25
Marco Normativo.....	30
Marco Teórico.....	35
Marco Conceptual.....	44
<b>Capítulo III Metodología.....</b>	<b>50</b>
Tipo de Investigación.....	50
Enfoque .....	50
Paradigma .....	51
Diseño .....	52
Población y Muestra .....	53
Población .....	53
Muestra .....	53

Narraciones .....	55
Categorías .....	56
Técnicas e instrumentos .....	62
Ruta de Investigación IAP .....	65
Técnicas de análisis de la información .....	66
<b>Capítulo IV. Intervención Pedagógica Aula o Innovación TIC.....</b>	<b>68</b>
Narraciones .....	69
Jugando y Contextualizando Saberes Previos .....	69
Creando Recursos Educativos Digitales .....	72
Implementando Metodologías y RED para el Fortalecimiento del aprendizaje de la Historia del arte.....	79
Evaluando desde el arte .....	86
<b>Capítulo V Análisis, conclusiones y recomendaciones.....</b>	<b>90</b>
Análisis de los objetivos .....	91
Análisis de la fase de diagnóstico .....	91
Análisis de la fase de diseño .....	93
Análisis de la fase de implementación.....	96
Análisis de la fase de evaluación .....	98
Conclusiones .....	100
Recomendaciones .....	101
<b>Referencias bibliográficas .....</b>	<b>103</b>

## Índice de Figuras

<b>Figura 1.</b> Ubicación geográfica del Colegio Orlando Higuitero Rojas .....	27
<b>Figura 2.</b> Sede A Colegio Orlando Higuitero Rojas .....	28
<b>Figura 3.</b> Sede B Maximiliano Ambrosio – Colegio Orlando Higuitero Rojas .....	29
<b>Figura 4.</b> Descripción y articulación con el proyecto .....	49
<b>Figura 5.</b> Ruta de Investigación Acción Pedagógica .....	66
<b>Figura 6.</b> Actividad diagnóstica por medio del juego “Quién quiere ser millonario” .....	71
<b>Figura 7.</b> Página principal del RED “Conociendo el imperio Bizantino” .....	73
<b>Figura 8.</b> Página que presenta información importante sobre el Imperio Bizantino .....	74
<b>Figura 9.</b> Página de documentos y videos sobre el imperio Bizantino .....	75
<b>Figura 10.</b> Juego diseñado en Quizziz .....	76
<b>Figura 11.</b> Juego de crucero con temática del Imperio Bizantino .....	77
<b>Figura 12.</b> Implementación de editor de video “Clip Champ” para construir RED .....	78
<b>Figura 13.</b> Paso a paso para elaboración de actividad sobre el renacimiento .....	78
<b>Figura 14.</b> Actividades realizadas por los estudiantes en el primer momento .....	79
<b>Figura 15.</b> Socialización de información e imágenes del Imperio Bizantino en el segundo momento .....	81
<b>Figura 16.</b> Muestras diseñadas por los estudiantes según técnicas artísticas de la época medieval .....	82
<b>Figura 17.</b> Participación de los estudiantes en juegos según temática del arte medieval .....	83
<b>Figura 18.</b> Muestras artísticas con carboncillo .....	84
<b>Figura 19.</b> Muestras artísticas teniendo en cuenta el arte antiguo .....	85
<b>Figura 20.</b> Propuestas artísticas según el arte en el renacimiento .....	85
<b>Figura 21.</b> Collage de fotografías de galería artística sobre historia del arte .....	87

## Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Organizador Gráfico de Metodología .....	54
<b>Tabla 2.</b> Organizador Gráfico de Intervención Pedagógica.....	68
<b>Tabla 3.</b> Organizador Gráfico de Análisis, Conclusiones y Recomendaciones.....	90

## Índice de Anexos

<b>Anexo 1:</b> Aval experto 1 de los RED utilizados en la fase Diagnostica .....	112
<b>Anexo 2:</b> Aval por experto 1 de los RED utilizados en la ejecución del proyecto.....	113
<b>Anexo 3:</b> Aval experto 2 de los RED utilizados en la fase Diagnostica .....	114
<b>Anexo 4:</b> Aval por experto 2 de los RED utilizados en la ejecución del proyecto.....	115
<b>Anexo 5:</b> Aval experto 3 de los RED utilizados en la fase Diagnostica .....	116
<b>Anexo 6:</b> Aval por experto 3 de los RED utilizados en la ejecución del proyecto.....	117

## Resumen

**Título:** Implementación de RED en el Fortalecimiento y Apropiación de la Historia del Arte en los Estudiantes de Noveno Grado del Colegio Orlando Higuitero Rojas de la Ciudad de Bogotá.

**Palabras claves:** Apropiación histórica del arte, Recursos Educativos Digitales, Aprendizaje significativo.

Esta investigación definió como objetivo el fortalecimiento de la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuitero Rojas a través de la implementación de Recursos Educativos Digitales. El fundamento de esta investigación es de tipo cualitativo, con una ruta de Investigación Acción Pedagógica IAP, basados en el modelo ADDIE del cual se implementaron 4 fases de desarrollo: Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación en donde se utilizaron recursos digitales de gamificación, repositorios, website y galería artística.

En el análisis se realizó un diagnóstico que permitió evidenciar en los estudiantes de grado noveno poco interés por contextualizar teóricamente la historia del arte esto debido a los planteamientos tradicionales que generalmente son utilizados, lo que motivó al diseño y aplicación de Recursos Educativos Digitales, los cuales fueron aplicados en 4 momentos, dichos recursos permitieron una exploración independiente y conjunta de recursos que fortalecen los conceptos asociados a las temáticas abordadas, de este modo el trabajo colaborativo, la autonomía y la motivación que se evidencia al explorar espacios digitales con un enfoque pedagógico y que son afines a los gustos de los estudiantes, conllevo a una contextualización histórica del arte de forma dinámica, donde la puesta en práctica de algunas técnicas artísticas permitió evidenciar que los estudiantes poseen grandes habilidades estéticas y motrices las cuales requieren ser destacadas.

Por lo cual se realizó una galería artística en la fase evaluativa, donde se exponen las muestras artísticas diseñadas por los estudiantes en el proceso, a dicho espacio se convocan padres de familia, estudiantes y docentes, los cuales expresaron la importancia de fortalecer espacios de esta índole donde se destaque habilidades inmersas en los estudiantes, es así que este proceso permitió evidenciar que la implementación de las TIC genera un acercamiento dinámico y significativo a conceptos teóricos, donde los estudiantes son receptivos y activos frente a los planteamientos realizados, ya que indagan otras fuentes y complementan los conceptos adquiridos mediante la exploración digital.

### **Abstract**

**Title:** Implementation of RED in the Strengthening and Appropriation of the History of Art in the Ninth Grade Students of the Orlando Higueta Rojas School in the City of Bogotá.

**Keywords:** Historical appropriation of art, Digital Educational Resources, Significant learning.

This research defined as an objective the strengthening of the appropriation of the history of art in the ninth grade students of the Orlando Higueta Rojas School through the implementation of Digital Educational Resources. The foundation of this research is of a qualitative type, with a route of Pedagogical Action Research IAP, based on the ADDIE model of which 4 development phases were implemented: Analysis, Design, Implementation and Evaluation where digital gamification resources, repositories, website and art gallery were used.

In the analysis, a diagnosis was made that allowed to show in the ninth grade students little interest in theoretically contextualizing the history of art, due to the traditional approaches that are generally used, which motivated the design and application of Digital Educational Resources, which they were applied in 4 moments.

These resources allowed an independent and joint exploration of resources that strengthen the concepts associated with the topics addressed, in this way the collaborative work, autonomy and motivation that is evident when exploring digital spaces with a pedagogical approach and that are related to the tastes of the students, led to a historical contextualization of art in a dynamic way, where the implementation of some artistic techniques allowed to show that the students have great aesthetic and motor skills which need to be highlighted.

For this reason, an artistic gallery was carried out in the evaluation phase, where the artistic samples designed by the students in the process are exhibited, parents, students and teachers are invited to this space, who expressed the importance of strengthening spaces of this nature where skills immersed in students stand out, so this process allowed to show that the implementation of ICT generates a dynamic and significant approach to theoretical concepts, where students are receptive and active against the approaches made, since they investigate other sources and complement the concepts acquired through digital exploration.

## Introducción

La realidad actual, denominada era del conocimiento lleva marcada en sí el fenómeno de grandes innovaciones tecnológicas y organizacionales en gran parte de los ejes sociales, económicos y culturales (Castro (2003), como se citó en Padilla, 2017). En este sentido, a nivel educativo la implementación de las TIC promueve cambios en las metodologías de aprendizaje permitiendo que los procesos formativos sean llamativos y dinámicos para los estudiantes, quienes debido a la innovación muestran poco interés por explorar su contexto histórico y cultural, lo cual genera que se pierda dicha identidad. Es así que la implementación de recursos digitales y el promover las diversas formas de lectura permite fortalecer sus destrezas y habilidades no solo humanas sino también a nivel de conocimientos.

Una de las características que sobresale es el poco interés por la lectura de índole histórico sobre todo cuando se enfatiza la historia del arte. Esto puede observarse dentro de la misma experiencia que tienen los docentes dentro del aula de clase, al realizar actividades que requieren lectura histórica y artística para enriquecer y abordar una temática.

Las causas pueden ser diversas, ya sea la falta de motivación por este tipo de lecturas o la falta de identidad cultural e interés por la inmersión en las diversas expresiones artísticas de la historia del arte. Lo anterior, se evidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Institución educativa del Colegio Distrital Orlando Higuera Rojas de la ciudad de Bogotá, específicamente con los estudiantes de grado noveno. Por tal razón, con esta investigación se pretende fortalecer la apropiación de la historia del arte, a través del diagnóstico, diseño, implementación y evaluación, por medio de Recursos Educativos Digitales.

## Capítulo I. Planteamiento y Formulación del Problema de Investigación

Desde la práctica docente en el Área Artística del Colegio Distrital Orlando Higuira Rojas, se evidencia la falta de interés de los estudiantes que cursan grado noveno por realizar una exploración histórica del arte; lo cual genera un desconocimiento de algunos conceptos propios del tema y su influencia a través del tiempo. Por tanto, sus habilidades comunicativas, interpretativas, críticas y creativas se afectan de manera significativa al carecer de contexto en temas vinculados al arte, al respecto Bembibre (2015) afirma que el arte no solo es una obra artística sino que abarca mucho más que eso, es la comprensión que el ser humano tiene de una época, lo que desea expresar y generar en quienes la disfrutan, así el arte y la historia del arte, buscan descifrar y entrar en la mente humana que necesita formas para ser dirigida y dejar su huella.

Por lo anterior, es importante resaltar que en el contexto educativo del Colegio Distrital Orlando Higuira Rojas se puede observar la implementación de estrategias de enseñanza poco didácticas y pedagógicas en la lectura de la historia del arte, por lo cual se hace necesario fortalecer los procesos dentro del aula, desarrollando diferentes estrategias que motiven a los estudiantes a investigar y tomarle gusto a la lectura de corte histórico, en este sentido se coincide con lo que mencionan autores como Camargo, Montenegro, Maldonado y Magzul (2013), al establecer que es importante entender que leer no solo significa comprender letras sino que implica además comprender lo que se está leyendo, usar dicha información y disfrutar de la lectura.

Teniendo en cuenta lo planteado, es fundamental para los estudiantes de la Institución realizar una inmersión en la historia del arte, con el fin de generar una contextualización plena de las diversas formas de expresión artística desarrolladas durante las diversas épocas de la

humanidad, donde logren canalizar sus ideas de forma creativa rescatando la riqueza histórica del arte y generando propuestas que la promuevan en su contexto social.

Es evidente que los estudiantes de grado noveno del Colegio Distrital Orlando Higuera Rojas se encuentran inmersos en la tecnología, enfocados en temas de la modernidad dando prioridad a la exploración de redes sociales y espacios virtuales de entretenimiento, mostrando desinterés por realizar una exploración en ámbitos históricos asociados al arte, los cuales generalmente son abordados por medio de la lectura textual, lo cual genera que las metodologías implementadas sean monótonas y no se adaptan a las afinidades actuales de los estudiantes.

Por lo tanto, es necesario que el docente como orientador de los procesos mediante la implementación de Recursos Educativos Digitales, realice el acompañamiento y asesoría buscando hacer partícipes a los estudiantes en la creación de espacios que promuevan el fortalecimiento y apropiación histórica del arte, donde se generen propuestas institucionales que permitan compartir las experiencias y conocimientos adquiridos con toda la comunidad educativa.

Es importante destacar que la apropiación de la historia del arte no solo destaca la contextualización de sucesos en épocas determinadas y su estética, sino que también permite fortalecer la sensibilidad de los estudiantes, donde la creatividad, autonomía, trabajo en equipo e identidad cultural se hacen presentes logrando así generar un proceso integral encaminado a formar mejores seres humanos conscientes de sus raíces y emociones; con capacidad de generar buenas interacciones con los demás en su vida cotidiana, expresando de esta manera sus ideas por medio del arte.

## **Pregunta de Investigación**

En busca de lograr lo anterior surge la siguiente pregunta: ¿Cómo fortalecer la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuera Rojas a través de la implementación de Recursos Educativos Digitales?

## **Antecedentes del Problema**

Para establecer los antecedentes del problema se identificaron trabajos académicos que tienen relación con la presente propuesta de investigación, para ello se hizo un rastreo bibliográfico en tres niveles: internacional, nacional y local en tesis y artículos que dan cuenta de aspectos relevantes sobre la implementación de las TIC en el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte.

En cuanto al fortalecimiento y apropiación de la historia del arte se han encontrado los siguientes trabajos.

### ***Antecedentes Internacionales***

El proyecto de investigación desarrollado en España por Coca, Olmos y García (2013) titulado: “Arte para todos. Como proyecto de investigación y creación con personas con capacidades diversas” implementa el arte como herramienta didáctica, teniendo en cuenta la diversidad de quienes exploran las artes abriendo miles de posibilidades en la exploración, fortalecimiento de la creatividad y permitiendo desarrollar habilidades humanas en los participantes.

Su principal objetivo es tratar la empatía junto con la autoestima como complemento para lograr un bienestar en las personas que tienen capacidades diversas, regulando las conductas para

mejorar las habilidades sociales y la resolución de conflictos a partir del arte contemporáneo, favoreciendo el desarrollo de actitudes creativas en los participantes.

Es importante destacar también el trabajo de grado desarrollado en España por Lozano (2016) titulado “Artes Plásticas en la Educación: Un Proyecto de investigación Tridimensional” explorando las artes plásticas desde una visión transversal, encaminada a fortalecer habilidades en diversas áreas del conocimiento, teniendo como objetivo rescatar la importancia del arte no solo por su valor estético, creativo y humano, sino también los aportes que se hacen evidentes desde la práctica artística en los procesos pedagógicos de manera integral, donde se desarrollan habilidades comunicativas, sociales y lógicas, las cuales aportan de manera significativa a los procesos en otros ámbitos del conocimiento.

El aporte a estas investigaciones se evidencia en el desarrollo de las aptitudes humanas de los estudiantes, donde su confianza, autoestima y creatividad se fortalezcan de manera implícita mediante la práctica durante el proceso de apropiación de la historia del arte, dando importancia también a los aportes que permite esta disciplina, generando así procesos integrales en el aprendizaje autónomo y permitiendo fortalecer habilidades en otras disciplinas.

### ***Antecedentes Nacionales***

La historia del arte y la cultura están inmersas en la identidad cultural de los pueblos, permitiendo rescatar los legados de generaciones pasadas, con el fin de identificar de dónde vienen y cómo pueden mejorar. Esta identidad hace personas más conscientes de su entorno y ayuda a mejorarlo, en la actualidad mediante la implementación de las TIC se pueden promover espacios formativos que permitan rescatar legados histórico culturales de forma dinámica.

Colombia cuenta con una invaluable riqueza cultural donde la diversidad abre miles de posibilidades que vale la pena explorar, es importante destacar el trabajo de investigación para

Maestría de Ramírez (2011), titulado “ Fortalecimiento de la identidad cultural y los valores sociales por medio de la tradición oral del pacifico nariñense en la Institución Educativa Nuestra Señora de Tumaco” donde se busca rescatar la identidad cultural en los estudiantes, ya que se evidencian algunas dificultades en la forma de comunicarse asertivamente y algunos conceptos propios de la cultura no son claros, por lo cual mediante la exploración de diversas expresiones artísticas, literarias y una página web se resaltan los legados literarios, musicales, coreográficos, gastronómicos y ancestrales que requieren ser compartidos de generación en generación. Logrando así una apropiación de sus raíces culturales donde la calidad humana se fortalece, permitiendo tomar conciencia de su contexto social generando una convivencia sana e identidad cultural.

Teniendo en cuenta este trabajo de investigación nacional, como aporte a este proyecto vale la pena destacar la importancia de la exploración cultural y legados inmateriales, los cuales se encuentran inmersos en la historia del arte y fortalecen la identidad cultural de los estudiantes.

### ***Antecedentes Locales***

Cáceres y Fonseca (2015) en su trabajo de investigación titulado “El arte como promotor de la autonomía en los niños y un constructor de comunidad” plantean la importancia del arte no solamente como método expresivo de ideas, pensamientos y emociones permitiendo que de forma creativa los estudiantes aprendan mediante la propia exploración, sino que también destacan que es un medio que permite fortalecer las habilidades sociales por medio de las diversas expresiones artísticas (Danza, música, artes plásticas, audiovisuales y literatura) donde se pueden abordar temas ambientales que permiten crear conciencia en estudiantes y familias.

Desde su objetivo general lo que pretende es conocer e identificar cual es el impacto que tiene la pedagogía utilizando el arte en la promoción de la autonomía en los niños y en la

construcción de la comunidad como resultado se evidencia que el impacto es significativo ya que mediante el proceso y la implementación de diversos recursos se observa una interacción constante de aptitudes encaminadas al enriquecimiento de quienes intervinieron en el proceso.

Como aporte a esta investigación, es fundamental resaltar la importancia de generar transversalidad con otras áreas del conocimiento de manera inconsciente, ya que a través de la historia del arte se puede hacer una inmersión en diversos ámbitos, generando así una formación integral donde el estudiante en la medida que fortalece sus habilidades sociales y comunicativas, también refuerza los aprendizajes previos de diversas áreas, permitiéndole abarcar una gran variedad de aspectos formativos de manera inconsciente.

En cuanto a las tecnologías para dar solución al trabajo de investigación se tienen en cuenta los siguientes trabajos.

### ***Antecedentes Internacionales***

A nivel internacional existen importantes estudios sobre el uso de las TIC en la educación, entre ellos se destaca el trabajo de Campos (2018), quien realizó una investigación de tesis doctoral en España, titulada “Uso, creencias y actitudes sobre las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje del personal académico de un Centro Público de Investigación. Caso: CIBNOR” en la cual el autor analiza la relación que existe entre las creencias y actitudes y el uso de las TIC en el ámbito educativo, utilizando una metodología mixta que combina el análisis cualitativo y cuantitativo, mediante la aplicación de una encuesta y entrevistas semiestructuradas. Respecto a los resultados la investigación concluye que el perfil de los académicos de la institución no afecta el uso, aptitud y competencias que tienen sobre las TIC; por su parte la edad se muestra como un factor alejado que se relaciona de forma negativa, siendo la falta de

estímulos económicos hacia la docencia el factor que impide la adopción de la tecnología en el proceso educativo.

El aporte de la anterior investigación gira en torno al plan de acción que se debe implementar, teniendo en cuenta que los intereses de los estudiantes han ido cambiando con el paso del tiempo y sus formas de aprender también, por lo cual es importante contar con docentes motivados en su quehacer educativo y capacitados en el uso de las TIC.

### ***Antecedentes Nacionales***

En Colombia se encuentra un artículo investigativo de Arévalo, Gamboa y Hernández (2016) titulado “Políticas y programas del sistema educativo colombiano como marco para la articulación de las TIC”, el cual realiza una discusión, reflexión y orientación de las diferentes acciones pedagógicas que fortalecen la inclusión de las TIC en la educación colombiana; concluyendo la necesidad e importancia que exige la incorporación de las TIC en el currículo.

Dicha integración permite unos procesos de innovación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, exigiendo a su vez la formación y preparación de los docentes para brindar nuevas y llamativas metodologías en la enseñanza.

El aporte de este artículo investigativo consiste en mostrar la necesidad de integrar las TIC en los currículos académicos, ya que de esta manera se está generando innovación educativa en cualquier área de aprendizaje, consiguiendo a su vez que tanto el estudiante como el docente interactúen con los beneficios que ofrecen las TIC para fortalecer los procesos educativos.

### ***Antecedentes Locales***

A nivel local se encuentra el trabajo de maestría de Ayala y Montoya (2017) titulado “análisis de factibilidad para la implementación de herramientas TIC, en las comunidades La

Esperanza y El Bosque, de la localidad de Usme en Bogotá D.C”, el cual tuvo como objetivo revisar qué herramientas TIC se podrían implementar en comunidades vulnerables como las que habitan en el sector. Por su parte, la metodología usada fue la de Investigación Acción Participativa (IAP) y los instrumentos para recolectar la información fueron las encuestas y los registros de capacidad tecnológica.

Entre los resultados se encontró que las TIC como herramienta de aprendizaje, impulsan procesos que permiten que la comunidad se relacione con la tecnología y haga uso de la misma, como un instrumento necesario para tener acceso a información de forma fácil y en diferentes campos de acción.

El aporte para este trabajo investigativo se centra en la importancia de la capacitación no solo de docentes, estudiantes, sino también de padres de familia, teniendo en cuenta que el hogar es uno de los pilares fundamentales en los procesos formativos y de educación de los estudiantes, por lo cual es importante involucrar a las diferentes comunidades, para que logren entender que las TIC además de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje también puede facilitar muchas actividades del diario vivir.

## **Justificación**

La tecnología ha trastocado todos los ámbitos de la sociedad incluyendo la educación, en la cual toma un papel mediador en el proceso de enseñanza y aprendizaje apoyando la innovación y la transformación de la misma, cambiando la relación entre el conocimiento y la forma de acceder a él. Frente a lo anterior (Navés 2015, como se citó en Padilla, 2017, p. 243) afirma que en el espacio educativo la formación a partir de las competencias en los docentes con el objetivo de que al realizar su labor educativa incorporen el uso de las TIC, es sinónimo de una transformación en las concepciones y prácticas dentro de la enseñanza, de los enfoques de

aprendizaje, de las maneras de ordenar los contenidos curriculares y del diseño de los recursos didácticos. Así, este reto inaugura una nueva dimensión en la perspectiva de la formación docente que va más allá de la capacitación instrumental básica para el uso de las TIC.

En este sentido, el uso de las TIC implica la creación, búsqueda, análisis y selección de Recursos Educativos Digitales (recursos audiovisuales, simuladores, animaciones, tutoriales y juegos educativos entre otros), herramientas que permitan afianzar el conocimiento de los estudiantes a través de nuevas formas de aprendizaje.

Es importante rescatar la historia del arte como una forma de entender los tiempos actuales, en esta medida se logra comprender la forma en que van surgiendo nuevos movimientos y análisis del contexto que actualmente los rodea; de esta manera fomentar la identidad cultural a través de un recorrido histórico del arte, buscando fortalecer las habilidades comunicativas, sociales, estéticas, interpretativas, críticas, creativas y conceptuales, que le permitan integrarlas en su vida cotidiana tomando conciencia de su realidad y entorno.

Por lo anterior, es importante replantear los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área artística, a partir de la implementación de herramientas tecnológicas que llamen la atención de los estudiantes logrando de manera dinámica la apropiación histórica a partir de la interacción y apoyo de recursos educativos digitales.

Esta interacción garantizará un conocimiento más dinámico e innovador con la historia del arte, ya que los estudiantes tendrán la oportunidad de conocer dicha historia de una manera diferente y asequible a través de una metodología de enseñanza apoyada de los recursos educativos digitales, alejándose de la enseñanza tradicionalista de la historia caracterizada por densos textos teóricos, que genera cierta desmotivación y poco agrado al abordarlas, quedándose solamente en un recorrido memorístico para responder ante alguna exigencia académica.

El diseño e implementación de metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales, no solamente generará un aporte y relevancia dentro del campo educativo del aprendizaje en la historia del arte, sino que contribuirá a una formación completa de los estudiantes y docentes, ya que la interacción que permite este proyecto de investigación motivará o incentivará formas de expresión corporal y verbal de los sentimientos particulares del ser humano, permitiendo diferentes manifestaciones de expresión que son parte fundamental para las adecuadas relaciones humanas y por ende en la formación de personas integrales.

## **Objetivos**

### ***Objetivo General***

Fortalecer la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuera Rojas a través de la implementación de Recursos Educativos Digitales.

### ***Objetivos Específicos***

- 1.** Diagnosticar la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuera Rojas.
- 2.** Diseñar metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales enfocados en la historia del arte.
- 3.** Implementar metodologías de aprendizaje que promuevan el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte mediados por los Recursos Educativos Digitales.
- 4.** Evaluar el alcance, fortalecimiento y apropiación de la historia del arte a través de la implementación de metodologías de aprendizaje apoyadas en los Recursos Educativos Digitales.

## **Supuestos y Constructos**

### *Supuestos*

En la presente propuesta de investigación se parte de los siguientes supuestos: la implementación de Recursos Educativos Digitales contribuirá al fortalecimiento y apropiación de la historia del arte en los estudiantes de grado noveno del Colegio Orlando Higuera Rojas; igualmente, se espera que el diseño de metodologías mediadas por la tecnología aportará de manera significativa a los procesos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y los docentes de la institución.

### *Constructos*

Con respecto a los constructos se aborda desde los conceptos de: los Recursos Educativos Digitales, la tecnología en la educación y la apropiación de la historia del arte.

#### **Recursos Educativos Digitales.**

De acuerdo con (García 2010, como se citó en Zapata, 2012) los materiales digitales se designan Recursos Educativos Digitales cuando primero su diseño tiene un fin educativo; segundo, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje; y tercero, cuando su diseño es acorde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. En este sentido, el autor plantea que están hechos para: informar acerca de un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, incrementar un aprendizaje, enmendar una situación desfavorable, ayudar al desarrollo de una competencia en particular y evaluar los conocimientos.

#### **La tecnología en la Educación.**

Sánchez (s.f), propone que la articulación de las TIC al currículo debe ser un proceso unido con los principios educativos y la didáctica que forman el engranaje del aprendizaje, que

implica a su vez su uso armónico y funcional. Por lo cual, según el autor la incorporación de las TIC en la educación requiere un cambio de pensamiento en el cual se considere el desarraigo de las tradicionales formas de acceder al conocimiento, adoptando nuevos retos que requieren de una transformación a nivel de la organización institucional, el papel de los docentes, estudiantes y las formas de trabajo.

### **Historia del Arte.**

La historia del arte tiene como objeto el estudio, desarrollo y evolución del arte a lo largo de la historia de la humanidad; en este sentido, busca explorar los movimientos artísticos, tradiciones y técnicas de diversas culturas destacando las bellas artes entre las que se hayan la pintura, escultura, arquitectura, música, danza y literatura.

### **Alcances y Limitaciones**

El proyecto de investigación busca que los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Orlando Higuera Rojas logren un mejor conocimiento y apropiación de la historia del arte por medio de la interacción de Recursos Educativos Digitales, que le permitan de una manera novedosa y atractiva recorrer y aprender de dicha historia.

La dificultad que se puede encontrar en el desarrollo del proyecto de investigación es la ineficiente conectividad que se presenta en el sector donde está ubicada la institución (Bosa), ya que no se cuenta con un eficiente alcance de internet donde se pueda en todo momento interactuar con los Recursos Educativos Digitales. También es necesario tener en cuenta que un gran número de padres de familia viven de trabajos informales, y por ello algunos estudiantes no tienen el mejor dispositivo o computador para interactuar constantemente. Otra de las limitaciones que se encuentra es que un porcentaje significativo de los estudiantes son de nacionalidad venezolana, careciendo de conceptos básicos de la historia del arte colombiano.

## **Capítulo II. Marco de Referencia**

El presente capítulo muestra el marco contextual, normativo, teórico y conceptual en los cuales se da a conocer inicialmente el espacio y el entorno donde se desarrollará el proyecto con la finalidad de situar la Institución Educativa Orlando Higueta Rojas a nivel geográfico, social, cultural y económico. De igual forma se establece un marco normativo a nivel internacional y nacional que fundamenta legalmente el estudio en desarrollo, definiendo diversos términos a partir de referentes teóricos que aportan gran valor a la investigación y conceptualizando de forma precisa los conceptos más destacados del proceso investigativo.

### **Marco Contextual**

El marco contextual permite conocer de forma integral el entorno real que rodea a los estudiantes en la cotidianidad, permitiendo ver de qué forma se logra un fortalecimiento en los procesos de aprendizaje mediante la implementación de Recursos Educativos Digitales, de esta manera, según Alcalá, (2017). Ubicar el proceso investigativo en su entorno y contexto, genera un conocimiento de las diversas problemáticas de los sujetos de estudio, para lograr establecer estrategias viables que permitan su ejecución en un espacio y tiempo determinado.

Teniendo en cuenta lo anterior se busca generar una contextualización integral de la Institución Educativa Orlando Higueta Rojas, desde su entorno geográfico, histórico, social y cultural, iniciando desde un contexto nacional y aterrizando finalmente en el marco local de la institución, de la siguiente manera.

Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que conforman el Territorio Nacional, se ubica en el centro del país y posee una gran riqueza en recursos naturales como la sal y el carbón, a sí mismo a nivel agrícola sobresale la producción de papa, arroz, trigo, maíz, café, cebada y

yuca, este departamento se encuentra sobre la cordillera central de los Andes, lo cual permite generar una diversidad climatológica que lo hace un productor potencial y diverso de plantas ornamentales, productos agrícolas y ganaderos en los 116 municipios, los cuales se encuentran distribuidos en 15 provincias y su área metropolitana de Bogotá.

Ramírez (2017) dice que esta área metropolitana es la capital de Colombia, se fundó el 6 de agosto del año 1538 por el señor Gonzalo Jiménez de Quesada e inicialmente se llamó Santa Fe de Bacatá, estaba conformada por 12 casas pequeñas hechas en paja y madera, las cuales eran habitadas por indígenas de la cultura muisca, con el paso del tiempo fue expandiéndose en extensión e infraestructura, convirtiéndose de esta manera en una gran ciudad, durante su historia se le han asignado distintos nombres pero con la constitución de 1991 se denominó Santafé de Bogotá, actualmente la conforman 20 localidades, siendo una de las ciudades más importantes en Latinoamérica.

Dentro de estas localidades, se encuentra la localidad 7 de Bosa, considerada como el segundo poblado en importancia de los muisca, se caracterizaban por la gran producción de legumbres pero con la urbanización se ha perdido esta riqueza en producción, cabe destacar que aún se conservan resguardos de la cultura muisca, esta localidad se divide en un total de 5 unidades de planeamiento zonal las cuales son integradas por 280 barrios los cuales tienen una diversidad de población, donde convergen nativos del lugar, personas que han llegado debido al desplazamiento forzado de otras regiones del país y migrantes.

Una de estas zonas de planeamiento zonal es Bosa occidental, allí se encuentra ubicado el barrio Holanda, según la SED (2018) se registra que en los años setenta algunos habitantes organizaron de manera rudimentaria con tejas, madera y lonas aulas, las cuales asumió la secretaría de educación en los años ochenta, de esta manera se denominó Colegio Juan

Maximiliano Ambrosio, es así que de manera progresiva se da la ampliación de dicha institución con casetas prefabricadas atendiendo estudiantes de preescolar a grado noveno en un lote llamado Holanda la libertad, dando de esta manera origen al Colegio Orlando Higuitero Rojas, con resolución 2946 y licencia de funcionamiento del 24 de junio de 2007.

**Figura 1.**

*Ubicación geográfica del Colegio Orlando Higuitero Rojas*



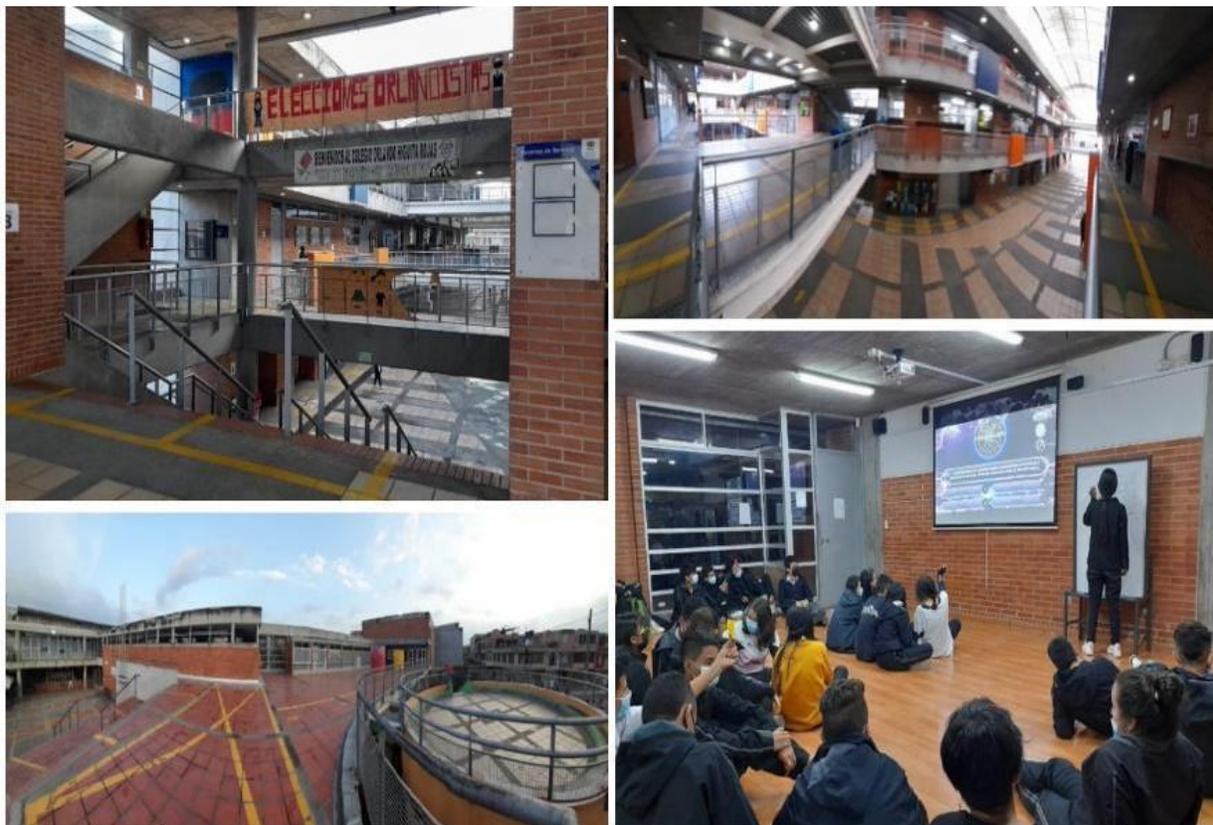
*Nota.* Adaptado de Google maps [Fotografía], por Colegio Orlando Higuitero Rojas, <https://www.google.es/maps/place/Colegio+Distrital+Orlando+Higuitero+Rojas/@4.6378754,-74.3445768,10.5z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0x6d428bde154742c0!8m2!3d4.6241717!4d-74.1884938>

Actualmente esta institución presta su servicio en 2 sedes: la sede A que lleva como nombre Orlando Higuitero Rojas, el cual fue asignado como un homenaje a un líder de la Unión Sindical Obrera quien luchó por los derechos de los trabajadores y la soberanía, asesinado el 2 de Julio de 1989, esta sede abarca los grados de preescolar a grado 11 y la Sede B: que lleva como

nombre, Juan Maximiliano Ambrosio que atiende estudiantes desde grado preescolar hasta 5° de primaria, la primera proclamación de bachilleres se realizó en el año 2009.

**Figura 2.**

*Sede A Colegio Orlando Higuera Rojas*



En este momento la institución cuenta con tres énfasis para la educación media los cuales son: Tecnología orientada al emprendimiento, Audiovisuales y prensa y Producción Artística y gestión Cultural, buscando principalmente el desarrollo integral de los estudiantes mediante el fortaleciendo los valores, fomentando estrategias interinstitucionales y brindando los recursos posibles para mejorar la calidad educativa, cuenta con jornada mañana y tarde en sus dos sedes las cuales están conformadas por 5458 estudiantes, 130 docentes, 6 directivos y 8 administrativos.

**Figura 3.**

*Sede B Maximiliano Ambrosio – Colegio Orlando Higuitero Rojas*



Estructuralmente la sede A esta distribuida en 3 plantas, compuestas por: 1 auditorio, 1 aula polivalente, 1 aula de espejos, 1 aula especializada en tecnología e informática, 1 ludoteca, 1 biblioteca, 1 aula de música, 2 laboratorios, 34 aulas regulares, 1 cancha de basquetbol, 1 cancha de microfútbol, 1 gimnasio, 15 oficinas para administrativos y directivos, comedor estudiantil, cafetería y parqueadero. Por su parte la sede B cuenta con 16 aulas regulares, 3 oficinas para administrativos y directivos, 1 biblioteca, 1 cancha de microfútbol, 1 cafetería y 1 aula de sistemas.

El entorno social del colegio Orlando Higuitero Rojas, está enmarcado económicamente por el comercio y las ventas informales, el rebusque es un término muy común en los contextos familiares de la población estudiantil donde no todos tienen las mismas oportunidades y viven del día a día, teniendo en cuenta esto la institución brinda el servicio de almuerzo escolar gratuito a los estudiantes que lo requieran, la situación planteada anteriormente obedece a que en el sector

convergen familias nativas del lugar, inmigrantes y desplazados de otras regiones del país, por lo cual en nivel cultural y social es diverso en la familias, donde las oportunidades no son equitativas para los núcleos familiares y en consecuencia para los estudiantes de la institución.

### **Marco Normativo**

El marco normativo según el Diccionario Jurídico y social, (2017) es entendido como un conjunto de normas, metodologías, sistemas, criterios y lineamientos, los cuales determinan la manera a desarrollar acciones que permitan dar cumplimiento a los objetivos planteados, permitiendo dar viabilidad legal a las iniciativas que se proyectan realizar en el presente proyecto de investigación. Es así como toda investigación educativa que busque generar un cambio o impacto positivo en la sociedad debe estar fundamentada y sostenida bajo un marco legal que garantice la viabilidad normativa del proyecto.

En este caso promoviendo el fortalecimiento de la historia del arte y argumentando que desde la Constitución Política de 1991 (Art. 70) Es deber del estado fomentar y promover el acceso a lo cultural para todos los colombianos, se da a conocer un camino normativo desde lo internacional apoyados de organismos como la UNESCO, OEA y el Banco Interamericano de Desarrollo, pasando por la máxima norma nacional que es la Constitución Política de 1991 junto con la ley 115 de la educación y el Ministerio de Educación Nacional dejando a su vez entrever cómo la tecnología fortalece y enriquece esta dimensión cultural en la educación integral de las personas.

### ***Normatividad Internacional***

Actualmente existen organizaciones internacionales cuyos objetivos están encaminados a lograr una educación mundial de calidad, en busca de reducir el analfabetismo y la deserción

escolar entre otros; bajo este contexto las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han posicionado como herramientas didácticas que son necesarias en los procesos de aprendizaje, de este modo, su implementación es tomada en cuenta tanto en foros como agendas mundiales en las cuales se coincide que las TIC contribuyen a la innovación de los sistemas educativos.

La Organización de los Estados Americanos -OEA (2006) en el foro sobre la “Gobernabilidad y Desarrollo en la Sociedad del Conocimiento” presenta algunas recomendaciones para sus estados miembros, entre las cuales se establece que realizar una inversión en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) permite generar componentes transversales, potenciando el esfuerzo hecho por los países que buscan desde la tecnología, la ciencia y la educación, implementar herramientas poderosas que permitan avanzar hacia la Sociedad del Conocimiento, logrando no solo mejorar la educación sino además la salud, el bienestar y el nivel de vida de la sociedad.

De igual forma, el Banco Interamericano de Desarrollo- BID citado en Said (2015) ha propuesto un modelo en el cual se incorpora estas herramientas teniendo en cuenta aspectos como: contenidos, infraestructura, gestión, recursos humanos y políticas de desarrollo, apoyando el diseño, la implementación, el monitoreo y la evaluación de proyectos, donde los objetivos principales están centrados en integrar las TIC en las instituciones educativas través de diversos procesos, teniendo en presentes cuatro momentos específicos: emergencia, aplicación, integración y transformación.

Por su parte, la UNESCO (2021) en su rol de agencia principal de las Naciones Unidas para la educación, reconoce el gran valor de integrar la tecnología en el ámbito educativo, con el objetivo de complementar, enriquecer y transformar de forma positiva los procesos que se llevan

a cabo en este campo. En este sentido, coincide en cómo la tecnología facilita el acceso universal a la educación, disminuyendo las diferencias en el aprendizaje, apoyando la labor de los docentes y mejorando la calidad de la educación. Igualmente, se resalta actividades, como la Conferencia internacional sobre la Inteligencia Artificial en la Educación realizada en el año 2019 o la Semana del Aprendizaje Mediante Dispositivos Móviles del año 2020; en las cuales la UNESCO ayuda a los gobiernos de los diferentes países y otras partes interesadas a utilizar la tecnología para fomentar el aprendizaje.

Contextualizando la normatividad en América Latina, se observa que en los últimos años diferentes países han venido impulsando un conjunto de propuestas que apoyan la implementación de las TIC tanto en el ámbito educativo como social; un ejemplo de ello es la Carta Social Andina (2012) en la que en su artículo 68 invita a los Países Miembros de la Comunidad Andina entre los cuales se encuentra Colombia, a garantizar a todos sus ciudadanos las condiciones básicas para que puedan acceder a las TIC, desarrollando una infraestructura adecuada para las mismas.

En cuanto a la normativa sobre la historia del arte en las instituciones educativas vale mencionar que desde el contexto internacional se han dado algunos avances, en 1998 la UNESCO hace un llamado al fomento de la educación artística para los estudiantes como factor de preservación de la diversidad y democracia cultural. Es así como Países como Inglaterra y Francia implementan políticas con el fin de fomentar la creatividad artística y las relaciones del sistema de educación pública con las actividades del sector cultural (Compendio de Políticas culturales, sf).

Como se evidencia, esta diversidad de iniciativas internacionales está orientada a la incorporación de la tecnología en los diferentes entornos educativos incluido el relacionado con

la historia del arte, ya que la innovación que aportan estos entornos virtuales de aprendizaje contribuye a lograr una educación que sea de calidad y responda a las necesidades de los estudiantes.

### ***Normatividad Nacional.***

El proyecto de investigación se desarrollará teniendo como referente normativo la Constitución Política de Colombia, argumentado desde el artículo 67 donde menciona el derecho a la educación que tiene que prestar el estado como un servicio público que garantice acceso al conocimiento, saberes técnicos y científicos, pero sobre todo aspectos culturales, que aportan y fundamentan el presente proyecto, ya que es indispensable hablar de cultura si se pretende fortalecer la historia del arte. El mismo artículo comienza diciendo que la educación como función social además de los accesos a conocimientos mencionados anteriormente, debe permitir acceso a los valores culturales (Constitución Política de 1991, Art. 67).

Teniendo presente la normatividad anterior se comprende de igual manera la importancia del Ministerio de Educación Nacional como organismo de control y vigilancia que garantiza la calidad educativa e integral, dando soporte a la presente investigación cuando decreta dentro de sus objetivos generales según la Ley 115 de 1994, (Art.20) propiciar una formación integral mediante el acceso, de forma creativa y crítica, al conocimiento tecnológico, científico, artístico, humanístico y de relaciones tanto sociales como con la naturaleza. Lo tecnológico, lo artístico y humanístico cumple un papel fundamental en el desarrollo investigativo, ya que a través de las bondades de la tecnología se motivará al estudiante. Siendo lo artístico dentro de su historia lo que se quiere fortalecer y lo humanístico como la apertura al recorrido de este conocimiento cultural.

Son diversos los artículos de la Ley 115, los que hacen referencia a la creación artística. Por ejemplo, el artículo 5 trata sobre 13 fines de la educación en conformidad con el 67 de la Constitución Política, hace mención en el fin número 7 al fomento, investigación y estímulo a la creación artística en sus diversas manifestaciones. De la misma manera el artículo 22, dentro de sus objetivos en la educación básica secundaria, específicamente busca la apreciación artística, estética y creativa, así como la familiarización que se debe tener con sus diferentes manifestaciones, conocimientos, valoraciones y respeto por los bienes del arte y la cultura.

Para dar mayor soporte o argumento a este proyecto de investigación con miras al fortalecimiento en la historia del arte, el artículo 23 menciona como área obligatoria y fundamental la Educación Artística, que será el espacio fundamental para el desarrollo y trabajo colaborativo del presente proyecto de investigación.

Teniendo en cuenta estos referentes normativos y aprovechando las bondades que brinda la tecnología para mediar en los procesos educativos, el fortalecer la historia del arte implementando Recursos Educativos Digitales, contribuye a la formación del entorno y la naturaleza a través de la utilización creativa, crítica y racional de estos recursos (Ministerio de Educación Nacional, 2008) permitiendo a su vez la innovación en el conocimiento e investigación de esta parte fundamental de la educación.

El Ministerio de Cultura abordando el tema de las nuevas tecnologías empezó a motivar una política de cultura digital con el objetivo que los ciudadanos tengan la oportunidad, además de ser receptores puedan convertirse en creadores e innovadores de contenido culturales. Esto permite un aprovechamiento más abierto de las nuevas tecnologías para aplicarlas en campos como el arte y la cultura (Ministerio de Cultura, 2010). De esta manera permite tener un trabajo

más interactivo y cooperativo con los estudiantes, donde estos se sientan protagonistas en el aporte y fortalecimiento cultural y por ende de la historia del arte.

De la misma manera el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, que oferta con el apoyo del Gobierno Nacional una educación virtual para las comunidades educativas, brinda la oportunidad de innovar la educación a través de portales educativos como Colombia Aprende, donde ofrece herramientas TIC, para el fortalecimiento de los procesos educativos que terminan dinamizando y motivando en estudiantes y docentes los procesos de enseñanza- aprendizaje.

El Ministerio de Educación Nacional en alianza con el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones ha creado contenidos de programación, talento digital e industrias creativas y culturales, con el objetivo de que los estudiantes puedan explorar en áreas y campos de conocimiento de su interés. (Min Tic, 2020). Esto permite dentro del campo de interés del presente proyecto investigativo profundizar en la historia del arte.

### **Marco Teórico**

La recopilación de fuentes teóricas en los procesos investigativos, favorece la formalización de una base estructurada que permita obtener excelentes resultados, según Arias (1999) el marco teórico está comprendido por aquellos conceptos y proposiciones que buscan constituir un punto de vista o determinar un enfoque, con el fin de dar explicación a la problemática planteada.

De esta manera se presentan algunos conceptos propios de la investigación que requieren una fundamentación teórica, teniendo en cuenta que se busca realizar una inmersión en la

historia del arte a través de medios digitales, se hace indispensable destacar los siguientes términos.

### ***Las TIC***

De acuerdo con autores como Ballón y Joo (2009), las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) hace referencia al almacenamiento, manipulación, recuperación, recepción o transmisión de datos digitales; lo cual quiere decir que las TIC no son exactamente estrategias sino más bien herramientas que aportan al proceso de enseñanza aprendizaje. Sin duda las TIC han dejado de ser herramientas de uso limitado para grandes organizaciones y han llegado a ser de uso doméstico y habitual, los principales índices de desarrollo de las naciones son medidos por medio del acceso a la Internet que tienen sus ciudadanos desde los hogares, del grado de inclusión que tiene en cada nación las TIC o de la disponibilidad que tienen las familias a correo electrónico. De este modo las TIC deben ser consideradas en los diferentes niveles educativos primarios, ya que la humanidad actualmente, se comunica, socializa, se informa, aprende y se expresa por medio de la red.

En este sentido, el uso de las TIC es imprescindible en el ámbito educativo, en la medida estas herramientas permiten comprender y afianzar distintos aprendizajes a través de nuevas formas de interacción con el objeto de conocimiento.

### ***Las TIC aplicadas a la Educación***

Según Riveros y Mendoza (2005), el implemento de las TIC como una herramienta dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje deben desarrollar en las personas habilidades, las cuales les permitan adaptarse a los cambios de una manera positiva, así como aportar al enriquecimiento de sus potencialidades intelectuales para enfrentar la sociedad de la

información. De esta manera, el uso de las TIC en el ámbito educativo implica un cambio tanto en el docente como en los estudiantes, en la medida se considere el reemplazo de las tradicionales formas de acceso al conocimiento y aprendizaje por la adopción de nuevas herramientas TIC.

Según autores como Cajal (2020) algunas de las características que presentan las TIC son las siguientes:

1. Se usan desde cualquier parte: el estudiante puede acceder a la enseñanza desde cualquier parte del mundo, implementando los medios necesarios para ello, lo cual facilita el aprendizaje logrando que sea atractivo.
2. Unión de ciencia, cultura y tecnología: La tecnología realiza un aporte importante a la sociedad donde desde lo cotidiano favorece el acercamiento cultural. Por su parte, engloba a la ciencia al encargarse de dar respuestas al ser humano de lo que sucede en el mundo, mientras la técnica da respuesta a la necesidad de transformación que el hombre requiere para resolver sus necesidades.
3. Es una enseñanza movilizadora: Enseñar a través de las TIC permite que el alumno logre moverse en diversos contextos y distintas realidades
4. Basado en diversas vertientes científicas: Las TIC aplicadas a la educación se nutren de otras vertientes científicas, como son las ciencias pedagógicas, de la psicología del aprendizaje, de la sociología, de la antropología y de la filosofía.
5. Se centra en los objetivos: La enseñanza a través de las TIC tiene presente siempre los objetivos, alcanzar las metas propuestas, por lo cual se permite una metodología de trabajo flexible.
6. Es un excelente canal de comunicación: La implementación de nuevas tecnologías

favorece la comunicación necesaria en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

7. Es cambiante: conforme va transcurriendo el tiempo, el mundo va cambiando al igual que las nuevas tecnologías. Por lo cual, se adapta a los cambios de la educación y del mismo contexto.
8. Posibilidad de interactuar: Las nuevas tecnologías permiten que el estudiante realice una interacción con el mundo; en especial con sus compañeros y el docente.
9. Implementa diversos canales: El uso de diferentes canales de representación posibilita que se genere un aprendizaje más rápido por medio de la expresión y la comunicación fortaleciendo el desarrollo motriz, cognitivo y afectivo.
10. Potencia las habilidades intelectuales: Las TIC fortalecen en los niños las habilidades, permitiendo un entrenamiento dinámico y divertido.
11. Es un canal de comunicación: Es factible para trasladar opiniones, ideas y sentimientos al mundo.
12. Reducido espacio de almacenamiento: Las TIC brindan la posibilidad de que todo almacenamiento se genere de manera online, de esta forma el espacio que se ocupa es inmaterial.
13. Compatibilidad: Es compatible con diversos medios de enseñanza implementados tradicionalmente en el aula, por ejemplo, el uso de las pizarras.
14. Retroalimenta: Las nuevas tecnologías permiten que se genere una retroalimentación entre los estudiantes y los docentes, de esta manera desde cualquier lugar el educando puede recibir respuesta a sus inquietudes y las calificaciones de sus tareas, sin necesidad de acudir al aula.

Como se puede observar el aporte de las TIC a los procesos formativos es bastante amplio, en la medida da una gran cantidad de beneficios para los estudiantes, permitiendo que el aprendizaje sea lúdico, pedagógico e inclusivo, obteniendo mejores resultados a nivel educativo.

### ***Diseño Instruccional***

El diseño instruccional está muy relacionado con la psicología del comportamiento de aprendizaje. El diseño instruccional entrega marcos conceptuales para determinar no solamente qué enseñar, sino cómo hacerlo a un público determinado. Existen muchos modelos, teorías, y estrategias de diseño instruccional pero básicamente todos usan el modelo ADDIE (Mansaray, 2021).

### ***Modelo ADDIE***

El Modelo ADDIE, acrónimo de Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, es una metodología de diseño instruccional, que, utilizado paso a paso, sirve para crear cursos online y/o materiales multimedia de aprendizaje por Internet (ITMadrid, 2021) de este modo, el modelo ADDIE es pertinente en el presente trabajo de investigación en la medida permite desarrollar un proceso organizado de enseñanza de la historia del arte basado en la tecnología.

#### **Etapas del Proceso ADDIE.**

- **Análisis:** Inicialmente se analizan los estudiantes, el entorno y el contenido cuyo resultado genera la descripción de una situación y sus necesidades formativas.
- **Diseño:** Se desarrolla un programa del curso haciendo énfasis en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.
- **Desarrollo:** La creación real de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en la fase de diseño.

- **Implementación:** Es la ejecución y puesta en práctica de la acción formativa donde participan los estudiantes.
- **Evaluación:** En esta fase se lleva a cabo la evaluación formativa de cada una de las etapas del proceso ADDIE y la evaluación sumativa por medio de pruebas específicas, con el fin de analizar los resultados de la acción formativa. Universidad Valencia, (s. f.)

### ***Metodologías de Aprendizaje***

El proceso de aprendizaje se da de forma diferente en cada uno de los estudiantes, de esta manera se han generado propuestas relacionadas a las diversas formas de aprender, es así que se plantean algunas teorías que buscan dar una explicación al funcionamiento mental y los procesos que se aplican para que aprendan los individuos, estas teorías estudian las ideas, formas y estrategias, con el fin de encontrar un método efectivo para fortalecer las necesidades particulares del aprendizaje, en este sentido estas metodologías son un camino para el aprendizaje, que integra un conjunto de pasos que ayudan a los alumnos a aprender de forma activa.

Una de estas metodologías planteada por Ausubel (2003) es el aprendizaje significativo en el cual plantea que se debe buscar un equilibrio lógico de los nuevos conocimientos con las ideas y conceptos ya adquiridos, construyendo de esta manera un conocimiento propio e individual.

Así mismo de acuerdo con Ortiz (2005) la metodología del aprendizaje significativo, se implementa en etapas que constituyen estadios, integrados en el proceso de aprendizaje las cuales son: Motivación, comprensión, sistematización, transferencia y retroalimentación.

- **Motivación:** Es la primera etapa del aprendizaje, consiste en generar una expectativa que mueve el aprendizaje y tiene un origen interno o externo. La motivación se logra

planteando el problema.

- **Comprensión:** Es la atención del educando sobre lo que es importante, es el proceso de percepción de los aspectos que ha seleccionado y que le interesa aprender.
- **Sistematización:** Es la etapa fundamental del aprendizaje, en ella el estudiante realiza una apropiación de los valores, conocimientos y habilidades. La sistematización se genera cuando se produce una apropiación del contenido.
- **Transferencia:** Permite generalizar lo aprendido, llevando lo aprendido a diversos contextos e intereses. Es la ejercitación y aplicación de lo asimilado a nuevas y más variadas situaciones problemáticas
- **Retroalimentación:** Está relacionada con el desempeño del educando, siendo el proceso de confrontación entre las expectativas y los resultados alcanzados en el aprendizaje.

En este sentido, el aprendizaje significativo favorece la apropiación histórica del arte, relacionando de manera directa los conocimientos y habilidades ya desarrolladas por los estudiantes con los conceptos abordados en el proceso investigativo, donde mediante la implementación de la tecnología realizan una exploración más cercana a sus discursos.

### ***El Arte en la Educación***

Según Uriarte (2020) el arte está constituido por aquellas actividades producidas por el ser humano con una esencia creativa, subjetiva y comunicativa, donde se busca reproducir una percepción estética, para de esta manera despertar emociones o reflexiones por medio de la manipulación y transformación de diversos materiales de la naturaleza o del mismo cuerpo, la exploración del arte fortalece habilidades propias de cada individuo donde expresiones como la danza, el dibujo, la música, el teatro y otras manifestaciones artísticas fortalecen el proceso formativo de los estudiantes.

Es importante generar una contextualización del arte, con el fin de generar un proceso integral en la formación pedagógica, es por ello que la historia del arte toma gran valor en este proceso ya que es una disciplina que tiene como objeto de estudio el arte, su evolución y desarrollo a lo largo de la historia del hombre.

Teniendo en cuenta a Ojeda (2012) la inmersión pedagógica en la historia del arte permite brindar al estudiante los saberes necesarios para realizar un análisis, interpretación y valoración de las obras de arte a través de las formas y del pensamiento visual, de la misma manera las obras de arte y las fuentes de conocimiento histórico, se convierten en un valioso referente y un testimonio único e indispensable para conocer y comprender la cultura de las sociedades.

De esta manera la historia del arte toma una importancia invaluable en los procesos de formación, acercando al estudiante a la esencia propia de las manifestaciones artísticas, que emergen de contextos propios de las sociedades partiendo de la realidad de cada una de ellas y colocando al aprendiz en contexto desde una mirada crítica, analítica, reflexiva y estética, para mostrarle el valor inmaterial de la herencia histórica del arte.

Desde una mirada internacional Tolongang (2019) realiza un planteamiento, en el cual expresa el arte como un reflejo propio de la cultura humana, que permite conservar en los pueblos su patrimonio cultural, para de esta manera transmitirlo a sus generaciones y al ser subjetivo permite ser comprensible para toda la humanidad debido a que se transmite a través de los sentidos, el pensamiento y las emociones, de allí que en los ambientes educativos se buscan obras artísticas de tiempos pasados, ya que ninguna de ellas pierde su importancia para la sociedad.

Es así que el acercamiento pedagógico a la historia del arte permite realizar una interiorización de conceptos propios de las culturas, donde se destaca la identidad de un pueblo sin olvidar sus orígenes y tradiciones, generando conciencia y resaltando el valor que tienen las costumbres y legados ancestrales de cualquier cultura, sin dejar a un lado las habilidades creativas que desarrolla en los seres humanos la aplicación de técnicas propias del arte.

En este mismo sentido en España, Coca, Olmos y García (2013) buscan la implementación del arte como una herramienta didáctica, desde la diversidad mediante el desarrollo de la empatía y la autoestima, con el fin de generar bienestar en las personas con capacidades diversas, donde se promueve el fortalecimiento de habilidades comunicativas, la resolución de conflictos y el desarrollo de actitudes creativas en los participantes, permitiendo de esta manera que los procesos de aprendizaje no se limiten a la parte conceptual sino que también fortalezcan las habilidades humanas de los estudiantes.

En Colombia Ramírez (2011) destaca la importancia de rescatar la identidad cultural en los estudiantes, esto debido a que se perciben formas de comunicación que carecen de asertividad, así mismo algunos conceptos relacionados al arte y la cultura general no son acertados en sus discursos, es así que a partir de la exploración creativa de las diversas manifestaciones artísticas, tecnológicas y literarias se buscan destacar elementos culturales e históricos propios una región, con el fin de fomentar la identidad cultural, la apropiación de conceptos propios y la sana convivencia.

Es así que mediante la implementación de herramientas tecnológicas y la contextualización de forma dinámica y creativa del arte se logra generar una articulación entre los conceptos y la práctica, generando un aprendizaje significativo que respalda en gran medida la apropiación de conceptos históricos y culturales del arte, lo cual favorece la apropiación de

legados ancestrales, así como el fortalecimiento de conceptos propios que la cultura genera, permitiendo una visión más humana de la sociedad y en esa medida sensibilizando al estudiante en el fortalecimiento de sus habilidades expresivas, creativas y comunicativas.

### **Marco Conceptual**

Comprender claramente los conceptos básicos en un proceso investigativo favorece el óptimo desarrollo en su ejecución, algunos términos requieren ser explicados con el fin de generar un acercamiento asertivo al proyecto, Ortiz (2006) indica que el marco conceptual busca representar un conjunto de ideas, las cuales están ligadas a la información previa que se tiene sobre el tema y enlazarlo con la experiencia propia, lo cual permite establecer ideas claras, lógicas y un lenguaje sencillo en relación al tema de estudio.

De esta manera es importante tener en cuenta algunos términos propios de la investigación, los cuales se profundizará partiendo de las categorías ya establecidas y realizando un planteamiento desde la experiencia en busca de generar una conceptualización integral en la investigación.

### ***Historia del Arte***

Para definir la historia del arte es necesario comprender primero que el ser humano está en la posibilidad de percibir a través de su historia que ciertos acontecimientos ocurridos en su vida han despertado capacidades de admiración o reflexión desde lo estético, sensible o comunicativo, generando en su propia historia una relación con la misma historia del arte.

De ahí que Fernández (2021) defina la historia del arte como la ciencia basada en el estudio y análisis de las diferentes formas que el mismo ser humano ha generado desde el principio de los tiempos, llevando a comprender la variedad de sentimientos y percepciones que

pueden generar acontecimientos, personajes, lugares, expresiones, manifestaciones a lo largo de la historia.

La historia del arte es una ciencia que estudia objetos artísticos, como problemas históricos que van en la historia del caminar del ser humano y su entorno, partiendo de acontecimientos concretos y de personalidades individuales (Oviedo 2015). Dicha definición corrobora que la historia del arte es formada por el mismo hombre, que exalta desde cualquier acontecimiento de su vida, una manera de reflexionar, contemplar, admirar y fortalecer la historia.

Dentro del proyecto de investigación con los estudiantes de noveno grado de la Institución Orlando Higuera Rojas, se busca la apropiación y fortalecimiento de la historia del arte, haciendo ver y sentir que en los acontecimientos de sus propias vidas han interactuado con realidades que los han llevado a reflexionar, contemplar y admirar desde sus propios sentimientos y razón que la vida es un arte el cual el ser humano construye, deshace y vuelve a forjar, y que solo los artistas e intérpretes que son ellos mismos pueden dar el valor y exaltación que merece la vida como historia del arte de acuerdo a Vygotsky (2006) el arte es el método como los seres humanos construyen vida.

### ***Metodologías de Aprendizaje***

Cuando se hace referencia a metodologías de aprendizaje, es necesario tener como punto de partida que todas estas hacen mención a un conjunto de procedimientos o métodos que están direccionados para alcanzar o lograr objetivos proyectados anteriormente. De aquí que una metodología de aprendizaje se encamine en la búsqueda correcta de aquellos pasos o procedimientos que garanticen que el aprendizaje representará el alcance de una meta u objetivo significativo para el aprendiz.

Aguilera (2013) define la metodología como aquella ciencia que tiene como tarea encaminar, examinar, valorar, refutar la eficacia de los métodos en los diferentes campos del conocimiento, permitiendo de esta manera verificar la eficacia de un verdadero proceso, en este caso del aprendizaje. El presente proyecto de investigación se centrará desde la metodología del aprendizaje a partir de la incorporación de la tecnología como mediadora de este proceso educativo que busca la innovación y transformación desde la historia del arte.

Teniendo presente que la tecnología en la actualidad impacta el entorno educativo, esto termina siendo una oportunidad en el aprovechamiento de la misma, para la utilización y creación de Recursos Educativos Digitales, que ayuden a los estudiantes a la apropiación y fortalecimiento de la historia del arte, ya que permitirá una mejor y mayor interacción con toda la realidad cultural pasada y presente en la historia, que evocará sensibilidad, reflexión y contemplación de diversos acontecimientos de su propia historia y la historia de su entorno.

De acuerdo a Mejía (2011) la tecnología es una construcción humana y forma de cultura que se manifiesta en entender y reflexionar todos los fenómenos que rodean al ser humano. La intención es lograr que los estudiantes de noveno grado de la Institución Orlando Higuera Rojas a través del manejo y apoyo de los RED, realizados para una apropiación de la historia del arte, se identifiquen con una metodología de aprendizaje, que afianza e inspire la valoración, conocimiento y profundización de su propia historia, sus antepasados, su cultura y todo su entorno, que en conclusión es la valoración de la vida misma en absolutamente todas sus manifestaciones.

### ***Recursos Educativos Digitales***

Definir qué es un RED, es tener claridad que es todo tipo de material, creación, herramienta o instrumento de tipo digital que tiene como propósito u objetivo un fin educativo.

La UNESCO (2021) define los recursos educativos digitales como una herramienta de acceso o dominio público presentado a través de materiales didácticos que ofrecen una mejor calidad estratégica para mejorar la educación. En esta misma línea el portal educativo Colombia Aprende (2021) lo define como un material de carácter educativo que busca fortalecer y apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje en las diferentes competencias educativas.

Según Pérez y Ortega (2017) la creación y el uso de TIC en los ambientes educativos involucran la búsqueda y selección de recursos educativos digitales para el alcance de objetivos particulares muy concretos, ya que se busca a través de ellos que el estudiante logre una mejor comprensión, interpretación y apropiación de todo aquello que se quiere enseñar. En el caso particular de la enseñanza de la historia del arte, en primera instancia se tendrá claridad en los objetivos específicos que se quieren alcanzar, que van dentro de la línea de diagnosticar, diseñar, implementar y evaluar este proceso de enseñanza aprendizaje.

Dentro del contexto educativo de la Institución Orlando Higuera Rojas, con los estudiantes de noveno grado se pretende que los Recursos Educativos digitales que se diseñen generen un impacto educativo, que los motive e invite a una interacción dinámica para el conocimiento y apropiación de la historia del arte, donde dicha interacción los pueda llevar además de profundizar, fortalecer y tener una apropiación del conocimiento artístico, pueden ser generadores e impulsores de Recursos Digitales que promuevan valores culturales que carece la sociedad en la actualidad.

### ***Evaluación de Aprendizajes***

Para definir evaluación de aprendizajes, es necesario primero que todo centrarse en el concepto de evaluación ya que históricamente su significado dentro del ámbito educativo ha cambiado con el paso de los años o se ha visto de maneras diferentes en la aplicación de diversos

contextos. Poco a poco ha ido perdiendo vigencia el concepto de evaluación que refería a la asignación de un valor numérico según la respuesta memorística de trasmisión de conceptos o conocimientos enseñados; para ir pasando a un proceso de constante acompañamiento que permite realizar ajustes en el camino para alcanzar un determinado objetivo.

Según Arribas (2017) la evaluación es un elemento indispensable de cualquier actividad humana ya que es la que va indicando o direccionando si el proceso es adecuado para el alcance del objetivo propuesto. De esta manera la evaluación durante cualquier proceso permite corregir o ajustar acciones que garanticen la eficacia de lo que se quiere alcanzar.

Ahora entendiendo la evaluación como ese proceso indispensable de cualquier actividad humana, puede decirse que es un proceso de acompañamiento en el desarrollo de habilidades cognitivas en la enseñanza. Según Hernández y Díaz (2012) la evaluación de aprendizaje es aquella que permite que el estudiante poco a poco vaya desarrollando habilidades cognitivas y emocionales que le permiten una autonomía e independencia en el proceso. De lo anterior se argumenta que esta convierte al maestro en un mediador o guía que orienta al estudiante a ser el protagonista e innovador del proceso educativo.

Dentro del presente proyecto de investigación la evaluación de aprendizaje del proceso será un constante acompañamiento en el incentivar todas las habilidades cognitivas, emocionales, artísticas y comunicativas, donde los protagonistas del proceso sean los estudiantes en el uso adecuado e innovador de los recursos educativos digitales, mostrando como resultado una apropiación y fortalecimiento de la historia del arte, no sólo como un logro académico, sino como un aporte a la vida expresado en el conocimiento y comunicación del amor al arte y la cultura.

Figura 4.

*Descripción y articulación con el proyecto*



### Capítulo III Metodología

La presente investigación estará fundamentada desde el enfoque de la investigación cualitativa, el paradigma sociocrítico y el diseño de Investigación Acción Participativa (IAP), teniendo en cuenta las diversas teorías que los autores plantean al respecto.

#### **Tipo de Investigación**

##### *Enfoque*

De acuerdo a autores como Sautu (2009) existen algunos rasgos de los paradigmas que argumentan la investigación cualitativa, entre los cuales se plantea que: primero, se incluye el contexto en el cual se dan los eventos, situaciones o procesos estudiados; segundo, el propósito y definición de la acción social permiten la comprensión de la conducta del ser humano; tercero, la teoría se establece para incluir los puntos vista de los agentes sociales; cuarto, es ideográfica; y quinto, no tiene como fin la prueba de una hipótesis, en el sentido de prueba de causalidad establecida de manera estadística.

De la misma manera Sautu (2009) menciona que existe un rasgo muy importante y es que las investigaciones cualitativas asumen un carácter relacional entre investigador e investigado, por lo cual vemos la utilidad del enfoque, al tener en cuenta el gran peso que tiene la interacción del docente y el estudiante dentro de la investigación.

En ese sentido, el escenario que será objeto de estudio son los entornos educativos en los cuales el estudiante se ubica en el centro de la investigación, sin dejar de lado las reflexiones propias del docente investigador, como lo dice Casilimas (2002), el sujeto que conoce y está influido por relaciones particulares y una cultura determinada que hacen que la realidad epistemológica dependa para su análisis y comprensión del conocimiento de las maneras de sentir, pensar y actuar de todo sujeto que está en disposición de conocer.

### ***Paradigma***

La identificación del paradigma de investigación, revela los procedimientos, presupuestos y modelos de acción apropiados para el cumplimiento de los objetivos trazados y el hallazgo de los conocimientos que se desprendan de los mismos. Es por esto, que el paradigma socio crítico como dice Alvarado y Margarita (2008) se ajusta a la intencionalidad de esta propuesta con un enfático carácter auto reflexivo, considerando y afirmando que el conocimiento se ha de construir siempre por intereses que nacen de las mismas necesidades de los grupos.

Buscando la participación activa de los estudiantes donde según Morales (2011) se evidencia una visión general y dialéctica de la realidad educativa, así como un lugar transformador del conocimiento y su interacción e interrelación con la realidad institucional, donde se da espacio para motivar y agilizar la participación desde las formas de trabajo social que la identifican y que se asumen como medio didáctico por excelencia, generando de esta manera una educación comunitaria crítico reflexiva.

Con el fin de dar cumplimiento a los objetivos planteados en la investigación se tienen en cuenta los principios de este paradigma según Popkewitz (1988, mencionado en Alvarado & Margarita, 2008) en el cual se pretende.

- A. Conocer y comprender la realidad desde la práctica.
- B. Conectar la teoría y la práctica, uniendo conocimiento, acción y valores.
- C. Dirigir el conocimiento camino a la emancipación y liberación del ser humano.
- D. Plantear la integración de todos los participantes, incluso al investigador, en procesos de autorreflexión y de toma de decisiones aceptadas, las cuales se aceptan de manera corresponsable.

Estos principios constituyen entonces la base epistemológica de este trabajo investigativo y establece los elementos necesarios para el desarrollo del mismo.

### *Diseño*

Las modalidades de investigación cualitativa se argumentan filosóficamente en teorías de la sociedad, entre ellas la Investigación Acción Participativa desde una perspectiva explicativa de los sucesos, en este caso, de los entornos educativos.

Es por esto que el diseño metodológico a través de la Investigación acción participativa, se construirá a partir de los elementos, que según Rahman & Fals Borda (1991) es la manera más satisfactoria de llegar a formas de sociedad y de acción emprendidas para transformar las realidades con que se inició el ciclo.

En ese sentido, los principios metodológicos de la investigación acción descritos por Lewin (1990) nos acerca al cumplimiento de los objetivos de este trabajo ya que establecen que el cuestionamiento auto reflexivo de los participantes lleva a mejorar la racionalidad desde la propia práctica social educativa y el aprendizaje de quienes lo ponen a prueba. Por ello es necesario una participación integrada y acorde de los involucrados en este proceso para lograr generar el cambio que se busca en el campo educativo con influencia en la sociedad.

Aquí es donde el campo educativo cumple un rol fundamental como mediador para la transformación de lo que se busca, como lo plantea Espinoza (2020) cuando menciona que toda acción responsable, comprometida, colaborativa y controlada, mediada y orientada por la educación, a través de los actores involucrados debe ser direccionada al alcance de un fin común; convirtiéndose de esta manera en un ejercicio participativo y colaborativo de todos los involucrados donde la mediación de lo educativo es fundamental para llegar a la búsqueda de un objetivo común que genere cambio y transformación.

Finalmente, varios de los autores y tesis contempladas para la construcción metodológica, evidencian que los enfoques participativos aplicados correctamente permiten reflejar dos aspectos, como lo menciona Casilimas (2002), por un lado, identificar y clasificar las dificultades de comprensión en las actividades cotidianas de un entorno educativo proyectado, en segundo lugar, facilita el desarrollo de motivación tras los análisis derivados.

Por lo argumentado anteriormente, la naturaleza de la investigación a utilizar en este trabajo es la cualitativa centrada en la Investigación Acción Participativa desde el paradigma crítico- social.

## **Población y Muestra**

### ***Población***

Teniendo en cuenta que la población permite realizar un registro identificable y además se tiene un acceso directo a los estudiantes de la institución según Arias (2012) en términos más concretos población objetivo, es un grupo limitado o infinito de elementos con características similares. Por lo tanto, se puede determinar que la población de la institución es finita y accesible, la conforman 7958 estudiantes, que cursan desde grado cero a undécimo de la Institución Educativa Distrital Orlando Higuera Rojas, dicha institución es de carácter público, cuenta con 2 sedes, las cuales cada una tiene 2 jornadas y se encuentra ubicada en la localidad de Bosa en la ciudad de Bogotá.

### ***Muestra***

Teniendo como base lo planteado por Arias (2012), el muestreo intencionado es aquel donde las características muestrales son escogidas en base a pautas o juicios establecidos con anticipación por el investigador. Por lo anterior dicho muestreo es aplicable al proyecto de

investigación, teniendo en cuenta que los investigadores poseen un contacto directo con el muestreo seleccionado y por lo tanto el proceso investigativo puede ser muy cercano, de esta manera se establece con 40 estudiantes de grado 902 que oscilan entre los 13 y 14 años de edad, de la jornada tarde de la institución Educativa Distrital Orlando Higuitero Rojas.

**Tabla 1**

*Organizador Gráfico de Metodología*

<b>Objetivos Específicos</b>	Diagnosticar la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuitero Rojas.	Diseñar metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales enfocados en la historia del arte.	Implementar metodologías de aprendizaje que promuevan el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte mediados por los Recursos Educativos Digitales.	Evaluar el alcance, fortalecimiento y apropiación de la historia del arte a través de la implementación de metodologías de aprendizaje apoyadas en los Recursos Educativos Digitales.
<b>Autores</b>	Lev Vygotsky Yaskil Alvarez	Marco Raúl Mejía Francesc Pedró	Francesc Pedró Julio Cabero Almenara	Ernesto García Palacios
<b>Categorías de los Conceptos</b>	Historia del Arte en la educación	Recursos Educativos Digitales	Metodologías de aprendizaje	Evaluación de aprendizajes
<b>Subcategorías</b>	Arte en la prehistoria y Arte antiguo	Recursos TIC de información, recursos TIC de colaboración y recursos Tic de aprendizaje	Aprendizaje cooperativo Gamificación	Reacción Aprendizaje Conducta Resultados
<b>Indicadores</b>	Número de respuestas correctas Número de elementos básicos reconocidos	Número de recursos educativos digitales utilizadas para el proceso de enseñanza y aprendizaje	Número de metodologías de aprendizaje implementadas	Capacidad de alcanzar los objetivos, de manejar plataformas y de análisis en las actividades y en los procedimientos

<b>Instrumentos</b>	Gamificación educativa	Taller investigativo: diseño de sitios web.	Implementación del taller investigativo, aplicación de juegos.	Muestra final, por medio de galería artística.
<b>TIC Diseñadas</b>	¿Quién quiere ser millonario? y Quizizz	Websites, Quizziz, Genially y YouTube	Videos, Audios y Presentaciones de diversas apps	Websites

### Narraciones

El organizador gráfico de la investigación parte de 4 objetivos específicos y cada uno de ellos están argumentados teóricamente por algunos autores, categorías de los conceptos, subcategorías, indicadores, instrumentos y TIC diseñadas.

En el primer objetivo que corresponde a diagnosticar la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuera Rojas, se tomó algunos autores como Vygotsky (2006) y Álvarez (2019); respecto a la categoría que se definió para dicho objetivo fue historia del arte en la educación, la cual tiene como niveles el arte en la prehistoria y el arte antiguo; en cuanto a la medición se hará a partir de dos indicadores y los instrumentos a utilizar será la gamificación educativa, mientras las TIC diseñadas son ¿quién quiere ser millonario? y quizizz.

En el segundo objetivo se pretende diseñar metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales enfocados en la historia del arte, para lo cual se consultó autores como Mejía (2011) y Pedró (2011); la categoría utilizada para este caso fue Recursos Educativos Digitales, la cual cuenta con subcategorías como Recursos TIC de información, Recursos TIC de colaboración y Recursos TIC de aprendizaje; sólo se utilizará un indicador de medición y el instrumento a utilizar será un protocolo del taller investigativo; por su parte, las TIC a diseñar son Websites, quizziz, Genially y YouTube.

En el tercer objetivo se busca implementar metodologías de aprendizaje que promuevan el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte mediados por los Recursos Educativos Digitales, tomando de referentes autores como Pedró (2011) y Cabero (2015); estableciendo como categoría la implementación de metodologías de aprendizaje que cuenta con niveles como aprendizaje cooperativo y gamificación, partiendo de diversas metodologías implementadas, igualmente el instrumento a aplicar será un protocolo del taller investigativo, utilizando como TIC videos, audios y presentaciones de diversas apps.

En el último objetivo se pretende evaluar el alcance, fortalecimiento y apropiación de la historia del arte a través de la implementación de metodologías de aprendizaje apoyadas en los Recursos Educativos Digitales, argumentadas desde Garcia (2013); dentro de las categorías está la evaluación de aprendizajes que nos conduce a las subcategorías de reacción, aprendizaje, conducta y resultados. Los indicadores están orientados a la capacidad de alcanzar los objetivos, a la capacidad de manejar plataformas, a la capacidad de análisis en las actividades y en los procedimientos. Como instrumentos se aplicará una muestra final por medio de galería artística a partir de websites

## **Categorías**

### ***Historia del Arte***

Según Fernández (2021) es la ciencia basada en el análisis y estudio de las diversas formas de arte creadas por las personas desde el principio de los tiempos. Siendo de esta manera una fundamental forma de entender mejor el complejo grupo de pensamientos y sentimientos que la humanidad ha tenido en el transcurso de los tiempos, pero también lo que un grupo social o de género, en algunas condiciones o ambientes ha desarrollado y lo que a través de las diversas manifestaciones artísticas ha intentado transmitir a sus generaciones.

El concepto de historia del arte está ligado directamente a la percepción que tiene el ser humano de su entorno ya que el conocer su historia le permite desarrollar competencias estéticas, sensibles y comunicativas, donde a partir de la contextualización propia de la historia del arte el estudiante fortalece su identidad cultural, reconociendo el valor inmaterial de la herencia ancestral, permitiéndole disfrutar plenamente de la creación y apreciación estética de las diversas manifestaciones artísticas, logrando así comprender de manera integral de dónde viene, para decidir a donde ir, como lo plantea Vygotsky (2006) donde muestra lo fundamental que es considerar el arte como un método o manera para edificar la vida.

Por lo anterior se hace necesaria la contextualización histórica del arte, donde la apropiación de saberes, permite desarrollar habilidades argumentativas, expresivas, creativas y conceptuales en diversos contextos de la cotidianidad, favoreciendo la participación activa al momento de comunicarse, como lo plantea Álvarez (2019). Donde expresa que, en la apreciación artística de una obra de arte, la decodificación de la información depende, en gran manera de los conocimientos y las experiencias acumuladas por el espectador de dicha obra.

Es por ello que con el fin de fortalecer la apropiación del arte se hace visible que la implementación tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje genera un proceso más dinámico y divertido donde el alumno siente una afinidad más cercana con el proceso debido a su contexto tecnológico actual, generando de esta manera una motivación para la participación activa en la exploración de la historia del arte.

### ***Metodologías de Aprendizaje***

El desarrollo teórico de esta categoría se dará en términos de lo tecnológico, es decir, las transformaciones que ha tenido el aprendizaje a partir de la incorporación de la tecnología como

intermediaria de lo humano, y en los procesos educativos como mediación que cambia y transforma el contexto educativo.

Según Mejía (2011) los recursos tecnológicos han llegado a la educación desarrollando una variedad de desafíos en lo que sería su uso e implementación, ello exige que quienes lo realicen, en este caso, docentes y estudiantes durante las clases, apropien y tengan las condiciones básicas para ejecutarlos y sacar el mayor provecho.

En ese sentido Mejía, 2011 dice que la tecnología es una construcción humana y una manera de cultura que se identifica por el alcance de comprender, pronosticar y controlar los acontecimientos que acompañan al ser humano. Es así como los docentes al entrar en contacto con los estudiantes, se están encontrando con nuevas formas culturales mediadas por la tecnología, que de una u otra manera influye para que éstos transformen o por lo menos busquen nuevas metodologías de aprendizaje.

El desarrollo tecnológico dado por las transformaciones culturales actuales, impacta en los entornos educativos, esto implica asumir cambios profundos reconociendo su llegada al aula y por ende la transformación de la práctica docente.

De esta manera, las metodologías activas que incorporan el uso de las TIC, se constituyen como la nueva tendencia educativa, por las cuales se requiere de una transformación profunda de las formas tradicionales hasta ahora llevadas al aula. Estas nuevas tendencias plantean una perspectiva razonable: enseñar y a su vez aprender más, de una manera distinta y mejor. En esta discusión Pedró (2011) plantea que, desde la eficiencia, fuera de un lenguaje pedagógico, se puede analizar que tanto la implementación de la tecnología en los procesos educativos aumenta la eficiencia en el aprendizaje o incrementa la calidad de los fines de la enseñanza. Para ello,

toma dos posturas, desde la eficiencia del trabajo docente y desde la eficiencia del trabajo de los estudiantes.

Desde el trabajo docente, la eficiencia del profesor se destaca por ser más efectiva fuera del aula, a través de la preparación de clases mediadas por herramientas tecnológicas y ofimáticas, pero también se destaca por la efectividad dentro del aula ya que según Pedró (2011), la utilización de recursos digitales en el aula permitirá conectar de mejor manera con las posibilidades sobre lo que es una adecuada enseñanza que el pensamiento colectivo admite que los nativos digitales poseen. Esto quiere decir, que el docente dentro del aula encuentra más herramientas que facilitan la explicación de contenidos y armoniza el tiempo de atención de los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, la acción del docente en las últimas décadas se viene rodeando de un verdadero ecosistema digital, (Cabero, 2015), lleno de múltiples herramientas, programas y demás artefactos tecnológicos que poco a poco tienen influencia de forma directa o indirecta en el entorno escolar. Y es que desde la mirada histórica una de las marcadas diferencias entre enseñar en el presente siglo y en el pasado, es que en el siglo anterior las cosas no tenían cambios apresurados. Lo anterior tiene razón y sentido a la luz de los saltos cada vez más rápidos que da la tecnología en el mundo, por esto los docentes antes preparaban a sus estudiantes para un futuro que era similar al mundo que vivían, pero hoy en día el futuro de los estudiantes será totalmente diferente.

En ese sentido Cabero (2015), dice que la innovación tecnológica en los procesos educativos no se consigue únicamente por medio de la aplicación tecnológica, también se hace necesaria la utilización de pautas para obtener nuevos contextos formativos y de comunicación.

Continuando con la postura desde la eficiencia del estudiante Pedró (2011), la utilización de la tecnología por parte de los alumnos en escenarios educativos es un poco confusa; debido a que no reconocen del todo la amplia gama de beneficios que tiene la tecnología, especialmente el internet, para el trabajo escolar, ocasionando en algunos un grado tal de confusión que llegan al plagio. Por esta razón, el uso frecuente de metodologías activas mediadas por TIC en el aula de clase, puede ir acercando al estudiante al buen uso de las herramientas tecnológicas y mejorar sus desempeños académicos.

Según Cabero (2015), el uso de herramientas TIC en los estudiantes debe servir para motivar y estimular a que se involucre en el proceso, interaccionando con la realidad, generando acciones de pensamiento crítico y a la vez creativo. Por ello es necesario formar personas capacitadas para responder de manera adecuada al contexto, donde existe constante comunicación e interacción con redes sociales y herramientas tecnológicas.

### ***Recursos Educativos Digitales***

Esta categoría será abordada desde la utilidad y la comprensión del lenguaje de las TIC en los entornos educativos. Según Pedró (2011), la tecnología posee la capacidad de aportar a la transformación de los sistemas escolares en procesos mucho más flexibles y eficaces. Esto, como manifiesto a la posibilidad de crear desde las diferentes áreas, recursos digitales que se adaptan a todo tipo de temas debido a la gran variedad de programas y herramientas tecnológicas que hay disponibles.

Pérez y Ortega (2017), mencionan que la utilización y creación de TIC en ambientes educativos formales, requiere la generación, la búsqueda y la elección de recursos digitales en función de objetivos concretos y particulares. Es decir, los recursos educativos digitales ayudan y facilitan la manera de comprender, interpretar y apropiarse de la información. Las características

mencionadas en la cita anterior se dan, siempre y cuando estén ubicadas en un contexto educativo concreto, es decir, por sí solos, los recursos educativos digitales no generan conocimientos ni aprendizajes significativos, deben estar claramente definidos a través de la formulación de objetivos precisos, manejo a profundidad de los temas, pero, sobre todo, uso adecuado tanto de docentes como de estudiantes de las herramientas tecnológicas utilizadas.

Finalmente, los recursos educativos digitales se convierten en parte de las estrategias que plantean las metodologías activas, haciendo uso de herramientas tecnológicas con el fin de dinamizar las relaciones de enseñanza-aprendizaje y poco a poco ir transformando las metodologías tradicionales en la escuela.

### ***Evaluación de Aprendizajes***

Con la evaluación para aprender se pretende que el estudiante, desarrolle habilidades tanto cognitivas como emocionales para aprender durante el proceso, comprometiéndose según Jiménez (2015), a construir su propio conocimiento utilizando aprendizajes previos, teniendo como objetivo que logre valerse por sí mismo para que pueda usar y aplicar el conocimiento en cualquier contexto; ya que hoy en día estas habilidades son imprescindibles para enfrentar la nueva cultura del aprendizaje y el conocimiento y en el ambiente sociolaboral son fundamentales para entrar al mercado laboral en circunstancias de éxito personal.

De este modo, desde la evaluación para aprender queda claro que pierde vigencia el papel del docente centrado solamente en transmitir los conocimientos de su disciplina y asignar notas únicamente desde actividades evaluativas que consisten en pruebas escritas y de memorización, en la medida limitan al estudiante quien sólo pasa a centrarse en obtener notas que le permitan aprobar la asignatura, creando de esta manera diría Hernández y Díaz (2012), estudiantes repetidores y copistas de conocimientos y reproductores de información, razón por la cual se

optó por una evaluación para el aprendizaje que cambie el enfoque que tradicionalmente se ha tenido de la evaluación.

En este sentido desde la evaluación para aprender el docente pasa a ser un facilitador, orientador y mediador del aprendizaje, que da y reúne información haciendo uso constante de la retroalimentación, a través de un proceso de aprendizaje que permite que el estudiante paulatinamente desarrolle en gran medida habilidades cognitivas y emocionales, que según Jiménez (2015) terminen volviéndose aprendices autónomos, no dependientes y autocontrolados.

Por su parte, también la tecnología pasa a tener un papel importante dentro de la evaluación como lo resalta Pedró (2011) quien menciona que la tecnología exige y facilita a la vez la emergencia de nuevos procesos de evaluación de alumnos y profesores, más capaces y aptos que proceden de una estrategia de mejora para el enriquecimiento y formación del evaluado. De este modo, la tecnología permite nuevas formas de evaluar a los estudiantes y sus diferentes ritmos de aprendizaje, de modo que se valora de forma individual a cada estudiante, buscando potenciar el mérito y el reconocimiento de los diferentes avances.

Partiendo de lo anterior, la tecnología combinada con una evaluación formativa permite que el estudiante desarrolle de la mejor manera ciertas habilidades, que lo preparan para ser competente y desenvolverse en las diferentes esferas de la sociedad.

## **Técnicas e instrumentos**

### ***Técnicas***

Teniendo en cuenta el enfoque cualitativo de este trabajo de investigación y viendo en las técnicas a utilizar ese grupo de procedimientos metodológicos y organizativos que apoyará la búsqueda de información necesaria en la claridad del problema planteado, las técnicas utilizadas serán aquellas que permitan mirar la realidad desde la perspectiva de los estudiantes

participantes en el estudio, la relación que existe entre el investigador y los participantes lo cual de como resultado datos descriptivos (Munarriz, 1992, pág. 110). Por ello las técnicas pertinentes o adecuadas a desarrollar son:

### **Taller investigativo**

El taller investigativo es una técnica que se implementa como un lugar para la reflexión, el debate además de la confrontación, de ideas, de conocimientos y saberes, con el fin de generar una construcción e interiorización colectiva de conceptos, en este caso la historia del arte.

El taller investigativo a implementar comprende cuatro fases teniendo en cuenta lo planteado por Casilimas (2002)

- **Enquadre.** En esta primera fase se busca identificar y relacionar de forma personal a los participantes, planteando los objetivos, metodología y se plantea una agenda de trabajo que permita lograr esos objetivos y alcanzar esas metas.
- **Diagnóstico.** Esta fase se centra en el diagnóstico de la situación o de la realidad que es objeto de análisis. Para ello, se diseña una actividad gamificada la cual según Garcia (2020) tiene como objetivos principales generar influencia sobre los estudiantes, donde experimenten una autonomía y dominio para lograr solucionar un desafío, lo cual genera que la tarea o misión a cumplir no sea memorístico, sino que se centre en un proceso de resolución autónoma de la actividad.
- **Formulación de líneas de acción.** En esta fase, se inicia a partir de los resultados del diagnóstico, con el fin de identificar y analizar qué líneas de acción pueden cambiar la situación presente en una situación deseada teniendo en cuenta los objetivos planteados. También se examina la viabilidad e idoneidad de cada una de las opciones de acción identificadas y formuladas.

- **Estructuración y concertación del plan de trabajo.** En la última fase se estructura y concreta el plan de trabajo que llevará a la práctica las acciones ya definidas en la fase anterior.

De esta manera las diversas fases planteadas en el taller investigativo tienen como eje fundamental la implementación de RED que permiten dar cumplimiento a los objetivos y fomentar la implementación de TIC en el proceso de ejecución del proyecto.

### **Galería Artística.**

Para evaluar y medir el alcance del fortalecimiento y apropiación de la historia del arte se realiza la presentación de una galería artística que integrará todo el camino recorrido del presente proyecto de investigación. Es necesario tener en cuenta que cuando se habla de galería de arte se relaciona con un ambiente o espacio público dentro del ámbito comercial, dando la posibilidad a su vez de ser un espacio lúdico, donde se puede admirar las creaciones realizadas.

Aunque la galería artística se relacione o se entienda más dentro del ámbito comercial, Moreno (2014) nos dice que cumple una función social más allá de lo comercial ya que permite o convierte a los galeristas en agentes dinamizadores de la cultura; y para conocer la cultura es necesario el fortalecimiento desde el ámbito educativo.

La galería artística permite a los galeristas en este caso los estudiantes ser dinamizadores de la cultura dentro del ámbito educativo ya que todo lo apropiado y fortalecido durante este recorrido de la historia del arte, permite compartir creaciones inspiradas desde sus saberes, experiencias y sentires.

## **Ruta de Investigación IAP**

La siguiente gráfica permite evidenciar la ruta de investigación y acción pedagógica a ejecutar, partiendo de la siguiente pregunta problema ¿Cómo fortalecer la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higueta Rojas a través de la implementación de Recursos Educativos Digitales?, de esta manera se realiza un acercamiento a las diversas particularidades de la población, con el fin de plantear estrategias las cuales bajo referentes teóricos permiten marcar la pauta para dar solución al problema planteado.

Es así que mediante una metodología virtual y presencial se busca fortalecer el proceso mediante la implementación de herramientas digitales apoyadas en contextos de presencialidad, donde las estrategias planteadas permiten evidenciar etapas de la investigación, mediante la inmersión teórico práctica mediada por Recursos Educativos Digitales, los cuales permiten realizar una evaluación constante del proceso y de esta manera plantear conclusiones basadas en los resultados obtenidos durante la ejecución del proyecto.

**Título:** Implementación de RED en el Fortalecimiento y Apropiación de la Historia del Arte en los Estudiantes de Noveno Grado del Colegio Orlando Higueta Rojas de la Ciudad Bogotá.

Figura 5.

*Ruta de Investigación Acción Pedagógica*



### Técnicas de análisis de la información

Según autoras como Sarduy (2007) el análisis de información inicia desde la recopilación, seguida de la lectura de textos hasta su respectiva interpretación. En este sentido, desde la autora el análisis se entiende como una actividad intelectual a partir de la cual se logra el arte o la virtud de perfeccionar las capacidades profesionales por parte del analista; todo esto se

logra al utilizar procedimientos y métodos de investigación, tanto cuantitativos como cualitativos que le permiten dividir lo principal de lo accesorio y lo trascendental de lo que es superfluo.

La presente investigación es de tipo cualitativa y las técnicas de análisis de la información que se utilizarán serán las técnicas de investigación manual, usando herramientas como Excel para organizar la información a partir de diferentes categorías y códigos creados por los propios investigadores, permitiendo lograr una clasificación de la información recopilada, la cual se analizará al asociar y comparar información, igualmente se utilizara Word para la elaboración de las tablas que permitan compilar y mostrar los datos.

En cuanto a todo lo abordado y reflexionado en este capítulo se concluye que el desarrollo indicado a la pregunta del presente trabajo de investigación es una metodología con enfoque cualitativo, ya que permite que dentro de los entornos educativos los estudiantes sean el centro de investigación, permitiendo a los investigadores una mirada más amplia e integral al objeto de estudio, que a través de la utilización del paradigma socio crítico permite ajustarse a la intencionalidad de esta investigación fundamentada en el cuestionamiento y auto reflexión de todos los participantes para alcanzar un objetivo común, que se alcanza con la acción participativa de todos los involucrados.

Finalmente, la definición y profundización de las categorías facilitó la selección correcta de las técnicas e instrumentos para la recolección de la información que requiere este trabajo. De la misma manera se trazó una ruta clara de investigación que muestra el camino a seguir a través del modelo de investigación cualitativa direccionada por la investigación acción pedagógica que muestra en cada una de sus fases una explicación clara y organizada para alcanzar el objetivo de esta investigación.

## Capítulo IV. Intervención Pedagógica Aula o Innovación TIC

En el siguiente capítulo se encuentra la narrativa de la intervención pedagógica, relacionada con el diseño de Recursos Educativos Digitales como estrategia de mediación para fortalecer y apropiar la historia del arte en los Estudiantes de noveno Grado del Colegio Orlando Higueta Rojas de la Ciudad de Bogotá.

Para relatar cómo se llevó a cabo la intervención pedagógica se tendrá en cuenta el siguiente organizador gráfico, el cual incluye los objetivos planteados, la sustentación teórica, los conceptos y categorías abordadas a lo largo del trabajo de investigación, las técnicas, los hallazgos e impactos y las TIC usadas, todo ello con el objetivo de explicar lo que se realizó y los resultados que se encontró en la fase de diagnóstico, diseño, implementación y evaluación.

**Tabla 2**

*Organizador Gráfico de Intervención Pedagógica*

<b>Objetivos Específicos</b>	Diagnosticar la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higueta Rojas.	Diseñar metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales enfocados en la historia del arte.	Implementar metodologías de aprendizaje que promuevan el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte mediados por los Recursos Educativos Digitales.	Evaluar el alcance, fortalecimiento y apropiación de la historia del arte a través de la implementación de metodologías de aprendizaje apoyadas en los Recursos Educativos Digitales.
<b>Autores</b>	Lev Vygotsky Yaskil Álvarez	Marco Raúl Mejía Francesc Pedró	Francesc Pedró Julio Cabero Almenara	Francesc Pedró Hernández y Díaz
<b>Categorías o Variables</b>	Historia del Arte en la educación	Recursos Educativos Digitales	Metodologías de aprendizaje	Evaluación de aprendizajes
<b>Técnicas</b>	Juego didáctico	Diseño de sitio web didáctico, juegos y	Aplicación de juegos, sitio web y videos implementados	Participación en la galería de arte

		material audiovisual		
<b>Hallazgos</b>	Motivación en los estudiantes al participar	Transformación de textos históricos en juegos, sitio web y videos	Gran receptividad de los estudiantes a los recursos de carácter histórico implementados	Interés por manejar estética y contextualización de los temas abordados
<b>Impactos Teoría</b>	Contextualización de saberes previos	Innovación en metodologías para promover la historia del arte	Acercamiento a la historia del arte mediante recursos digitales y prácticos	El docente ya no es transmisor del conocimiento
<b>TIC Usadas</b>	Video beam Computadora Internet Aplicación Super teachers tools (creación de quién quiere ser millonario)	Computador Internet Aplicaciones digitales Google site genially educaplay	Computadores Video beam Celulares Aplicaciones digitales	Equipo de sonido Computadores Video beam

## Narraciones

### *Jugando y Contextualizando Saberes Previos*

La primera fase de la investigación que corresponde al diagnóstico, se desarrolló por medio del juego “Quién quiere ser millonario”, en el cual se pudo evidenciar el nivel de apropiación de la historia del arte en los estudiantes, a partir de estos resultados se procedió a diseñar recursos educativos digitales correspondiente a la segunda fase de la investigación.

Teniendo en cuenta que, en los participantes de la investigación, se evidencia poco interés por realizar lectura textual de carácter histórico, debido a las metodologías convencionales implementadas en los procesos pedagógicos, se hace necesario implementar propuestas innovadoras mediadas por la tecnología que se adapten a los intereses de los estudiantes.

A partir de ello se implementa un “Quien quiere ser millonario” juego diseñado en la aplicación Super Teachers Tools, que aborda 10 preguntas básicas relacionadas con el arte en la prehistoria, cada pregunta tiene 4 opciones de respuesta y 3 comodines en caso de requerir una ayuda extra, el tiempo límite para seleccionar una respuesta son 30 segundos y en caso de responder acertadamente la opción seleccionada se iluminara de color verde, de lo contrario de color rojo.

Es así que este recurso es aplicado a manera de diagnóstico, donde se ponen a prueba los saberes previos de 35 estudiantes del grado noveno dos buscando generar una autorreflexión de sus conocimientos y a su vez una retroalimentación en el proceso, para ello se reúnen en el aula de espejos de la institución, los 35 estudiantes y el docente moderador, organizando 5 equipos de 7 integrantes cada uno, los cuales se distribuyeron de forma proporcional en todo el espacio del aula, ya conformados los equipos se explican las reglas del juego, donde se aclara que después de realizar la lectura de cada pregunta y las opciones de respuesta, cada equipo socializa las pistas asignadas durante 30 segundos y elegirá un líder para indicarle al moderador la opción seleccionada, debido a que son 5 equipos se realiza una tabla comparativa para registrar las respuestas antes de descubrir la opción correcta.

Al seleccionar una opción por equipo, se realiza la respectiva contextualización de las respuestas, donde el moderador explica la razón histórica de la respuesta correcta, generando algunas pistas e interrogantes que permiten un acercamiento propio al tema según el punto de vista y saberes de los estudiantes.

De esta manera el proceso diagnóstico se transforma no en un juicio valorativo de los conocimientos previos sino más bien en un proceso de comprensión de dichos saberes, generando una contextualización argumentada en elementos propios de otras áreas del

conocimiento, lo cual genera en los estudiantes interés por participar, analizar, releer los enunciados, divertirse y plantear sus respuestas de manera argumentativa.

**Figura 6.**

*Actividad diagnóstica por medio del juego “Quién quiere ser millonario”*



En este punto se parte de autores como Álvarez (2019) quien establece que es necesaria una contextualización histórica del arte, para que en este caso los estudiantes apropien los saberes y logren desarrollar habilidades argumentativas, expresivas, creativas y conceptuales en diferentes contextos de la cotidianidad, favoreciendo una participación activa.

Este ejercicio permite fortalecer no solo los conocimientos conceptuales de la historia del arte, sino que también favorece habilidades humanas que se activan al trabajar en equipo, donde desde diversos puntos de vista se logra engranar una idea, identificando habilidades propias y sociales, permitiendo una comunicación asertiva donde el apoyo entre pares se hace fundamental y conlleva a un mejoramiento del ambiente social y pedagógico.

En este sentido, Vygotsky (2006) da un aporte muy importante de cómo el arte puede ser un método para construir la vida, en la medida este junto con la historia le permite al estudiante

no solo obtener conocimientos sino además desarrollar competencias estéticas, sensibles y comunicativas, además de fortalecer su identidad cultural.

A continuación, se comparte enlace implementado en la fase diagnóstica.

<https://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=324007>

### ***Creando Recursos Educativos Digitales***

Teniendo presente lo evidenciado y experimentado en el ejercicio diagnóstico y partiendo de la necesidad que requiere el fomento de la lectura histórica, se diseñaron algunos recursos educativos digitales, buscando motivar a través de la innovación y gamificación en busca del fortalecimiento en el conocimiento de la historia del arte.

Los recursos educativos digitales fueron diseñados en este caso por los docentes responsables del presente proyecto de investigación, teniendo en cuenta anotaciones de autores como Mejía (2011), en cuanto a la exigencia de apropiación y las condiciones básicas para implementar dichos recursos y poder sacar el mejor provecho para los estudiantes; igualmente, se asume el desafío que implica poner en práctica recursos tecnológicos en la educación.

Así mismo, se tuvo en cuenta autores como Pedró (2011) y su postura acerca de la implementación de la tecnología, especialmente lo confuso que puede ser su utilización por parte de los alumnos al punto de llegar a niveles de plagio, por lo cual también se resalta lo que el autor establece acerca de que el uso frecuente de la tecnología puede ir acercando al estudiante al buen uso de la misma, mejorando además su desempeño académico.

El primer recurso que se diseñó fue “Conociendo el Imperio Bizantino”, como una temática central de la historia en el conocimiento y su aporte al arte. El recurso fue diseñado en la aplicación online Google Site que facilita la creación de una página web de forma gratuita, donde se puede reunir y almacenar gran cantidad de información referente a una temática. Dicha

información puede ser variada y almacenada de manera diversa, es decir, pueden ser videos, presentaciones, enlaces a otras páginas o sitios web que retroalimentan la o las temáticas presentadas. De otra parte, permite estar actualizando este sitio web para mayor innovación y creatividad del mismo.

**Figura 7.**

*Página principal del RED “Conociendo el imperio Bizantino”*



Aprovechando la organización y estructura que presenta esta herramienta online, permite de manera sencilla comprender su intención pedagógica. En primera instancia los estudiantes encontraron en la presentación una breve descripción textual de lo que fue el Imperio Bizantino acompañada de una imagen representativa de lo cultural. Dicha presentación buscó que el estudiante se motivará por la claridad y sencillez que trae la misma, a diferencia del gran contenido teórico que muestran los textos.

Después de la presentación, en la siguiente página o pestaña los estudiantes encontraron la información de lo más relevante que fue el Imperio, su ubicación, principales características,

organización social y política, religión y caída. Lo presentado en esta página es lo principal o relevante que el estudiante debe saber de la historia del Imperio, con el fin de que se profundice lo esencial para la apropiación histórica y cultural de esta gran temática.

**Figura 8.**

*Página que presenta información importante sobre el Imperio Bizantino*



La tercera página es la presentación de una galería de imágenes e iconos de las diferentes dimensiones del imperio; representaciones de su religión, economía, arte y cultura, jerarquización social, indumentaria militar entre otras. Lo simbólico o representativo ante una temática tan extensa teóricamente, motivó más a la profundización del conocimiento de esta parte de la historia.

En la siguiente página se localizan cuatro documentales que permiten dar una presentación total e integral de lo que fue y aportó el Imperio Bizantino en la historia. Los documentales complementan el recorrido realizado en las páginas anteriores brindando la posibilidad de aclarar dudas y fortalecer conocimientos. Google Sites permite albergar vídeos de

contenido académico, en este caso 4 documentales de YouTube que permite verlos desde la misma página web sin necesidad de abrir la aplicación o buscarla.

**Figura 9.**

*Página de documentos y videos sobre el imperio Bizantino*



También se diseñó una página de actividades que permitió a través de la gamificación confrontar cuánto los estudiantes lograron apropiarse de esta gran temática. La primera se denomina navegando con el Imperio Bizantino realizado con la herramienta interactiva Genially. La segunda actividad llamada recorriendo el Imperio Bizantino realizado con la aplicación Quizziz a través del juego de caja. Por último, los estudiantes encontraron una sopa de letras, buscando palabras fundamentales realizadas con el recurso Educaplay.

La primera actividad desarrollada con la herramienta interactiva de Genially consiste en un crucero que busca llegar a una isla o tierra firme, pero para llegar tiene que ir contestando unas preguntas de selección múltiple, si acierta el crucero avanza, pero si no acierta el crucero se hunde, dando la posibilidad de volver a empezar.

La segunda actividad desarrollada con la aplicación Quizziz, a través del juego de la caja, se da clic en la palabra avanzar y se empieza a contestar unas preguntas de selección múltiple, con un tiempo determinado, que va otorgando puntos según la respuesta y el tiempo. El objetivo era llegar a la cima de la caja con la mejor puntuación.

**Figura 10.**

*Juego diseñado en Quizziz*



La siguiente actividad es la resolución de una sopa de letras por el recurso Educaplay, que consiste en encontrar los conceptos más relevantes del Imperio Bizantino, en el menor tiempo posible. El objetivo es marcar el récord de tiempo para quedar registrado como el número uno del juego.

La última página corresponde a un espacio diseñado como galería donde se publican las muestras realizadas por los estudiantes en el proceso.

A continuación, se comparte el enlace del recurso:

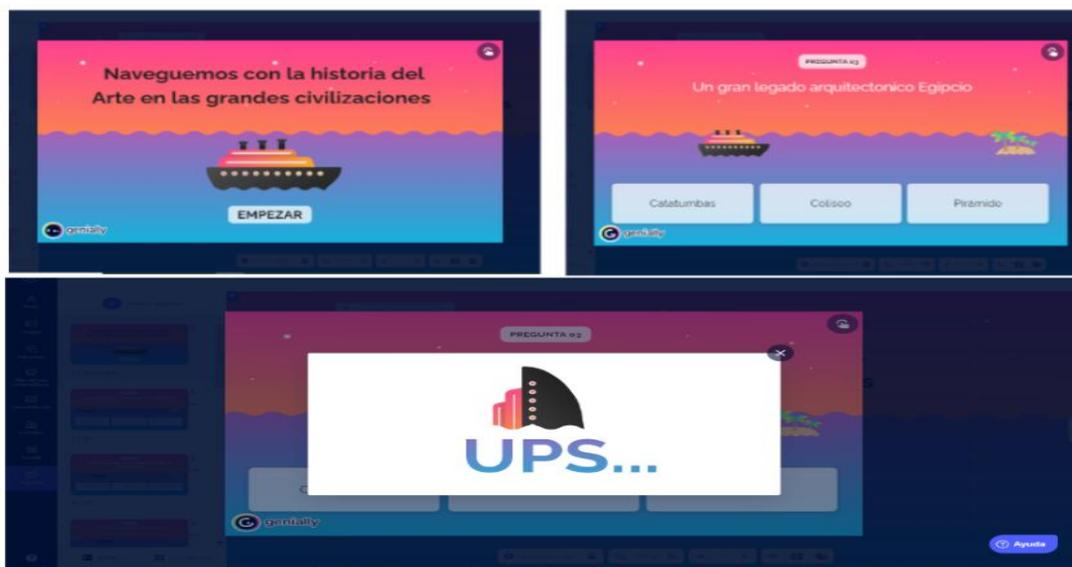
<https://sites.google.com/view/conociendo-el-imperio-bizantin/p%C3%A1gina-principal>

Un segundo recurso diseñado teniendo presente la temática la historia del arte en las grandes civilizaciones, fue realizado con la herramienta Genially, con el mismo juego del crucero realizado en el Imperio Bizantino, con la intención que los estudiantes ya teniendo la experiencia de haberlo jugado anteriormente, lo utilizaran con mayor facilidad y confianza en el fortalecimiento de esta temática.

Cada vez que se acierte con la respuesta correcta, el crucero se acercará a tierra firme y en caso de fallar con la respuesta el crucero se hundirá, pero dará la oportunidad de volver a intentarlo.

### Figura 11.

*Juego de crucero con temática del Imperio Bizantino*

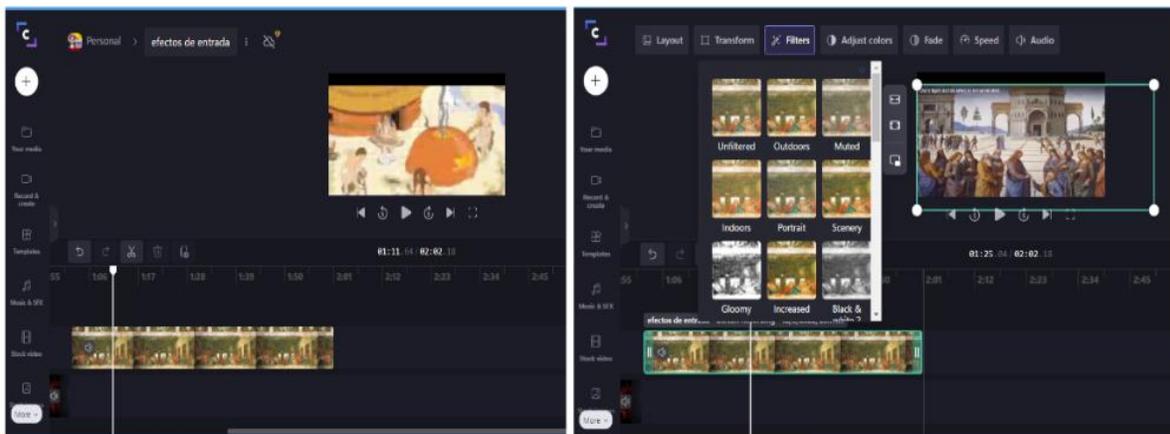


Como tercer recurso se diseñó un video en la aplicación Clipchamp, la cual es un editor de video online, de interfaz intuitiva donde se contextualiza brevemente y de manera visual la historia del arte desde la prehistoria hasta el renacimiento, este video se encuentra almacenado en YouTube y tiene como nombre “Del origen de las artes al renacimiento”

<https://youtu.be/dZioPALC9jc>

**Figura 12.**

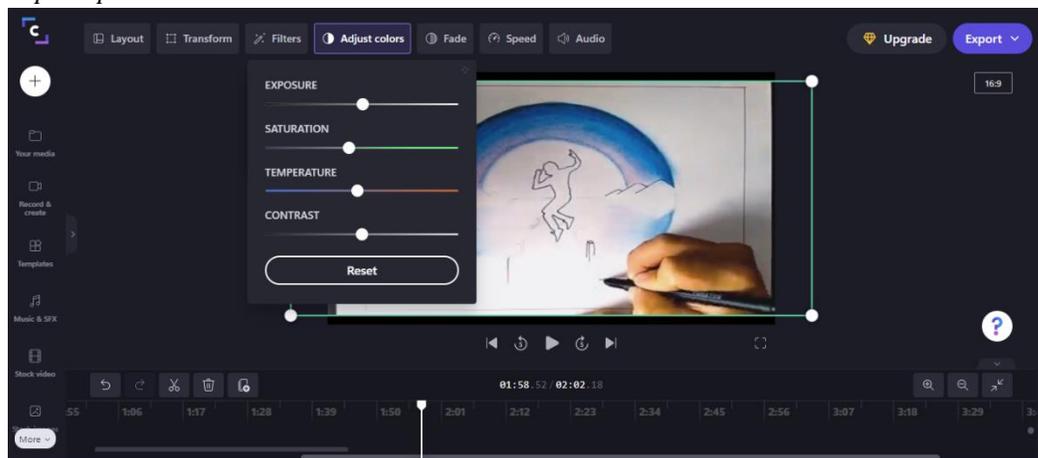
*Implementación de editor de video “Clip Champ” para construir RED.*



Así mismo teniendo en cuenta la contextualización teórica del arte se plantea un paso a paso para la elaboración de una actividad relacionada con la historia del arte, buscando fortalecer los conceptos propios del arte y el desarrollo de habilidades motrices.

**Figura 13.**

*Paso a paso para elaboración de actividad sobre el renacimiento*



En ese sentido, a partir de Mejía (2011) podemos ver la tecnología como una forma de cultura que influye en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, en la medida se encuentran con unas metodologías nuevas e innovadoras que contrastan con las tradicionales formas de

enseñanza. Así lo que se pretende es que los estudiantes de noveno grado de la Institución Orlando Higuera Rojas a través del diseño de los Recursos Educativos Digitales que analizados anteriormente se identifiquen con una metodología de aprendizaje que profundice sus conocimientos en historia y su propia cultura e identidad.

### ***Implementando Metodologías y RED para el Fortalecimiento del aprendizaje de la Historia del arte***

Esta tercera fase de la investigación se desarrolló en 5 momentos dedicados a la implementación de las metodologías de aprendizaje que promuevan el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte, utilizando los Recursos Educativos Digitales de la página web del imperio bizantino, el crucero de Genially, la caja de Quizizz, la sopa de letras de Educaplay y el video en YouTube “Del origen de las Artes al renacimiento”.

De este modo se entiende la implementación de estas metodologías articuladas a lo que Cabero (2015) llama como un ecosistema digital que se encuentra lleno de diversas herramientas, programas y demás artefactos tecnológicos que poco a poco tienen influencia de forma directa o indirecta en el ámbito escolar, por lo cual es importante que los docentes preparen a los estudiantes para un nuevo mundo, ya que como lo resalta dicho autor en el siglo pasado los cambios no se daban tan rápido y los docentes preparaban a los estudiantes para un futuro similar al mundo que vivían pero actualmente las cosas cambian muy deprisa y la tecnología da saltos cada vez más rápidos, por lo cual es vital la labor docente en la preparación de ciudadanos que sepan adaptarse a los nuevos contextos de una sociedad digital.

Para la implementación y desarrollo del recurso del Imperio Bizantino en un primer momento se socializaron los conceptos abordados en la actividad diagnóstica, realizando un recuento de las diversas técnicas artísticas que se dieron en la prehistoria, teniendo en cuenta que

el carbón fue uno de los elementos implementados para realizar representaciones de escenas cotidianas o animales en aquella época, en parejas realizaron con carboncillo o tiza sobre 1/4 de cartulina blanco y negro el diseño de un animal sombreado, esta actividad permitió fortalecer las habilidades motrices de los estudiantes, el trabajo colaborativo y la contextualización práctica del arte en la prehistoria.

#### Figura 14.

*Actividades realizadas por los estudiantes en el primer momento*



Finalizado este momento se les pidió a los estudiantes que leyeran e indagaran desde casa las dos primeras páginas del recurso correspondiente a la página web del imperio bizantino, la primera sobre la presentación y la segunda sobre toda la información del tema. Es necesario decir que en el recurso se les presentó lo más relevante y significativo, pero con la facilidad que los enlaces que aparecen en las dos primeras páginas les permitió indagar aún más de lo que encontraron.

En el segundo momento después de la pequeña indagación y acercamiento que realizaron en casa, se realizó una socialización de todo aquello que les llamó la atención o les generó dudas

de la consulta realizada, seguidamente se les presentó en el aula la tercera página del recurso que corresponde a iconos e imágenes sobresalientes de la cultura e historia del imperio donde se identificaron de forma visual las diversas técnicas artísticas implementadas en aquella época. A medida que se iban presentando los iconos e imágenes el maestro iba explicando e interactuando con los estudiantes sobre el significado de cada una de ellas. A su vez, el maestro incentivó a que los estudiantes identificaran qué rasgos culturales del imperio fueron trascendiendo con el pasar de los años.

**Figura 15.**

*Socialización de información e imágenes del Imperio Bizantino en el segundo momento*



Teniendo presente que son 35 estudiantes se asignaron grupos de cuatro estudiantes y con el fin de completar los grupos una estudiante decide participar con 2 equipos diferentes para completarlos, de esta manera en casa cada uno se compromete a visualizar un vídeo de los que tiene el recurso en la página.

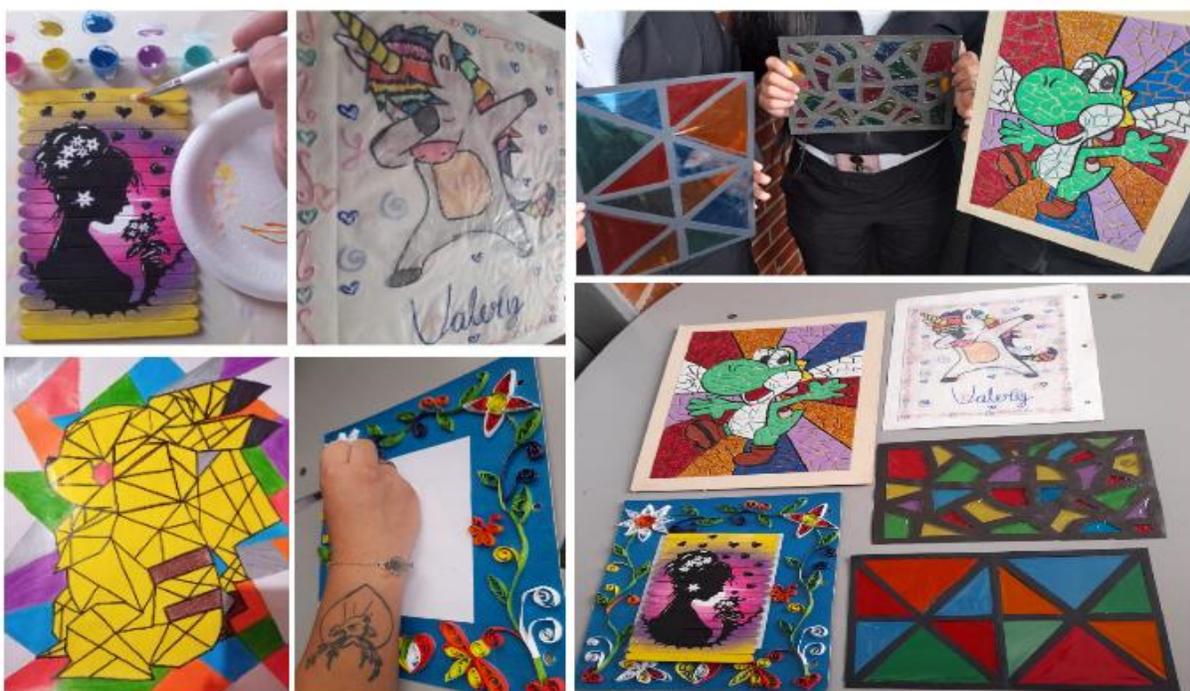
En el tercer momento se realiza inicialmente la socialización por equipos, donde cada uno compartía la información que correspondía al video asignado donde destacan las técnicas artísticas identificadas, así como los aspectos más importantes y sobresalientes que había aprendido o conocido del Imperio Bizantino, en este ejercicio la socialización se complementó

entre ellos mismos ya que algunos exploraron más de un video, lo cual permitió contextualizar a mayor profundidad el tema.

Después de la socialización interna de cada grupo, se les pidió a los estudiantes que de manera creativa realizarán el diseño de una muestra artística teniendo en cuenta alguna de las técnicas evidenciadas en el imperio bizantino (Mosaico, manuscrito creativo, color e iluminación o relieve) es así que de forma colaborativa se implementó la creación de diversas propuestas con temática libre, donde se fortalecen las habilidades comunicativas, el trabajo en equipo, el liderazgo, la autonomía y la estética.

**Figura 16.**

*Muestras diseñadas por los estudiantes según técnicas artísticas de la época medieval*



Después de realizar estas actividades las cuales fueron complementadas desde casa se orienta a los estudiantes para que de manera individual interactúen desde sus hogares con los juegos que trae la página de actividades, resaltando que pueden realizar varios intentos en busca

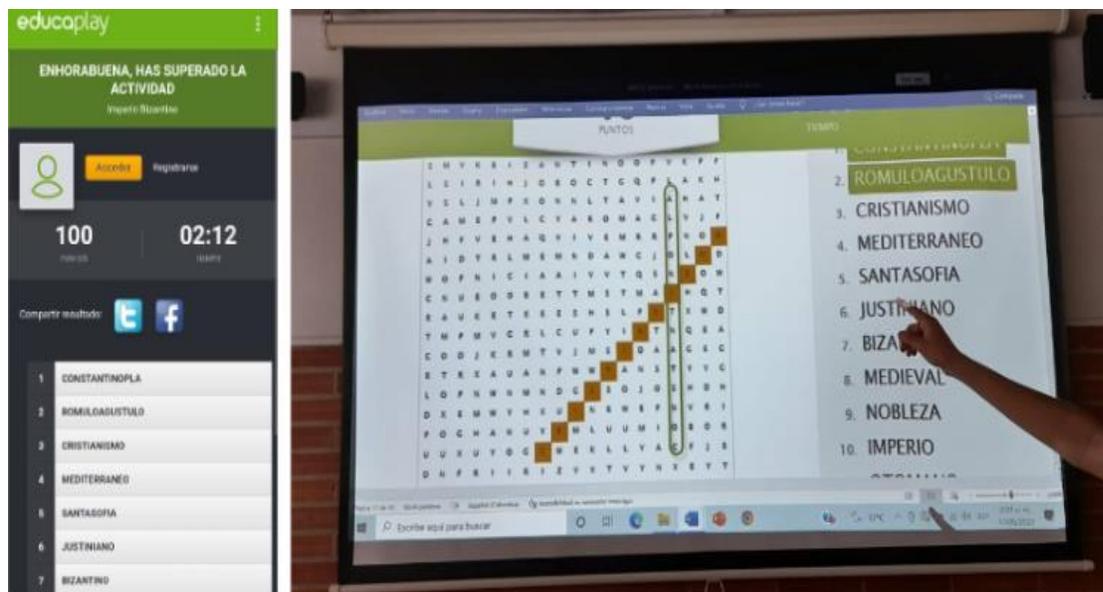
de fortalecer sus conocimientos y que realicen una retroalimentación autónoma.

Partiendo de lo anterior, en un cuarto momento, se realiza una participación conjunta con todo el grupo, esto con el fin de realizar una contextualización de las respuestas asignadas por los estudiantes. En primera instancia el juego del crucero de Genially, donde los estudiantes fortalecieron conceptos a través de la gamificación ya que el juego permite volverlo a intentar si no se acierta con la respuesta.

El segundo juego que fue con la caja de Quizizz generó competencia para alcanzar el primer lugar ya que este maneja un tiempo límite para responder, que incide en la puntuación alcanzada. Por último, la actividad de la sopa de letras de Educaplay, llevó al afianzamiento de conceptos claves, ya que al encontrar las palabras en el menor tiempo posible iba marcando el récord de tiempo, generando la utilización del recurso una y otra vez para mejorar los tiempos obtenidos por sus compañeros.

### Figura 17.

*Participación de los estudiantes en juegos según temática del arte medieval*



De la misma manera se realizó una interacción conjunta con el juego del crucero, pero con el tema del arte en las grandes civilizaciones que fue diseñado en Genially y permitió un mejor manejo del recurso por la experiencia de la actividad anterior y una mayor claridad en el conocimiento de la historia del arte en estas civilizaciones.

Con el fin de realizar una contextualización general de la historia del arte, se retoman temas desde sus orígenes hasta el renacimiento, implementando el RED “ Del origen de las artes al renacimiento” este recurso fue visualizado por los estudiantes en el aula y requerían escoger una temática libre que se adaptara a una de las etapas históricas descritas en el video, otra opción era realizar una muestra siguiendo los pasos planteados en el tutorial final del mismo, para ello iniciaron el proceso de diseño en casa y lo finalizaron durante el quinto momento en el aula.

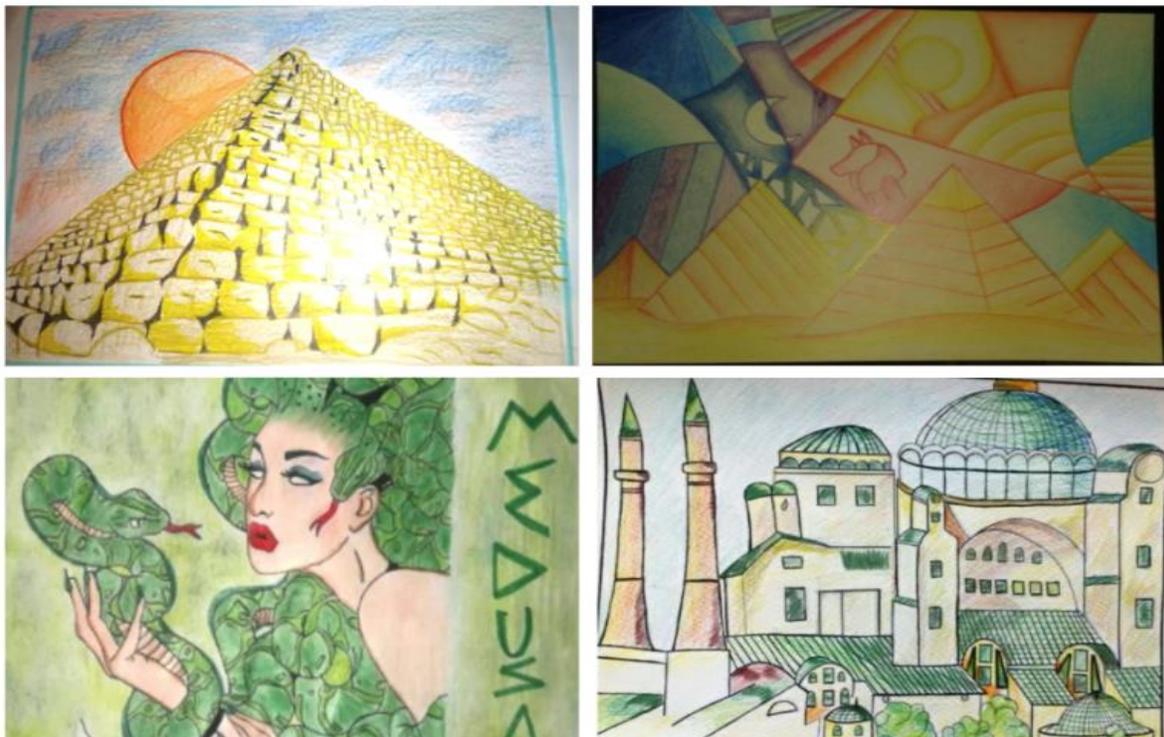
### **Figura 18.**

*Muestras artísticas con carboncillo*



**Figura 19.**

*Muestras artísticas teniendo en cuenta el arte antiguo*

**Figura 20.**

*Propuestas artísticas según el arte en el renacimiento*



Esto es explicado por autores como Cabero (2015) a partir de que el uso de herramientas TIC sirve para motivar y estimular a los estudiantes a que se involucren en el proceso; además de desarrollar nuevas habilidades, formando personas capacitadas para responder de manera adecuada a un contexto de constante comunicación e interacción por medio de redes sociales y herramientas tecnológicas.

De esta manera, las metodologías activas que incluyen el uso de la tecnología son la nueva tendencia educativa que plantean un horizonte diferente donde se enseña y aprende más, mejor y distinto; Al respecto Pedró (2011) plantea que la implementación de la tecnología en los procesos educativos aumenta la eficiencia en el aprendizaje o incrementa la calidad de los resultados de la enseñanza.

### *Evaluando desde el arte*

En esta cuarta fase correspondiente a la última semana, después de haber realizado la implementación de la ruta metodológica con los RED utilizados, se realiza la verificación de los alcances que tuvieron dichos recursos en el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte. La implementación de estos tres recursos permitió una mejor participación y acercamiento a esta gran temática, ya que los estudiantes no encontraron extensos tratados teóricos, sino actividades innovadoras que motivaron a interactuar con los RED y puestas en común en el aula de clase, apropiándose y fortaleciéndose desde lo más relevante.

En este sentido, Pedró (2011) resalta cómo la tecnología pasa a tener un papel importante dentro de la evaluación en la medida que exige y facilita la emergencia de nuevos sistemas de evaluación que sean más aptos y más justos en beneficio de los estudiantes, así la tecnología permite evaluar a los estudiantes y sus diferentes ritmos de aprendizaje.

Se pudo evidenciar en los estudiantes de 902, un mayor interés, apropiación y fortalecimiento de la historia del arte durante el proceso que se iba realizando la implementación de lo diseñado, ya que a medida que se realizaba las puestas en común, se demostró un mayor dominio y creatividad de las actividades presentadas.

Los resultados de las actividades gamificadas de la temática del Imperio Bizantino y el arte en las grandes civilizaciones demostraron la interacción previa con la información e investigación autónoma de los estudiantes siendo esto evidenciado en la constante mejora de resultados de estas actividades, pero sobre todo en la puesta en común de creaciones artísticas, como fue el caso de la presentación de esta galería:

**Figura 21.**

*Collage de fotografías de galería artística sobre historia del arte*



En esta última fase se optó por una evaluación integral buscando que el estudiante, desarrolle habilidades tanto cognitivas como emocionales, donde mediante su propia iniciativa se

plantea la ambientación de la galería artística, generando la participación de los estudiantes que hacen parte de la muestra de la investigación e invitando a otros cursos para que compartieran en dicho espacio sus muestras artísticas, las cuales fueron expuestas a los padres de familia durante la entrega de informes académicos, quienes expresaron que estos espacios permiten evidenciar habilidades que en ocasiones no se perciben a simple vista y favorecen a los procesos emocionales de los educandos ya que el hecho de percibir que lo que realizan es admirado y valorado por los espectadores genera un fortalecimiento en su autoestima y los motiva a realizar las cosas con dedicación y empeño, a su vez generando una apropiación autónoma de conocimientos, donde el docente realizó un acompañamiento pero el estudiante fue el eje principal de su propio proceso.

De este modo se compartió lo establecido por autores como Hernández y Díaz (2012) en el sentido de que pierde vigencia el papel del docente centrado simplemente en transmitir los conocimientos de su disciplina y asignar notas a partir de actividades evaluativas de pruebas escritas y memorización, bajo estas ideas se intentó cambiar el enfoque que tradicionalmente se ha tenido de la evaluación.

A partir del diagnóstico de la investigación se lo logró concluir que los estudiantes del grado 902 presentan poco interés por realizar lecturas de carácter histórico del arte, rechazando las metodologías tradicionales que se han venido implementando en la institución, razón por la cual se puso en práctica el diseño de recursos educativos digitales que no solo apoyaron la labor del docente, sino que además motivaron el aprendizaje de los estudiantes.

El diseño de los RED permitió transformar los extensos textos históricos en recursos digitales con los cuales los estudiantes lograron interactuar con una mayor disposición; igualmente, esto permitió que se dieran los primeros pasos para lograr un efecto en el resto de las

asignaturas que tiene una alta carga teórica, además de fomentar una cultura institucional del buen uso de la tecnología.

La implementación de los RED, permitió una gran interacción, motivación y profundización de los estudiantes de 902 en la historia del arte, ya que al experimentar una forma nueva de aprender esta temática, no solamente permitió el fortalecimiento de la misma, sino que se sintieron protagonistas y partícipes durante esta parte del proceso, ya que a medida que se iba avanzando en el tema, los estudiantes evidenciaban lo que habían aprendido, motivándolos en su mayoría a una profundización autónoma de la historia del arte.

La evaluación permitió concluir y demostrar que la temática de la historia del arte es importante y fundamental, pero lo que hace la diferencia es la manera de darla a conocer y compartir a los estudiantes. En este caso la innovación de recorrer la historia del arte por los RED, además de generar y motivar su conocimiento fueron las expresiones artísticas que crearon los estudiantes de 902 como productos finales de la temática.

## Capítulo V Análisis, conclusiones y recomendaciones

En el presente capítulo se encuentra el análisis, conclusiones y recomendaciones de la investigación llevada a cabo sobre la Implementación de RED en el Fortalecimiento y Apropiación de la Historia del Arte en los Estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuita Rojas de la Ciudad de Bogotá. Para el desarrollo de dicho capítulo se tendrá en cuenta el siguiente organizador gráfico, en el cual por cada objetivo específico se incluye la técnica empleada, las TIC usadas, los hallazgos, las conclusiones y las recomendaciones, todo ello con el fin de analizar la información y los resultados encontrados en la fase de diagnóstico, diseño, implementación y evaluación.

**Tabla 3**

*Organizador Gráfico de Análisis, Conclusiones y Recomendaciones*

<b>Objetivos Específicos</b>	Diagnosticar la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuita Rojas.	Diseñar metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales enfocados en la historia del arte.	Implementar metodologías de aprendizaje que promuevan el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte mediados por los Recursos Educativos Digitales.	Evaluar el alcance, fortalecimiento y apropiación de la historia del arte a través de la implementación de metodologías de aprendizaje apoyadas en los RED.
<b>Técnica Empleada</b>	Juego diagnóstico. Yaskil Alvarez Lev Vygotsky	Diseño de sitio web didáctico, juegos y material audiovisual Marco Raúl Mejía Francesc Pedró	Aplicación de juegos, sitio web y videos implementados Francesc Pedró Julio Cabero Almenara	Participación en la galería de arte Francesc Pedró Hernández y Díaz
<b>TIC Usadas</b>	Aplicación Super teachers tools (creación de quién quiere ser millonario)	Aplicaciones digitales Google site genially educaplay	Aplicaciones digitales Google site genially educaplay YouTube	YouTube

<b>Hallazgo</b>	Los conceptos históricos requieren una contextualización práctica y dialogada.	La transformación de metodologías tradicionales a metodologías innovadoras incrementa el aprendizaje	Los estudiantes realizan una investigación profunda de los temas, motivados por la implementación de las TIC	La evaluación puede llevar a que el estudiante desarrolle habilidades cognitivas y emocionales
<b>Conclusiones</b>	La etapa diagnóstica fortalece los saberes previos mediante la interacción docente - estudiante.	El diseño de metodologías de aprendizaje mediadas por RED es un reto para la labor docente y un beneficio para el aprendizaje del estudiante.	La aplicación de Metodologías mediadas por las TIC favorece de manera integral los procesos pedagógicos.	La evaluación debe responder a las necesidades de los estudiantes y sus diferentes ritmos de aprendizaje.
<b>Recomendaciones</b>	Generar actividades gamificadas para realizar la exploración de saberes previos	Diseñar metodologías de aprendizaje basadas en RED siguiendo criterios de calidad	Realizar acercamientos mediados por las TIC y aprovechar al máximo los recursos tecnológicos que ofrecen las instituciones	Generar espacios diferentes y pedagógicos que permitan evaluar al estudiante en lo cognitivo y emocional

## **Análisis de los objetivos**

### ***Análisis de la fase de diagnóstico***

Teniendo en cuenta el primer objetivo específico, se realizó un diagnóstico en relación a la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuera Rojas, donde se buscó realizar una inmersión en las TIC con el fin de dinamizar la exploración de saberes previos que tenían los estudiantes en relación a la historia del arte, de esta manera se implementó un ejercicio gamificado, el cual corresponde a un ¿Quién quiere ser millonario? que se diseñó en la aplicación Super Teachers Tool, esta actividad permitió realizar

el planteamiento de preguntas con múltiples opciones de respuestas, las cuales se relacionaron directamente a temas propios de la historia del arte.

Con lo anterior se logra un aprovechamiento significativo de los recursos digitales con los que cuenta la institución, entre ellos video beam, computador y teatro en casa, donde la percepción de los estudiantes al visualizar la actividad permitió evidenciar que se activó el interés por participar ya que este juego hace parte de un programa de televisión, por lo cual estuvieron muy atentos a las indicaciones ya que les generaba intriga la similitud que tenía la actividad con el juego real, de allí que partiendo de lo planteado por García (2020), se logró generar influencia sobre los estudiantes, donde de forma colaborativa generaron una solución autónoma de cada interrogante, dejando a un lado los conceptos memorísticos.

Teniendo en cuenta que el ejercicio se realizó en un espacio que dista de la organización tradicional del aula, se establecieron grupos colaborativos los cuales socializaron sus saberes teniendo como eje principal cada pregunta planteada, donde el análisis conjunto de dichos interrogantes conllevó a releer los textos vinculados al tema expuesto, fomentando un proceso argumentativo y conceptual, generando un acercamiento a la lectura histórica.

En este sentido, el ejercicio diagnóstico permitió evidenciar que los conceptos asociados a la historia del arte fueron relacionados por los estudiantes directamente a fechas específicas, donde no se tenía claridad de los aspectos culturales, sociales y evolutivos de cada época, por lo cual se lograron contextualizar claramente los saberes previos, relacionándolos con características propias del arte que se dieron en las diversas etapas de la historia. Es así que el ejercicio generó que por medio de la socialización conjunta entre docente y estudiantes se profundizaran conceptos relacionados a las manifestaciones artísticas prehistóricas, permitiéndoles comprender el significado y función del arte en aquella época, de allí que

teniendo en cuenta a Álvarez (2019), se logró realizar una contextualización histórica del arte, donde los estudiantes realizaron una apropiación de saberes, fortaleciendo sus habilidades argumentativas, expresivas, conceptuales y la participación activa.

Dentro de las dificultades evidenciadas dentro de este ejercicio diagnóstico fue la diferencia de interacción que se tuvo con la aplicación Super Teachers Tool, ya que algunos estudiantes la habían manejado y otros la conocieron por primera vez. Los que habían tenido la posibilidad de haberla utilizado anteriormente era porque en su mayoría contaban con portátiles o computador de mesa en casa, caso contrario estaban los estudiantes que no contaban con estos recursos siendo algo totalmente nuevo para ellos. Al momento de la participación e interacción en el aula el primer grupo de estudiantes sobresalía más que los demás. Por lo anterior se dio la estrategia de los grupos colaborativos pensando en el apoyo, conocimiento y fortalecimiento entre pares.

En este sentido el ejercicio colaborativo realizado, permitió fomentar competencias estéticas, sensibles y comunicativas, generando un discurso asertivo en cada estudiante mediante el cual se lograron realizar conclusiones conjuntas basadas en los aportes de cada uno, lo cual desde el planteamiento de Vygotsky (2006) se da un aporte muy importante donde el arte se convierte en un método y de esta manera se fortalecen sus habilidades humanas e identidad cultural.

### ***Análisis de la fase de diseño***

En el segundo objetivo específico, teniendo en cuenta el diagnóstico realizado en la primera fase, se diseñaron metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales que promovieron el fortalecimiento en el conocimiento de la historia del arte, para ello se diseñaron 3 RED el primer recurso fue titulado “Conociendo el Imperio Bizantino”, para el

cual se implementó la aplicación online Google Site que facilita la creación de una página web de forma gratuita; de este modo, se pretendió transformar el aprendizaje de los estudiantes desde lo tradicional y aburrido a una forma innovadora e interesante de interactuar con la información, aprovechando la organización y estructura que presenta esta herramienta online, además de su intención pedagógica.

Durante esta fase también se elaboró una página con tres actividades que permitió medir el conocimiento de los estudiantes en la temática, así, la primera actividad que se presentó fue “Navegando con el Imperio Bizantino” realizado con la herramienta interactiva de Genially, en el cual dependiendo de los conocimientos de los estudiantes, un crucero puede avanzar o hundirse dando la posibilidad de volver a empezar; en este sentido, es importante analizar lo valioso de esta actividad a partir de la libertad que da al estudiante de fallar, no como algo negativo sino como parte del proceso del aprendizaje, en el cual a partir de la retroalimentación el estudiante puede adquirir nuevos conocimientos, no solo en la temática sino además en manejo de la misma herramienta, desde autores como Pedró (2011) y su postura acerca de la implementación de la tecnología, se puede entender en este contexto que el uso frecuente de la tecnología puede ir acercando al estudiante al buen uso de la misma, mejorando además su desempeño académico.

La segunda actividad se tituló “Recorriendo el Imperio Bizantino” y fue desarrollada con la aplicación Quizziz, a través del juego de la caja, en el cual se avanza al contestar preguntas de selección múltiple, con un tiempo determinado, con el objetivo de llegar a la cima de la caja con la mejor puntuación, la idea de implementar este juego fue que además de lograr un aprendizaje en los estudiantes ellos desarrollaron también habilidades motrices y se motivaron con la claridad y sencillez del mismo.

Por su parte, en la tercera actividad los estudiantes encontraron una sopa de letras realizada con el recurso Educaplay, la cual consistió en encontrar los conceptos más relevantes del Imperio Bizantino, en el menor tiempo posible, lo importante de esta actividad es que los estudiantes fortalecieron los conceptos propios del arte sin necesidad de utilizar el gran contenido teórico que muestran los textos.

En el segundo recurso diseñado se tuvo presente la temática la historia del arte en las grandes civilizaciones, fue realizado con la herramienta Genially, con el mismo juego del crucero realizado en el Imperio Bizantino, con la intención de que los estudiantes ya teniendo la experiencia lo utilizaran con mayor facilidad y confianza, en el fortalecimiento de esta temática y la utilización de dicha herramienta tecnológica. Como tercer recurso se diseñó un video titulado “Del origen de las artes al renacimiento” realizado en la aplicación Clipchamp, donde se contextualiza brevemente y de manera visual la historia del arte desde la prehistoria hasta el renacimiento.

En este sentido, a partir de Mejía (2011) se puede entender cómo la tecnología influye en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, en la medida se encuentran con unas metodologías innovadoras que aumentan la capacidad comunicativa entre los estudiantes, además de que pueden hallar una variedad de elementos como: videos, imágenes, textos, juegos en un solo lugar, lo cual contrasta con las tradicionales formas de enseñanza.

Así lo interesante de esta fase de diseño es que se identifican metodologías que se convierten en un desafío para los docentes tanto en su construcción como en su implementación, pero que son de gran valor al lograr profundizar los conocimientos en este caso de la historia del arte en los estudiantes.

### *Análisis de la fase de implementación*

Teniendo como base el tercer objetivo se implementaron metodologías de aprendizaje que promovieron el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte mediados por los Recursos Educativos Digitales, para ello se establecieron acuerdos de trabajo autónomo y colaborativo donde la implementación de TIC permitió desarrollar habilidades técnicas en el manejo de las aplicaciones implementadas, colaborativas y autónomas, generando una apropiación histórica del arte de manera integral.

Inicialmente se profundizaron algunos conceptos relacionados directamente a los resultados del ejercicio diagnóstico donde diseñaron una muestra artística relacionada con la prehistoria, lo cual permitió evidenciar que los estudiantes realizaron una inmersión autónoma en diversos recursos digitales con el fin de recopilar información complementaria asociada a los temas abordados, lo anterior se logró evidenciar en el momento de sustentar las muestras artísticas elaboradas, donde realizaron planteamientos propios del arte asociados a las costumbres y creencias mitológicas de aquella época, las cuales no fueron abordadas en el aula, demostrando así autonomía e interés por ampliar sus conocimientos.

En un segundo momento, partiendo de lo planteado por Cabero (2015), donde expresa que los ecosistemas digitales se encuentran llenos de diversas herramientas y programas tecnológicos, que poco a poco tienen influencia de forma directa o indirecta en el ámbito escolar, por lo cual se fomenta la implementación de TIC en el proceso, donde realizaron una inmersión en un Google sites relacionado al imperio bizantino, esta exploración permitió comprobar que los estudiantes poseen habilidades intuitivas ya que son considerados nativos digitales y desde lo planteado por Prensky (2010) se hace evidente que los aprendices de estos tiempos procesan la información de una manera diferente, acrecentando sus habilidades en la utilización y manejo de

la tecnología, ya que en la cotidianidad están rodeados por diversos estímulos digitales, lo cual genera una adaptación a todos sus contenidos de forma natural.

Por lo cual mostraron gran dominio de herramientas tecnológicas y afinidad con los juegos interactivos que se logran explorar en diversos sitios digitales, donde involucraron a familiares en la exploración de dichos juegos planteados en el sites. Así mismo se hace evidente que realizaron una exploración gráfica de los temas con el fin de alcanzar una contextualización más amplia del tema abordado, esta inmersión digital motivó de manera activa la participación de los estudiantes en el proceso donde se percibió la afinidad y pertinencia de la implementación de TIC, ya que estas son propias del entorno cotidiano de la sociedad y les permitieron hacer un acercamiento histórico desde sus afinidades personales.

En un tercer momento y partiendo de lo anterior se fomentó el trabajo colaborativo donde fortalecieron sus habilidades comunicativas, expresivas, estéticas, motrices, argumentativas y críticas, las cuales desde las actividades digitales planteadas en el proceso generaron una interiorización significativa y dinámica de los conceptos generalmente teóricos, que a su vez fortalecieron de manera integral aspectos históricos, artísticos, humanos y tecnológicos; lo anterior desde una mirada según Pedró (2011) género que la implementación de la tecnología en el proceso educativo aumentó la eficiencia en el aprendizaje y la apropiación histórica del arte.

En el cuarto momento gracias a la implementación de juegos digitales con un enfoque pedagógico relacionado a la historia del arte se logró generar una contextualización dinámica del proceso donde se percibió que inconscientemente mientras jugaban y buscaban superar los retos, comprendieron significativamente los conceptos y temas históricos que generalmente requieren una lectura literal y mediante los recursos implementados previamente se interiorizo la información, de este modo partiendo de García (2020) la implementación gamificada de

actividades que inicialmente son consideradas monótonas o aburridas, tomaron un sentido dinámico donde se acercan a las afinidades tecnológicas de los estudiantes y de esta manera favorecieron la apropiación histórica del arte.

De este modo, la fase de implementación permitió poner en evidencia la importancia que tiene en los procesos actuales la aplicación de Recursos educativos Digitales en el quehacer pedagógico, donde el acercamiento a plataformas, repositorios y juegos favoreció la interiorización de conceptos históricos, los cuales generalmente son considerados aburridos y monótonos, siendo abordados de forma dinámica, lo cual produjo un acercamiento divertido, autónomo y práctico por parte de los estudiantes.

Particularmente desde la historia del arte se lograron fortalecer habilidades conceptuales mediante la implementación de RED diseñados con tal fin, así mismo las habilidades humanas tuvieron un desarrollo importante, ya que el trabajo colaborativo y práctico generó una comunicación asertiva que motivó la participación activa de todos los agentes del proceso, donde estudiantes, docentes y padres de familia participaron activamente en el proceso, estos hallazgos permitieron abarcar los objetivos propuestos donde se realizó una apropiación histórica del arte de manera dinámica, recuperando el interés de los estudiantes por realizar una lectura diversa que permita fortalecer y contextualizar sus conocimientos.[YA1]

### ***Análisis de la fase de evaluación***

En el cuarto objetivo se evaluó el alcance, fortalecimiento y apropiación de la historia del arte en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuera Rojas; después de haber implementado metodologías de aprendizaje apoyadas en los RED. La evaluación se realizó mediante una galería artística, la cual estuvo organizada en tres estaciones; divididas en el arte en la prehistoria, el arte antiguo, y el arte en la edad media, donde se contextualizó qué era el arte en

cada época y qué técnicas se utilizaban, a partir de lo cual los estudiantes explican y relacionan con cada época la técnica que habían utilizado para hacer la muestra artística.

Lo valioso del trabajo de los estudiantes en este punto se centra en que no solamente mostraron las obras de arte, sino que hicieron una presentación a sus compañeros de clase y padres de familia, explicando las técnicas y los conocimientos sobre arte que ellos tuvieron que poner en práctica para poder construir las obras artísticas expuestas en la galería; de este modo, se logró que los estudiantes pusieran en práctica el conocimiento adquirido, lo que se vio reflejado el dominio del tema y la creatividad desplegada en las actividades presentadas para alimentar la galería, mejorando su proceso de aprendizaje.

Según lo mencionado, se puede entender a partir de Moreno (2014) como los estudiantes se convirtieron en los dinamizadores de una cultura dentro de la institución educativa, ya que a partir de lo aprendido se exhibieron sus creaciones compartiendo sus saberes, experiencias y sentires representados en cada una de las obras de arte realizadas.

En este punto es importante mencionar que se logró un verdadero aprendizaje en los estudiantes y también se movilizó el trabajo colaborativo y activo entre ellos, como lo demuestra el hecho de que invitaron otros cursos para que compartieran en dicho espacio, transformando en positivo lo que inicialmente era una dificultad al cruzar la actividad con los horarios de los estudiantes de contra jornada; así se puede ver cómo el estudiante se convierte en el protagonista no solo de su aprendizaje sino de la movilización de otros agentes que contribuyen a su formación como lo son sus compañeros, padres de familia y docentes. Según Hernández y Díaz (2012), bajo contextos como estos pierde vigencia el papel del docente como simple transmisor de conocimientos, centrado en asignar notas a pruebas escritas y de memorización, elementos propios de una educación tradicional que no responde al mundo actual.

La mejora evidenciada en el aprendizaje de los estudiantes es resultado de las actividades desarrolladas a partir de los RED, donde lograron desarrollar una interacción y apropiación autónoma de la información, mostrando una forma diferente de acercarse al conocimiento, lo cual llevó necesariamente a buscar una evaluación integral del estudiante donde se tenga en cuenta sus habilidades tanto cognitivas como emocionales. En este sentido, Pedró (2011) muestra cómo la tecnología tiene un papel importante dentro de la evaluación en la medida que exige y facilita nuevos sistemas de evaluación que sean más aptos y más justos con los estudiantes y sus diferentes ritmos de aprendizaje.

## **Conclusiones**

A partir del análisis, se puede concluir que la aplicación de cada una de las fases inmersas en este proceso permitió realizar un ejercicio reflexivo en relación a la mirada que se tiene del proceso de enseñanza - aprendizaje, donde se refleja una realidad tecnológica de los estudiantes con la cual demuestran gran afinidad y de esta manera se logra un acercamiento significativo a sus procesos si se aprovechan las diversas herramientas digitales.

La problemática presentada en los estudiantes de noveno grado del Colegio Orlando Higuera Rojas de la Ciudad de Bogotá, frente al fortalecimiento de la historia del arte, tuvo solución y buenos resultados a partir de la implementación de metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales, lo cual permitió alcanzar los objetivos planteados en esta investigación.

También es importante mencionar el rol activo que se logró en los estudiantes dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que al poner en práctica la propuesta metodológica los estudiantes pudieron desarrollar de forma significativa sus conocimientos de la historia del arte, los cuales fueron adquiridos a partir de diferentes recursos digitales, con lo que no solo se

alcanzó un aprendizaje significativo, sino además se obtuvo un trabajo colaborativo de los estudiantes a la vez que se potenció un trabajo autónomo desde un espacio crítico y reflexivo.

Cabe resaltar la importancia que tuvieron las TIC en este proceso donde se dinamiza la percepción de los estudiantes frente a cualquier proceso de formación, siempre y cuando se estructuren contenidos llamativos, creativos e innovadores que permitan sacar del aula la producción pedagógica y de esta manera lo que se realice tenga un sentido utilitario y a su vez sea significativo para todas las comunidades educativas.

### **Recomendaciones**

A partir de la experiencia vivida en este proceso, es importante destacar que la educación tradicional requiere una transformación significativa, donde mediante la implementación de las herramientas digitales se generan constantes adaptaciones que se articulen con las afinidades de los educandos debido a los avances tecnológicos.

De este modo una primera recomendación que se plantea, es la implementación de actividades colaborativas, que requieran una interacción con recursos tecnológicos guiada por el docente en la implementación de actividades diagnósticas, ya que se logró demostrar que el acercamiento digital en este proceso permite generar la activación de saberes previos de forma colaborativa y así mismo genera una contextualización concreta de conceptos que no estén claros.

Como segunda recomendación es importante destacar la implementación de repositorios audiovisuales, los cuales se adaptan significativamente a los intereses de los estudiantes, donde se logra realizar un acercamiento teórico de una manera dinámica, mediante imágenes y sonidos, los cuales son parte de la cotidianidad de los aprendices, por lo que muestran receptividad a dichos recursos, favoreciendo autonomía en el proceso de indagación; ya que generalmente estos

repositorios sugieren otros recursos propios del tema los cuales al ser indagados complementan la información suministrada.

Así mismo es importante incorporar juegos digitales en los procesos pedagógicos, los cuales generan un acercamiento al tema planteado, esto debido a la afinidad que se percibe en los estudiantes hacia este tipo de recursos, donde la percepción que muestran inicialmente no es pedagógica ya que buscan dar solución a un reto y de manera inconsciente están fortaleciendo sus procesos formativos dando solución a un planteamiento de una manera diferente y dinámica.

Es importante generar espacios que saquen del ambiente y espacio tradicional las experiencias pedagógicas de los educandos, donde lo que ellos realicen tome un sentido utilitario y logre ser compartido con agentes externos al aula, de este modo los procesos de formación logran ser más significativos para los estudiantes, docentes y las familias, quienes de esta manera logran identificar habilidades inmersas en los educandos.

### Referencias bibliográficas

- Aguilera, R. (2013). *Identidad y diferenciación entre método y metodología*.  
[http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-16162013000100005](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16162013000100005)
- Alcalá, M. (2017). *Importancia del contexto en la investigación*. Eco Educación, Desarrollo y Comunidades de aprendizaje. <https://iupmor.blogspot.com/2017/06/importancia-del-contexto-en-la.html>
- Alvarado, L., & Margarita, G. (2008). *Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de educación del Instituto Pedagógico de Caracas*. Sapiens, Revista universitaria de investigación, 187-202.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011>
- Álvarez, Y. (2019). *Importancia de la enseñanza de la historia y apreciación de las artes*. scielo. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000300244#B6](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000300244#B6)
- Arevalo, Gamboa y Hernández (2016). *Políticas y programas del sistema educativo colombiano como marco para la articulación de las TIC*. Aletheia: Revista de Desarrollo Humano, Educativo, Social y Contemporáneo.  
<https://aletheia.cinde.org.co/index.php/ALETHEIA/article/view/302/214>
- Arias, F. (1999). *Marco teórico*, Proyecto de Investigación.  
[https://www.researchgate.net/publication/27288131\\_El\\_Proyecto\\_de\\_Investigacion\\_Guia\\_para\\_su\\_Elaboracion](https://www.researchgate.net/publication/27288131_El_Proyecto_de_Investigacion_Guia_para_su_Elaboracion)
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*. ResearchGate.

[https://www.researchgate.net/publication/301894369\\_EL\\_PROYECTO\\_DE\\_INVESTIGACION\\_6a\\_EDICION](https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION)

Arribas J. (2017). *La evaluación de los aprendizajes*. Problemas y soluciones.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6236131>

Ausubel, D. (2003). *El aprendizaje verbal es significativo*. Universidades. chrome-

[extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F373%2F37302605.pdf&clen=99634](https://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F373%2F37302605.pdf&clen=99634)

Ayala y Montoya. (2017). *Análisis de factibilidad para la implementación de herramientas TIC, en las comunidades La Esperanza y El Bosque, de la localidad de Usme, en Bogotá D.C.* Universidad Católica de Colombia.

<https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/14514/1/Tesis-Herramientas-TIC-Factibles-Ser-Implementadas-Esperanza-Bosque.pdf>

Bembibre, C. (2015). *Historia del Arte*. Importancia.org. <https://www.importancia.org/historia-del-arte.php>

Cabero, J. (2015). *Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC)*. CEF, 19-27.

[https://www.researchgate.net/publication/278455870\\_Reflexiones\\_educativas\\_sobre\\_las\\_tecnologias\\_de\\_la\\_informacion\\_y\\_la\\_comunicacion\\_TIC](https://www.researchgate.net/publication/278455870_Reflexiones_educativas_sobre_las_tecnologias_de_la_informacion_y_la_comunicacion_TIC)

Cajal, a. (2020). *Las 14 Características de las TICs Más Importantes*. Lifeder.

<https://www.lifeder.com/caracteristicas-tics/>

Camargo, G., Montenegro, R., Maldonado, S., y Magzul, J. (2013). *Aprendizaje de la lectoescritura*. Mineduc.

[http://www.usaidlea.org/images/Libro\\_Compreension\\_lectora\\_2017.pdf](http://www.usaidlea.org/images/Libro_Compreension_lectora_2017.pdf)

- Campos, H. (2018). *Uso, creencias y actitudes sobre las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje del personal académico de un Centro Público de Investigación. Caso: CIBNOR*. Universidad Internacional Iberoamericana Unini. Tesis doctoral.  
[http://dspace.cibnor.mx:8080/bitstream/handle/123456789/3000/campos\\_h%20TESIS%20DOCTORAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.cibnor.mx:8080/bitstream/handle/123456789/3000/campos_h%20TESIS%20DOCTORAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carta Social Andina (2012). *Parlamento Andino*. Panorama Inc.  
[https://issuu.com/elcondor/docs/carta\\_social\\_andina\\_2013\\_feb/35](https://issuu.com/elcondor/docs/carta_social_andina_2013_feb/35)
- Casilimas, C. S. (2002). *Investigación cualitativa*. ARFO editores e impresión Ltda.  
<https://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/manual%20colombia%20cualitativo.pdf>
- Coca, P., Olmos, A. y García, S. (2013). *Arte para todos. Como proyecto de investigación y creación con personas con capacidades diversas implementa el arte como herramienta didáctica*. Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social. [file:///C:/Users/USER%20ONE%20ASUS/Downloads/44443-Texto%20del%20art%C3%ADculo-68983-2-10-20140425%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USER%20ONE%20ASUS/Downloads/44443-Texto%20del%20art%C3%ADculo-68983-2-10-20140425%20(1).pdf)
- Colombia Aprende (2021). *¿Qué son los recursos educativos digitales y cuáles con sus ventajas?*  
<https://www.colombiaaprende.edu.co/agenda/actualidad/recursos-educativos-digitales-usos-y-ventajas>
- Constitución Política de 1991. Artículo 67.  
<https://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
- Compendio de Políticas culturales. (s.f.) *Política para el fomento de la educación artística*. *untitled (wordpress.com)*
- Diccionario Jurídico y Social. (2017). *Marco normativo*. Marco normativo – Diccionario Jurídico y Social | Enciclopedia Online (leyderecho.org)

Espinoza, F. (2020). *Reflexiones sobre las estrategias de investigación y acción participativa*.

Universidad Técnica de Machala. Ecuador.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000500342&lang=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500342&lang=es)

Fernández, J. (2021). *Historia del Arte*. Fondo Bernardo Estornés. <https://aunamendi.euskorikaskuntza.eus/es/historia-del-arte/ar-149996/>

Fonseca, A y Cáceres, J. (2015). *El arte como promotor de la autonomía en los niños y un constructor de la comunidad*. Repositorio Institucional Universidad Católica.

<https://repository.ucatolica.edu.co/bitstream/10983/2810/1/El%20arte%20como%20promotor%20de%20la%20Autonom%C3%ADa%20en%20los%20ni%C3%B1os%20y%20un%20constructor%20de%20la%20Comunidad.pdf>

García, F. (2020). *La gamificación en el proceso de enseñanza- aprendizaje*. Dialnet.

<file:///C:/Users/USER%20ONE%20ASUS/Downloads/Dialnet-LaGamificacionEnElProcesoDeEnsenanzaaprendizaje-7643607.pdf>

Google maps (2022) Colegio Orlando Higuera rojas [Fotografía].

<https://goo.gl/maps/W7FsLb5KbQ2MiSYp8>

Hernández, G. y Díaz, F. (2012). *Una mirada psicoeducativa al aprendizaje: qué sabemos y hacia dónde vamos*.

<http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=16&sid=7f134e4e418d-4268-a3a6-52e6c428f93b%40sessionmgr4002&hid=4107>

ITMadrid. (2021). *Qué es el Modelo ADDIE y cómo aplicarlo*. Digital school. Qué es el Modelo

ADDIE y cómo aplicarlo | ITMadrid

- Jiménez, L. (2015). *Marco teórico metodológico de la evaluación para aprender*. Universidad Estatal a Distancia. Costa Rica. file:///C:/Users/TECHNICAL/Downloads/1378-Texto%20del%20art%C3%ADculo-3118-1-10-20160513%20(2).pdf
- Ley General de Educación. (Ley 115 del 8 de febrero de 1994). *Por la cual se expide la Ley General de Educación*. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Lewin, K. (1990). *La investigación acción participativa inicios y desarrollos*. Cooperativa editorial magisterio.
- Lozano, D. (2016) titulado “*Artes Plásticas en la Educación: Un Proyecto de investigación Tridimensional*” Repositorio Unican.  
<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/12386/LozanoLozanoDavid.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Lugo, Z. (s.f.). *Población y Muestra*. Diferenciador. Com.  
<https://www.diferenciador.com/poblacion-y-muestra/>
- Mansaray, S. (2021). *Diseño instruccional: el arte de la arquitectura del eLearning*. Ispring.  
<https://www.ispring.es/blog/disenio-instruccional>
- Mejía, M. R. (2011). *Las escuelas de las globalizaciones II, entre el uso técnico instrumental y las Ed comunicaciones*. Bogotá: Linotipia Bolívar
- Ministerio de Cultura (2010). *Política cultural digital*.  
[https://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-cultural-digital/Documents/11\\_politica\\_cultura\\_digital.pdf](https://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-cultural-digital/Documents/11_politica_cultura_digital.pdf)

- Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Ser competente en tecnología: Una necesidad para el desarrollo*. BOGOTÁ. P. [http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915\\_archivo\\_pdf.pdf](http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf)
- Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones. (2020). *Herramientas TIC para aprender en Tiempos de quedarse en casa*. <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Sala-de-prensa/Noticias/126457:Herramientas-TIC-para-aprender-en-tiempos-de-quedarse-en-casa>
- Morales, S. (2011). *Algunos aportes de la psicología y el paradigma socio crítico a una educación comunitaria crítica y reflexiva*. Revista Integra Educativa. [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1997-40432011000200006&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1997-40432011000200006&script=sci_arttext)
- Moreno, F. (2014). *La galería de arte como agente dinamizador de la educación artística*. Universidad de Granada. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=58234>
- Munarriz, B. (1992). *Técnicas y métodos en investigación cualitativa*. Universidad del País Vasco. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1217001>
- OEA (2006). *Análisis y Recomendaciones de la Sociedad Civil en el Foro Virtual "Gobernabilidad y Desarrollo en la Sociedad del Conocimiento"*. Departamento de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. [http://oas.org/consulta/cyt/espanol/cpo\\_sintesis.asp](http://oas.org/consulta/cyt/espanol/cpo_sintesis.asp)
- Ojeda, A. (2012). *La apreciación de las obras de arte a través de la historia*. Atenas revista científico pedagógica. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Fpdf%2F4780%2F478048956004.pdf&clen=188253>

- Ortiz, A. (2005). *Aprendizaje significativo y vivencial: ¿Cómo motivar al estudiante para que aprenda en la clase?* Centro de Estudios Pedagógicos y Didácticos, CEPEDID.  
<https://www.monografias.com/trabajos26/aprendizaje-significativo/aprendizaje-significativo>
- Ortiz, J. (2006). UNA PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LOS MARCOS CONCEPTUAL Y TEÓRICO DE UNA INVESTIGACIÓN [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.uv.mx%2Ffiesca%2Ffiles%2F2013%2F01%2Fconceptual2006-1.pdf&cflen=199399](https://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/viewer.html?pdfurl=https%3A%2F%2Fwww.uv.mx%2Ffiesca%2Ffiles%2F2013%2F01%2Fconceptual2006-1.pdf&cflen=199399)
- Oviedo, M. (2015). *La historia del arte como ciencia*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5528483>
- Padilla, A. (2017). *Reflexión sobre la implementación de las TIC como estrategias y medios para el proceso de enseñanza aprendizaje*. Alfabetización Digital.  
<https://www.alfabetizaciondigital.redem.org/reflexion-sobre-la-implementacion-de-las-tic-como-estrategias-y-medios-para-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- Pedró, F. (2011). *Tecnología y escuela: lo que funciona y por qué*. Fundación Santillana.  
[https://www.researchgate.net/publication/234139384\\_Tecnologia\\_y\\_escuela\\_Lo\\_que\\_funciona\\_y\\_por\\_que](https://www.researchgate.net/publication/234139384_Tecnologia_y_escuela_Lo_que_funciona_y_por_que)
- Pérez y Ortega, I. (2017). *Creación de recursos educativos digitales: Reflexiones sobre innovación educativa con TIC*. Revista Internacional de Sociología de la educación, 243-268. <https://www.redalyc.org/pdf/3171/317151451004.pdf>
- Prensky, M. (2010) *Nativos e inmigrantes digitales*. Marc Prensky. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

- Rahman, M., & Fals Borda, O. (1991). *La situación actual y las perspectivas de la IAP en el mundo*. Análisis político Universidad Nacional de Colombia, 14-20.  
[http://64.227.108.231/PDF/COM199694\\_14-20.pdf](http://64.227.108.231/PDF/COM199694_14-20.pdf)
- Ramírez, S. (2011). *Fortalecimiento de la identidad cultural y los valores sociales por medio de la tradición oral del pacífico nariñense en la Institución Educativa Nuestra Señora de Tumaco*. Sistema Institucional de Recursos Digitales.  
<http://sired.udenar.edu.co/2786/1/86549.pdf>
- Ramirez, L. (2017). *Fundación de Bogotá*. Bogotá. gov. <https://bogota.gov.co/historia-de-bogota-recorrido-por-la-historia-de-la-ciudad-de-bogota#:~:text=Fundaci%C3%B3n%20de%20Bogot%C3%A1&text=Aunque%20no%20existe%20acta%20de,del%20actual%20Parque%20de%20Santander>.
- Red de Colegios Semper Altius. (2021). ¿Qué Metodologías para el aprendizaje se utilizarán en el nuevo Modelo Pedagógico? <https://www.semperaltius.edu.mx/blog-post/metodologias-para-el-aprendizaje>
- Riveros, V. y Mendoza, M. (2005). *Bases teóricas para el uso de las TIC en Educación*. Doctorado en Ciencias Humanas. Facultad de Humanidades y Educación. Universidad del Zulia.
- Said, E. (2015). *Hacia el fomento de las TIC en el sector educativo en Colombia*. Universidad del Norte, editorial.  
<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/5705/9789587416329%20eHacia%20el%20fomento%20de%20las%20TIC.pdf?sequence=1>
- Sánchez, H. (s.f). *Integración Curricular de las TICs: Conceptos e Ideas*. Universidad de Chile.  
[http://www.c5.cl/mici/pag/papers/inegr\\_curr.pdf](http://www.c5.cl/mici/pag/papers/inegr_curr.pdf)

- Sarduy, Y. (2007). *El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa*.  
Rev. Cubana Salud Pública. <http://scielo.sld.cu/pdf/rcsp/v33n3/spu20307.pdf>
- Sautu, R. (2009). *El marco teórico en la investigación cualitativa. controversias y concurrencias latinoamericanas*.  
<http://www.ditso.cunoc.edu.gt/articulos/b63c8652a71001b52f88bed7fe49f81e032c36ab.pdf>
- Secretaria de Educación Distrital. (2018). *Reseña*. I. E. D. Orlando Higuitero Rojas.  
<https://iedorlandohiguitarojas.wordpress.com/resena/>
- Talongang, E. (2019). *Importancia del arte como herramienta para la sociedad*. Entre Todos.  
<https://www.elperiodico.com/es/entre-todos/participacion/la-importancia-del-arte-como-herramienta-para-la-sociedad-191849>
- UNESCO (2021). *Recursos Educativos Abiertos*. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/rea>
- Universidad Valencia. (s.f.) *Entornos Virtuales de Formación*. Recursos Tecnológicos: TIC  
(uv.es)
- Uriarte, J. (2020). *¿Qué es el Arte? Definición y características*.  
<https://www.caracteristicas.co/arte/>
- Zapata, M. (2012). *Recursos Educativos Digitales: conceptos básicos*. Universidad de Antioquia  
<https://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/d211b52ee1441a30b59ae008e2d31386/845/estilo/aHR0cDovL2FwcmVuZGVlbnVhLnVkbWZWEuZWR1LmNvL2VzdGlsb3MvYXp1bF9jb3Jwb3JhdGl2by5jc3M=/1/contenido/>

## Anexos

## Anexo 1: Aval experto 1 de los RED utilizados en la fase Diagnostica

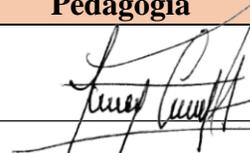


COLEGIO ORLANDO HIGUITA ROJAS I.E.D.  
 NIT 900.174.479-5 DANE 111001104302  
 Resolución No. 2946 de 24 Julio 2007 para Preescolar, Básica y Media

**PEI: COMUNICACIÓN Y DERECHOS HUMANOS PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL**

**Aval de los RED utilizados en el proyecto de investigación**

<b>Nombre del proyecto</b>	Implementación de RED en el Fortalecimiento y Apropiación de la Historia del Arte en los Estudiantes de Noveno Grado del Colegio Orlando Higuita Rojas de la Ciudad de Bogotá		
<b>Primera fase</b>	Diagnostico		
<b>Objetivo</b>	Diagnosticar la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de séptimo grado del Colegio Orlando Higuita Rojas.		
<b>RED utilizado</b>	¿Quién quiere ser millonario?		
<b>Link de acceso</b>	<a href="https://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=324007">https://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=324007</a>		
<b>Criterio de calificación</b>	<b>Descripción</b>	<b>Puntaje</b>	
		<b>No</b>	<b>Si</b>
<b>Acceso</b>	Existe facilidad para acceder al ¿Quién quiere ser millonario? desde cualquier ordenador, celular de gama media o Tablet.		X
<b>Objetivo</b>	Cumple con el objetivo establecido en la fase de diagnostico		X
<b>Estructura</b>	Su organización permite ubicar fácilmente las entradas, salidas y las opciones de ayuda que proporciona el juego		X
<b>Comunicación</b>	No hay exceso de información y la información existente es suficiente para que los usuarios logren entender fácilmente el juego		X
<b>Pedagogía</b>	La metodología utilizada es apropiada para la enseñanza de los estudiantes		X

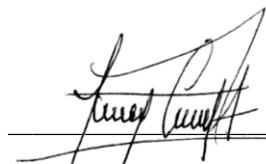
  
 \_\_\_\_\_

Magister Juan Carlos Alvarado Caicedo

CC.: 10305590

**Anexo 2:** Aval por experto 1 de los RED utilizados en la ejecución del proyecto

<b>Nombre del Proyecto</b>	Implementación de RED en el Fortalecimiento y Apropiación de la Historia del Arte en los Estudiantes de Noveno Grado del Colegio Orlando Higueta Rojas de la Ciudad de Bogotá		
<b>Fase 2 y 3</b>	Diseño e implementación		
<b>Objetivos</b>	Diseñar metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales enfocados en la historia del arte. Implementar metodologías de aprendizaje que promuevan el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte mediados por los Recursos Educativos Digitales		
<b>RED utilizado</b>	Websites, quizziz, Genially y YouTube		
<b>Links de acceso</b>	<a href="https://sites.google.com/view/conociendo-el-imperio-bizantin/p%C3%A1gina-principal">https://sites.google.com/view/conociendo-el-imperio-bizantin/p%C3%A1gina-principal</a> <a href="https://quizziz.com/admin/quiz/602aaef858b5b0001bff3c92/recorriendo-el-imperio-bizantino">https://quizziz.com/admin/quiz/602aaef858b5b0001bff3c92/recorriendo-el-imperio-bizantino</a> <a href="https://view.genial.ly/6042b2d0b21cec7c28c833e5/interactive-content-navegando-con-el-imperio">https://view.genial.ly/6042b2d0b21cec7c28c833e5/interactive-content-navegando-con-el-imperio</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dZioPALC9jc">https://www.youtube.com/watch?v=dZioPALC9jc</a>		
Criterio de calificación	Descripción	Puntaje	
		No	Si
<b>Acceso</b>	Existe facilidad para acceder al Websites, quizziz, Genially y YouTube desde cualquier ordenador, celular de gama media o Tablet.		X
<b>Objetivo</b>	Cumple con el objetivo establecido en la fase de diseño e implementación		X
<b>Estructura</b>	Su organización permite ubicar fácilmente las entradas, salidas y las demás opciones que ofrecen las aplicaciones.		X
<b>Comunicación</b>	No hay exceso de información y la información existente es suficiente para que los usuarios logren entender fácilmente las aplicaciones		X
<b>Pedagogía</b>	Las metodologías utilizadas son apropiadas para la enseñanza de los estudiantes.		X



Magister Juan Carlos Alvarado Caicedo

CC.: 10305590

**Anexo 3: Aval experto 2 de los RED utilizados en la fase Diagnostica**



COLEGIO ORLANDO HIGUITA ROJAS I.E.D.  
 NIT 900.174.479-5 DANE 111001104302  
 Resolución No. 2946 de 24 Julio 2007 para Preescolar, Básica y Media

**PEI: COMUNICACIÓN Y DERECHOS HUMANOS PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL**

**Aval de los RED utilizados en el proyecto de investigación**

<b>Nombre del proyecto</b>	Implementación de RED en el Fortalecimiento y Apropiación de la Historia del Arte en los Estudiantes de Noveno Grado del Colegio Orlando Higuita Rojas de la Ciudad de Bogotá		
<b>Primera fase</b>	Diagnostico		
<b>Objetivo</b>	Diagnosticar la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de séptimo grado del Colegio Orlando Higuita Rojas.		
<b>RED utilizado</b>	¿Quién quiere ser millonario?		
<b>Link de acceso</b>	<a href="https://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=324007">https://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=324007</a>		
<b>Criterio de calificación</b>	<b>Descripción</b>	<b>Puntaje</b>	
		<b>No</b>	<b>Si</b>
<b>Acceso</b>	Existe facilidad para acceder al ¿Quién quiere ser millonario? desde cualquier ordenador, celular de gama media o Tablet.		X
<b>Objetivo</b>	Cumple con el objetivo establecido en la fase de diagnostico		X
<b>Estructura</b>	Su organización permite ubicar fácilmente las entradas, salidas y las opciones de ayuda que proporciona el juego		X
<b>Comunicación</b>	No hay exceso de información y la información existente es suficiente para que los usuarios logren entender fácilmente el juego		X
<b>Pedagogía</b>	La metodología utilizada es apropiada para la enseñanza de los estudiantes		X

Darly Andrea Meneses Campo

Magister Andrea Meneses Campo

CC.: 25274064

**Anexo 4:** Aval por experto 2 de los RED utilizados en la ejecución del proyecto

<b>Nombre del Proyecto</b>	Implementación de RED en el Fortalecimiento y Apropiación de la Historia del Arte en los Estudiantes de Noveno Grado del Colegio Orlando Higueta Rojas de la Ciudad de Bogotá		
<b>Fase 2 y 3</b>	Diseño e implementación		
<b>Objetivos</b>	Diseñar metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales enfocados en la historia del arte. Implementar metodologías de aprendizaje que promuevan el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte mediados por los Recursos Educativos Digitales		
<b>RED utilizado</b>	Websites, quizziz, Genially y YouTube		
<b>Links de acceso</b>	<a href="https://sites.google.com/view/conociendo-el-imperio-bizantin/p%C3%A1gina-principal">https://sites.google.com/view/conociendo-el-imperio-bizantin/p%C3%A1gina-principal</a> <a href="https://quizziz.com/admin/quiz/602aaef858b5b0001bff3c92/recorriendo-el-imperio-bizantino">https://quizziz.com/admin/quiz/602aaef858b5b0001bff3c92/recorriendo-el-imperio-bizantino</a> <a href="https://view.genial.ly/6042b2d0b21cec7c28c833e5/interactive-content-navegando-con-el-imperio">https://view.genial.ly/6042b2d0b21cec7c28c833e5/interactive-content-navegando-con-el-imperio</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dZioPALC9jc">https://www.youtube.com/watch?v=dZioPALC9jc</a>		
<b>Criterio de calificación</b>	<b>Descripción</b>	<b>Puntaje</b>	
		<b>No</b>	<b>Si</b>
<b>Acceso</b>	Existe facilidad para acceder al Websites, quizziz, Genially y YouTube desde cualquier ordenador, celular de gama media o Tablet.		X
<b>Objetivo</b>	Cumple con el objetivo establecido en la fase de diseño e implementación		X
<b>Estructura</b>	Su organización permite ubicar fácilmente las entradas, salidas y las demás opciones que ofrecen las aplicaciones.		X
<b>Comunicación</b>	No hay exceso de información y la información existente es suficiente para que los usuarios logren entender fácilmente las aplicaciones		X
<b>Pedagogía</b>	Las metodologías utilizadas son apropiadas para la enseñanza de los estudiantes.		X

Darly Andrea Meneses Campo

Magister Andrea Meneses Campo

CC.: 25274064

## Anexo 5: Aval experto 3 de los RED utilizados en la fase Diagnostica



COLEGIO ORLANDO HIGUITA ROJAS I.E.D.  
 NIT 900.174.479-5 DANE 111001104302  
 Resolución No. 2946 de 24 Julio 2007 para Preescolar, Básica y Media

**PEI: COMUNICACIÓN Y DERECHOS HUMANOS PARA LA TRANSFORMACIÓN SOCIAL**

**Aval de los RED utilizados en el proyecto de investigación**

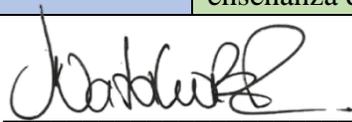
<b>Nombre del proyecto</b>	Implementación de RED en el Fortalecimiento y Apropiación de la Historia del Arte en los Estudiantes de Noveno Grado del Colegio Orlando Higuita Rojas de la Ciudad de Bogotá		
<b>Primera fase</b>	Diagnostico		
<b>Objetivo</b>	Diagnosticar la apropiación de la historia del arte en los estudiantes de séptimo grado del Colegio Orlando Higuita Rojas.		
<b>RED utilizado</b>	¿Quién quiere ser millonario?		
<b>Link de acceso</b>	<a href="https://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=324007">https://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=324007</a>		
<b>Criterio de calificación</b>	<b>Descripción</b>	<b>Puntaje</b>	
		<b>No</b>	<b>Si</b>
<b>Acceso</b>	Existe facilidad para acceder al ¿Quién quiere ser millonario? desde cualquier ordenador, celular de gama media o Tablet.		X
<b>Objetivo</b>	Cumple con el objetivo establecido en la fase de diagnostico		X
<b>Estructura</b>	Su organización permite ubicar fácilmente las entradas, salidas y las opciones de ayuda que proporciona el juego		X
<b>Comunicación</b>	No hay exceso de información y la información existente es suficiente para que los usuarios logren entender fácilmente el juego		X
<b>Pedagogía</b>	La metodología utilizada es apropiada para la enseñanza de los estudiantes		X

Magister: Natalia Barbosa Rangel

CC.: 1032376780

## Anexo 6: Aval por experto 3 de los RED utilizados en la ejecución del proyecto

<b>Nombre del Proyecto</b>	Implementación de RED en el Fortalecimiento y Apropiación de la Historia del Arte en los Estudiantes de Noveno Grado del Colegio Orlando Higueta Rojas de la Ciudad de Bogotá		
<b>Fase 2 y 3</b>	Diseño e implementación		
<b>Objetivos</b>	Diseñar metodologías de aprendizaje mediadas por Recursos Educativos Digitales enfocados en la historia del arte. Implementar metodologías de aprendizaje que promuevan el fortalecimiento y apropiación de la historia del arte mediados por los Recursos Educativos Digitales		
<b>RED utilizado</b>	Websites, quizziz, Genially y YouTube		
<b>Links de acceso</b>	<a href="https://sites.google.com/view/conociendo-el-imperio-bizantin/p%C3%A1gina-principal">https://sites.google.com/view/conociendo-el-imperio-bizantin/p%C3%A1gina-principal</a> <a href="https://quizizz.com/admin/quiz/602aaef858b5b0001bff3c92/recorriendo-el-imperio-bizantino">https://quizizz.com/admin/quiz/602aaef858b5b0001bff3c92/recorriendo-el-imperio-bizantino</a> <a href="https://view.genial.ly/6042b2d0b21cec7c28c833e5/interactive-content-navegando-con-el-imperio">https://view.genial.ly/6042b2d0b21cec7c28c833e5/interactive-content-navegando-con-el-imperio</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=dZioPALC9jc">https://www.youtube.com/watch?v=dZioPALC9jc</a>		
Criterio de calificación	Descripción	Puntaje	
		No	Si
<b>Acceso</b>	Existe facilidad para acceder al Websites, quizziz, Genially y YouTube desde cualquier ordenador, celular de gama media o Tablet.		X
<b>Objetivo</b>	Cumple con el objetivo establecido en la fase de diseño e implementación		X
<b>Estructura</b>	Su organización permite ubicar fácilmente las entradas, salidas y las demás opciones que ofrecen las aplicaciones.		X
<b>Comunicación</b>	No hay exceso de información y la información existente es suficiente para que los usuarios logren entender fácilmente las aplicaciones		X
<b>Pedagogía</b>	Las metodologías utilizadas son apropiadas para la enseñanza de los estudiantes.		X



Magister: Natalia Barbosa Rangel

CC.: 1032376780