



**OVA Como Herramienta Para El Desarrollo Del Proyecto Aprovechamiento Del  
Tiempo Libre Desde La Educación Artística Con Los Estudiantes De Grado Once De La  
Institución Educativa Jorge Ardila Duarte**

Yuliana Estrada González y Jaime Alexander Salazar Cárdenas

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a  
la Educación, Universidad de Cartagena

Trabajo de grado

Dr. Alexander Orobio Montaña

Bucaramanga, Colombia

16 de julio de 2022

## **Dedicatoria**

A todos ustedes, por permitir que este camino recorrido se diera bajo esas palabras motivantes que tantas veces nos levantaron; por ese beso y abrazo en esas noches de entrega a la academia y por tantos momentos de espera o ausencia que parecían eternos. ¡Gracias!

*Alex y Yuliana*

### **Agradecimientos**

A Dios y nuestras familias por ser el motor que impulsa nuestros proyectos; por el apoyo incondicional y comprensión expresada en cada momento de este reto profesional.

Al Colegio Jorge Ardila Duarte por propiciar los escenarios para el desarrollo de este estudio y a los estudiantes de grado 11 que hicieron parte de este proceso investigativo.

A la Universidad de Cartagena y los docentes de la maestría en recursos digitales aplicados a la educación, por los aportes realizados en nuestra preparación como investigadores.

A nuestro director de tesis Dr. Alexander Orobio Montaña por su acompañamiento y asesoría constante durante este proceso académico.

## Índice de gráficas

Figura 1.1 .....	18
<i>Horas semanales dedicadas al tiempo libre en países latinoamericanos.....</i>	<i>18</i>
Figura 1.2 .....	20
<i>Frecuencia en el uso de las redes sociales estudiantes Coljad.....</i>	<i>20</i>
Figura 3.1 .....	70
<i>Fases Modelo de Investigación Basado en Diseño (IBD).....</i>	<i>70</i>
Figura 3.2 .....	72
<i>Ruta de investigación .....</i>	<i>72</i>
Figura 4.1 .....	83
<i>Portada OVA Santander es Arte.....</i>	<i>83</i>
Figura 4.2 .....	85
<i>Encuentro etapa diagnóstica .....</i>	<i>85</i>
Figura 4.3 .....	86
<i>Objetivos de la unidad didáctica .....</i>	<i>86</i>
Figura 4.4 .....	87
<i>Contenidos de la unidad didáctica .....</i>	<i>87</i>
Figura 4.5 .....	87
<i>Actividades de práctica - Educaplay .....</i>	<i>87</i>
Figura 4.6 .....	88
<i>Test evaluativo – Quizizz.....</i>	<i>88</i>

Figura 4.7 .....	89
<i>Actividad cooperativa – Padlet</i> .....	89
Figura 5.1 .....	101
<i>¿Qué es un PPT?</i> .....	102
Figura 5.2 .....	102
<i>PPT que se desarrollan en el Coljad</i> .....	102
Figura 5.3 .....	103
<i>Aporte significativo de los PPT</i> .....	103
Figura 5.4 .....	104
<i>Motivación y participación del PPT Tiempo Libre</i> .....	104
Figura 5.5 .....	105
<i>Temas sugeridos del PPT Tiempo Libre</i> .....	105
Figura 5.6 .....	106
<i>Enfoque artístico de los PPT</i> .....	106
Figura 5.7 .....	107
<i>PPT Tiempo Libre y el PEI</i> .....	107

## Índice de tablas

Tabla 1. ....	38
<i>Estudiantes Colegio Jorge Ardila Duarte población preescolar 2021</i> .....	38
Tabla 2. ....	39
<i>Estudiantes Colegio Jorge Ardila Duarte población Básica Primaria 2021</i> .....	39
Tabla 3. ....	39
<i>Estudiantes Colegio Jorge Ardila Duarte población Básica Secundaria 2021</i> .....	39
Tabla 4. ....	40
<i>Estudiantes Colegio Jorge Ardila Duarte población Media Vocacional 2021</i> .....	40
Tabla 5. ....	76
<i>Categorías de estudio</i> .....	76
Tabla 6 .....	90
<i>Triangulación de la información referente a la intervención pedagógica, estrategias desarrolladas en cada objetivo</i> .....	90

## Contenido

Introducción .....	12
1. Aspectos Generales De Investigación .....	15
1.1. Planteamiento y formulación del problema.....	15
1.1.1 Planteamiento .....	15
1.1.2. Formulación del problema .....	21
1.2. Antecedentes del problema .....	21
1.2.1. Antecedentes internacionales .....	21
1.2.2. Antecedentes nacionales .....	23
1.3 Justificación .....	28
1.4 Objetivo general.....	31
1.5 Objetivos específicos .....	31
1.6 Supuestos y constructos .....	32
1.7. Alcances y limitaciones .....	33
2. Marco de referencia .....	35
2.1. Marco contextual .....	36
2.1.1 Descripción territorial.....	36
2.1.2. Descripción plantel educativo.....	38
2.1.4 Perfil de la institución .....	41
2.1.5 Recursos virtuales Coljad.....	43
2.2. Marco normativo .....	44
2.2.1. Marco internacional .....	44

2.2.2. Marco nacional.....	47
2.3. Marco teórico.....	50
2.4. Marco conceptual .....	62
2.4.2. Objetos virtuales de aprendizajes.....	63
3. Metodología .....	66
3.1 Paradigma de la investigación .....	66
3.2 Modelo De Investigación.....	68
3.3 Fases Del Modelo De Investigación.....	69
3.3.1 Fase 1 preparación del diseño .....	70
3.3.2 <i>Fase 2 implementación del experimento de diseño</i> .....	71
3.3.3 <i>Fase 3 el análisis retrospectivo</i> .....	71
3.4 Ruta De Investigación.....	72
3.5 Población Y Muestra.....	74
3.6 Categorías O Variables De Estudio .....	76
3.7. Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos .....	79
4. Intervención Pedagógica .....	82
4.1 Presentación de la experiencia .....	82
4.2 Estrategias desarrolladas .....	84
4.3 Recolección de datos.....	92
4.4 Evaluación de la estrategia .....	98
4.5 Impactos significativos .....	99
5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones .....	101



5.1 Análisis de la información por cada fase.....	101
5.1.1 Análisis de la información de la fase diagnóstica.....	101
5.1.2 <i>Análisis de la información de la fase de diseño e implementación del OVA</i> .....	108
5.1.3 <i>Análisis de la información de la fase de diseño e implementación del OVA</i> .....	109
5.2 Conclusiones .....	110
5.3 Recomendaciones .....	113
Referencias Bibliográficas .....	115
Anexos .....	119

## **Resumen**

Esta investigación consolida el resultado de la intervención realizada en la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte de la ciudad de Bucaramanga; el cual, consistió la implementación de un objeto virtual de aprendizaje -OVA- para el desarrollo del proyecto pedagógico transversal Aprovechamiento del tiempo libre desde la educación artística. Esta investigación tiene como población los estudiantes del grado undécimo de las cuatro modalidades del énfasis artístico del colegio (música, danza, teatro y artes plásticas), su enfoque epistemológico es cualitativo, con un modelo basado en diseño y se desarrolló a través de cuatro etapas: diagnóstico, diseño, implementación y evaluación. Como resultado de este proyecto se fortalecen aspectos como la transversalización de ejes temáticos, utilización de las TIC dentro de los procesos académicos, la utilización responsable del internet y tiempo libre por parte de los educandos. Si bien, parte del éxito de esta experiencia es el fomento del aprendizaje autónomo, resalta la importancia del acompañamiento por parte del docente tutor, como orientador en el manejo del recurso digital y facilitador en el alcance de los objetivos propuestos a través del mismo.

Palabras Claves: Proyectos pedagógicos transversales, Objeto Virtual de Aprendizaje (O.V.A.), Tiempo libre, Ocio digital, Educación artística.

## **Abstrac**

This research consolidates the result of the intervention carried out at Jorge Ardila Duarte Educational Institution in the city of Bucaramanga; Which consisted of the implementation of a virtual learning object -OVA- for the development of the transversal pedagogical project use of free time from artistic education. This research has as population, the students of eleventh grade of the four modalities of the artistic emphasis of the school (music, dance, theater and plastic arts), its epistemological approach is qualitative, with a design-based model and was developed through four stages: diagnosis, design, implementation and evaluation. As a result of this project, aspects such as: mainstreaming are strengthened of thematic axes, use of TIC with in academic processes, the responsible use of the internet and free time by learners. Although

part of the success of this experience is the promotion of autonomous learning, it highlights the importance of accompaniment by the tutor teacher, as a counselor in the management of the digital resource and facilitator in the achievement of the objectives proposed through it.

Keywords: Transversal pedagogical projects, Virtual Learning Object (O.V.A.), Free time, Digital leisure, Art education.

## Introducción

La escuela de hoy busca llegar significativamente a los estudiantes a partir del uso de herramientas novedosas que permitan un acercamiento creativo y práctico en los procesos de enseñanzas-aprendizaje; de tal forma, que incentive la motivación y autonomía en los educandos. Todo esto ha sido posible gracias a la incursión de la tecnología en las metodologías usadas por los maestros para orientar un contenido, logrando mayor aceptabilidad gracias al lenguaje, los medios y mecanismos utilizados para facilitar los aprendizajes, los cuales son cercanos a su realidad inmediata. Es por esto, que esta investigación busca replantear la forma como se está implementando y desarrollando el proyecto pedagógico transversal de *Aprovechamiento del tiempo libre* de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte de la ciudad de Bucaramanga.

Estudiando la situación actual del proyecto en mención y su impacto en la comunidad estudiantil, se encontraron falencias que han limitado sus alcances especialmente en los grados superiores, razón por la cual se propone una nueva estrategia de ejecución que incluye el uso de herramientas digitales para dinamizar lúdicamente los contenidos propuestos por el proyecto, dirigido puntualmente a los estudiantes del grado once. Todo esto, con el fin de crear asertivamente actividades que motiven a los estudiantes y los involucren activamente incorporando las nuevas tecnologías como herramienta fundamental en el alcance de los objetivos propuestos por este proyecto institucional, superando las dificultades existentes y llevando a cabo un trabajo interdisciplinario, que articule distintas áreas del conocimiento y se enriquezca con el uso de variados recursos digitales.

A partir de este análisis, se diseña un proyecto que pretende superar las dificultades existentes, como una forma de contribuir al mejoramiento de las prácticas de aula con la articulación del proyecto a los contenidos del currículo, específicamente, al énfasis artístico de la institución y al desarrollo de las competencias sociales de los educandos.

La realización de este trabajo, se propone a través de varias etapas, la primera, donde se realiza un análisis de la problemática a abordar, dedicando un espacio al estudio de antecedentes de carácter nacional e internacional que abordan temáticas similares en cuanto a la utilización del tiempo libre, proyectos pedagógicos transversales y la incursión de las TIC en su desarrollo. Aquí se definen los objetivos a alcanzar y se proyectan los beneficios de esta propuesta a nivel académico, pedagógico e institucional.

La segunda parte se estructura a partir de la construcción del marco referencial de esta monografía, examinado el contexto donde se llevará a cabo, los conceptos bajo los cuales se desarrollará, el marco legal que respalda su realización, así como los autores y teorías bajo las cuales se fundamenta. En este apartado se definen las principales características que direccionarán las actividades a realizar, tomando toda esta información como el insumo principal para la formulación de una propuesta puntual y concreta.

En un tercer momento se define el modelo de investigación, las técnicas métodos y procedimientos a través de los cuales se realiza esta tesis, de la misma manera se establecen los mecanismos de recolección de datos, las fases y ruta investigativa, teniendo en cuenta a su vez la población hacia la cual va dirigida, así como la muestra con la que se aplicará el estudio.

En un siguiente paso encontraremos los resultados de la intervención pedagógica, es decir, los datos recopilados gracias a la aplicación del Objeto virtual de aprendizaje diseñado, en donde se hace un análisis de cada etapa y los hallazgos determinados por los objetivos específicos de la investigación.

Finalmente, en un capítulo de cierre se analiza la información obtenida después de aplicado el recurso educativo propuesto, describiendo los hallazgos más importantes y enunciando las conclusiones y recomendaciones inferidas de acuerdo a las metas propuestas en los objetivos del proyecto.

Esta tesis se apoya en dos pilares fundamentales de la educación del siglo XXI, como lo son el trabajo interdisciplinario y el uso de las TIC enmarcado en el contexto de los procesos de

aprendizaje en la era digital, obteniendo como resultado una práctica académica innovadora, que reajusta la puesta en marcha del proyecto objeto y que promueve a futuro, el perfeccionamiento en la implementación de los proyectos pedagógicos transversales a nivel institucional.

## **1. Aspectos Generales De Investigación**

En este componente de la investigación se realiza una presentación del objeto de estudio, el cual surge como una propuesta investigativa para el desarrollo del proyecto pedagógico transversal, *Aprovechamiento del tiempo libre*, ante las dificultades presentadas en su ejecución con la comunidad de estudiantes de la institución educativa Jorge Ardila Duarte.

Iniciaremos con el planteamiento del problema, en el cual se condensan las razones que motivan la investigación; tales como, la falta de articulación de los proyectos pedagógicos con las áreas curriculares y desmotivación de los estudiantes en las actividades propuestas. Es así, que se hace una revisión del estado de arte sobre la temática en diferentes contextos educativos nacionales e internacionales, con el fin de establecer parámetros de análisis sobre la ejecución de los proyectos y cómo estos han sido mediados por la tecnología para su impacto. Se continúa haciendo una proyección sobre las metas trazadas que se esperan cumplir con el desarrollo de la investigación y cómo la revisión de este tema es fundamental para generar una estrategia innovadora que permita el desarrollo de los proyectos como parte de un proceso de formación integral en el educando apoyado en las TIC.

### **1.1. Planteamiento y formulación del problema**

En este apartado se realizará una descripción de la situación actual del colegio, en lo referente a la ejecución de los proyectos transversales, para determinar una solución viable que se adapte a las características institucionales.

#### **1.1.1 Planteamiento**

En Colombia el ministerio de educación nacional, a través de la ley 115 de 1994, señala la implementación obligatoria de los proyectos pedagógicos transversales (PPT) enfocados al desarrollo de competencias para la vida de los estudiantes. Con su modificación en la ley 1029 de 2006, se establecen cinco proyectos obligatorios para todo plantel de carácter público o privado centrando su formación complementaria en el currículo; estos son educación ambiental,

cívica y competencias ciudadanas, educación para la democracia, educación sexual y reproductiva y aprovechamiento del tiempo libre.

El propósito fundamental de los programas transversales, es garantizar la implementación de las estrategias pedagógicas dentro del PEI (Proyecto Educativo Institucional), que contribuyan a la globalización del conocimiento y la integralidad de las disciplinas, de manera que la formación del estudiante no sea solamente de conocimiento intelectual, sino que trascienda a los valores y perfeccionamiento integral (MEN, 2014)

La institución educativa técnica en bellas artes Jorge Ardila Duarte es un centro de formación escolar mixto que viene implementando los PPT desde el inicio de sus labores en el año 1991. Es un centro educativo adscrito a la secretaria de educación de Bucaramanga ubicado en el barrio La concordia; cuenta con una población de 1534 estudiantes distribuidos en los niveles de transición, básica primaria, secundaria y media técnica. Actualmente, el plantel viene trabajando ocho proyectos pedagógicos institucionalizados, estos son: “Proyecto de educación sexual, arte y ciudadanía”, “Proyecto de democracia”, “Proyecto de vida”, “Proyecto en valores”, “Educación ambiental PRAE”, “Gestión de riesgo”, “Educación Vial” y “Aprovechamiento del tiempo libre”.

Sin embargo, en los últimos años, se han presentado dificultades en el desarrollo de las actividades propuestas por los proyectos transversales en el colegio, debido a la falta de articulación que estos presentan con las áreas de formación obligatoria en los niveles de secundaria, como lo plantea la directriz ministerial; llevando su aplicabilidad, como una serie de compromisos adicionales al currículo y lejanos de la realidad y contexto de los educandos. Todo esto, genera agotamiento en los estudiantes por los trabajos adicionales que se asignan para cumplir con lo programado desde los proyectos, agendas extemporáneas en el calendario escolar para poder desarrollar los talleres planeados y carencias en los aprendizajes significativos, por la falta de pertinencia que muchos de estos tienen, con la realidad social y



cultural de los miembros de la institución. Especificando el caso al proyecto “Aprovechamiento del tiempo libre”, objeto de estudio de la presente investigación.

El uso del tiempo libre en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes es una de las principales preocupaciones de las entidades que se encargan de respaldar el cuidado, protección y educación de estos; puesto que, su debido uso, propiciará un desarrollo físico, mental y social estable para la formación de futuros ciudadanos y el progreso de toda la sociedad humana. Es por esto, que se crean las condiciones legales de carácter obligatorio para que las naciones las tomen y apliquen en sus estamentos gubernamentales. Es así que, el 20 de noviembre de 1989, la convención sobre los derechos del niño firma un tratado internacional con 54 artículos en donde se le da el reconocimiento a esta población como sujetos garantes de derecho para garantizar su protección y desarrollo. Tomando como especial atención, el artículo 31 que manifiesta: UNICEF (2006).

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.

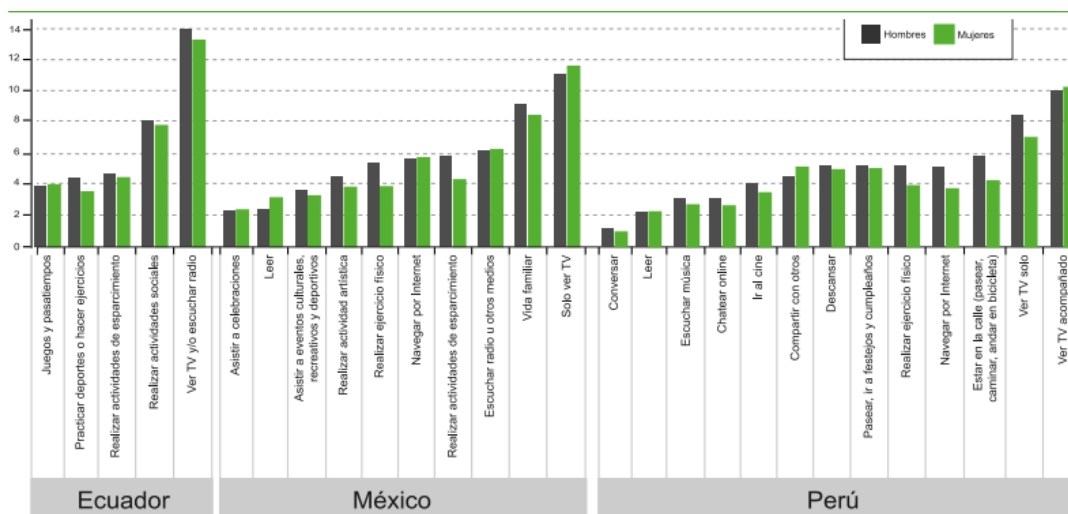
A partir de esta facultad legítima queda explícito al derecho al esparcimiento, juegos y actividades culturales en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes y, países como Colombia, adscritos a la convención de las Naciones Unidas, deben dar garantía a su cumplimiento y qué mejor, que hacerlo a través las instituciones educativas quienes son las encargadas de formar integralmente al individuo para la sociedad. La intervención del establecimiento educativo en la formación del uso del tiempo libre en los adolescentes y jóvenes se debe a la necesidad de orientarlos en la ocupación de ese tiempo libre de “obligaciones” para que hagan buen uso de

ello y este sea productivo en el crecimiento personal, creación, recreación y participación en la sociedad.

En un estudio realizado por Ullmann y Milosavljevic (2016), para la División de Desarrollo Social de la Comisión Económica de América Latina y el Caribe (CEPAL), se presenta una gráfica de las actividades en las que se ocupa el tiempo libre los adolescentes, hombres y mujeres, de países como México, Perú y Ecuador; siendo ver televisión la que más consume tiempo, entre unas 11 y 14 horas semanales.

**Figura 1.1**

***Horas semanales dedicadas al tiempo libre en países latinoamericanos.***



*Nota, la figura presenta en América Latina (Ecuador, México y Perú) las horas semanales dedicadas al tiempo libre por los adolescentes de 12 y 17 años con base en las encuestas elaboradas como parte de la investigación sobre el uso del tiempo libre para la CEPAL.*

*Tomado de: Ullmann y Milosavljevic (2016, P.8).*

Los resultados de la investigación generaron preocupación por la cantidad de tiempo dedicado a esta actividad, la cual no solo se reduce a la televisión; si no, a cualquier dispositivo electrónico con pantalla, tales como tabletas, celulares y portátiles. Los cuales, después de la pandemia a causa del Covid-19, se incrementaron notablemente generando mayor sedentarismo,

pasividad y actitudes agresiva por los contenidos vistos en estos dispositivos lo que afecta la salud mental y física de esta población.

En Colombia, las cifras son desalentadoras y cada vez va en aumento el espacio de ocio digital en donde los jóvenes dedican gran parte de su tiempo libre en entretenerse con plataformas de juegos, redes sociales y televisión, antes que realizar alguna actividad deportiva, recreativa o cultural. Una encuesta por la empresa Jelpit<sup>1</sup> en junio del 2021 arrojó que el 33.8% de los encuestados pasan más de 120 minutos conectados a estos dispositivos; lo cual, se ha convertido en una situación generalizada en todos los contextos educativos nacionales y en la que recae especial atención por los hábitos inadecuados que van formando a los adolescentes en conductas poco activas, dinámicas y estacionarias.

En un artículo publicado en la revista *Semana por Montes* (2020) se informa sobre los incrementos en el uso del internet después de pandemia, arrojando cifras que nos ubican en el segundo país del mundo adictos a las pantallas para uso de las redes sociales. Cifras que van desde las 3 a 4 horas diarias de consumo. Se hace evidente el aumento en el uso de Smartphone e internet en cada zona del país lo que significa que nuestros estudiantes cada vez son más sedentarios y dedican gran parte de su tiempo libre en actividades pasivas que repercuten significativamente en la salud e integridad física.

En la institución educativa Jorge Ardila Duarte el panorama es similar, la mayor parte del tiempo libre de los estudiantes en los niveles de la media vocacional es utilizado en el uso de las redes sociales, video juegos y ver televisión; siendo los dispositivos tecnológicos los de mayor preferencia para ocupar su tiempo de ocio. En una encuesta realizada por el *proyecto de educación sexual, arte y ciudadanía* del colegio en febrero del 2020 para indagar por los gustos y motivaciones de los estudiantes se identificó que, el tiempo utilizado en las redes sociales por

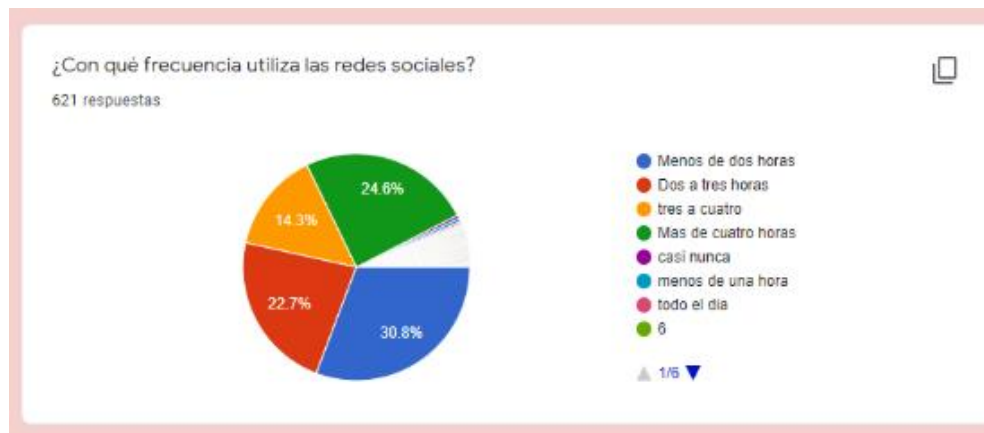
---

<sup>1</sup> Encuesta realizada en el mes de junio de 2021 a 300 padres de familia a nivel nacional para conocer más sobre los intereses de sus hijos entre 5 y 12 años. La opinión (2021). <https://www.laopinion.com.co/familia/que-hacen-sus-hijos-en-el-tiempo-libre-estos-son-los-habitos-de-los-ninos-en-colombia>

153 estudiantes va de más de cuatro horas diarias, lo cual, es una cifra de atención para los procesos pedagógicos que se llevan a cabo en la institución y que afecta, el bienestar y las relaciones humanas de los educandos.

**Figura 1.2**

***Frecuencia en el uso de las redes sociales estudiantes Coljad.***



Fuente: Proyecto de educación Sexual, Arte y Ciudadanía Coljad (2020)

Nota. La mayor parte de los estudiantes considera que el uso en las redes sociales es del menos de dos horas; sin embargo, la suma de los porcentajes siguientes, en donde el tiempo de uso estaría por encima de dos a más de cuatro horas es de 47.3%.

Es por ello, que se requiere replantear la forma cómo se están desarrollando los PPT, especialmente el proyecto *aprovechamiento del tiempo libre*, por el impacto que este genera en la comunidad de estudiantes y los aportes a su desarrollo psicosocial; teniendo en cuenta, la orientación artística del plantel, el cual debe fundamentarse en potencializar con actividades lúdicas, la creatividad y el pensamiento crítico de los educandos los espacios de ocio que estos tienen. Es por esto, que se considera importante analizar la implementación este proyecto y cómo se puede articular al currículo básico de una de las asignaturas de la modalidad artística como lo es la danza y de esta forma, lograr un mayor impacto en la formación integral de nuestros estudiantes; a través de herramientas digitales que posibiliten mayor lúdica, accesibilidad y flexibilidad.

El presente estudio se enmarca en una investigación de corte cualitativo con un enfoque descriptivo, pues busca hacer un análisis de un fenómeno educativo a través de la intervención práctica con una herramienta tecnológica y, a partir de esto, establecer unos resultados que contribuyan de forma positiva al desarrollo de los PPT en el colegio Jorge Ardila Duarte. Por tanto, se determina utilizar los objetos virtuales de aprendizaje (OVA), que gracias a la variedad de recursos didácticos que contienen, tales como videos, imágenes, animaciones, audios o elementos interactivos, son el instrumento digital ideal para dinamizar su implementación y lograr un aprendizaje significativo en los contenidos que transmiten.

### ***1.1.2. Formulación del problema***

¿Cómo a través del diseño de un OVA se puede desarrollar el Proyecto Pedagógico Transversal Aprovechamiento del tiempo libre desde la educación artística con los estudiantes de grado once de la institución educativa Jorge Ardila Duarte?

## **1.2. Antecedentes del problema**

Dentro de los antecedentes de esta propuesta se tendrán estudios realizados a nivel internacional y nacional tanto en el campo de los proyectos pedagógicos transversales como en el diseño y uso de los Objetos virtuales de aprendizaje (OVA).

### ***1.2.1. Antecedentes internacionales***

Buriek, Verónica. (2020). Uso pedagógico de TIC en los proyectos transversales para nivel secundario en Instituto Santa Ana (Córdoba). Universidad Siglo 21, Argentina.

Este trabajo de grado está orientado a determinar la importancia del uso pedagógico de las TIC en el desarrollo de competencias digitales colaborativas, enfocadas a fortalecer experiencias significativas dentro de las prácticas educativas. Aquí se generó un plan de trabajo

que buscó promover el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), integrando las distintas áreas curriculares de manera interdisciplinar y mediada por la tecnología en la secundaria del Instituto Santa Ana, de la provincia de Córdoba, Argentina.

Al detectar las dificultades para desarrollar el trabajo interdisciplinario, se propone un plan de intervención articulado, que vincula la tecnología con los proyectos transversales. El trabajo investigativo no enuncia explícitamente la metodología utilizada; sin embargo, por el enfoque descriptivo y análisis en los resultados, se entiende que se enfocó por el corte cualitativo.

Fernández-Valverde, García, Erazo y Erazo Álvarez. (2020). *Objetos Virtuales de Aprendizaje: Una estrategia innovadora para la enseñanza de la Física*. Universidad Católica de Cuenca, Cuenca Ecuador.

Este estudio referencial permite un acercamiento a los beneficios que trae consigo la utilización de objetos virtuales de aprendizaje dentro del proceso de enseñanza en el área de física, con los aportes significativos en la utilización de los diferentes recursos multimediales. De la misma manera, la experiencia investigativa a través de las herramientas de recolección de información a nivel diagnóstico como de las conclusiones obtenidas, ofrece orientaciones fundamentales sobre la forma de llevar a cabo este tipo de proyectos académicos, destacando aspectos como el análisis del contexto, la importancia de los aportes realizados por los estudiantes, los factores que contribuyen en la construcción por parte del docente de actividades que respondan a las expectativas de los directos beneficiarios, alcanzando las metas propuestas, con una mayor motivación, participación y comprensión de las temáticas planteadas.

Hermoso, Y. (2009). *Estudio de la ocupación del tiempo libre de la población escolar y su participación en actividades extraescolares*. (Tesis doctoral, Universidad de Málaga, España).

En esta tesis doctoral se hace un estudio sobre la ocupación del tiempo libre de estudiantes en edad escolar entre los 10 y 16 años, en tiempos no académicos en la comunidad de Badajoz (España). Luego de hacer un recorrido teórico por los principales autores y conceptos sobre el tiempo libre y ocio; la investigadora relaciona los resultados de su

intervención, quien manifiesta preocupación por el tiempo libre por fuera de la jornada escolar, que tienen los estudiantes de la región, dándole la oportunidad para que los jóvenes se impliquen en comportamientos de riesgo y adopten hábitos de vida poco saludables; así mismo, se determinó que, para la población intervenida, las actividades deportivas y recreativas van a ser más favorables para los jóvenes.

La propuesta investigativa es el resultado de una reflexión dada en los espacios académicos y gubernamentales y se constituye como una descripción pedagógica que justifica la necesidad de implementar la jornada escolar continua con *actividades formativas complementarias* para la ocupación del tiempo libre de los escolares. La utilización adecuada de este tiempo de ocio podría contribuir a paliar problemas graves que afectan a los escolares, como la obesidad asociada al descenso detectado en los niveles de actividad física y deportiva en adolescentes a edades cada vez más tempranas o la violencia en los centros educativos.

### **1.2.2. Antecedentes nacionales**

Fernández, Vallejo, Galarza y Alegría. (2021). Diseño de un OVA Didáctico para Fortalecer el Desarrollo de la Competencia Resolución de Problemas del Pensamiento Aleatorio en Estudiantes del Grado Tercero. Universidad de Cartagena, Colombia.

La presente investigación ofrece los resultados acerca de cómo solucionar problemáticas en el estudio de un área específica (matemáticas) a partir del fortalecimiento de las TIC y su estudio basado en diseño, oxigenando de manera dinámica las prácticas de aula, gracias a la transversalización de contenidos académicos que brindan herramientas para el desarrollo de competencias creativas y de conocimiento en el grupo de alumnos seleccionado (grado tercero de la básica primaria). El marco legal de este trabajo está enmarcado dentro de las políticas nacionales colombianas, que encaminan las acciones de la propuesta hacia el mejoramiento de la calidad educativa con proyección a los estándares internacionales existentes en la materia,

dando relevancia importante a la consolidación de entornos virtuales de aprendizaje, como el legado que la pasada pandemia del COVID-19 deja a la educación en el mundo.

Benítez, Moreno, Negrete y Urrutia. (2021). Desarrollo de la competencia de resolución de problemas matemáticos por medio de un objeto virtual de aprendizaje basado en el modelo constructivista en los estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Marco Fidel Suárez. Universidad de Cartagena, Colombia.

La construcción de esta tesis aporta de manera relevante acerca de la metodología investigativa, desde su paradigma cualitativo y las cuatro fases bajo las cuales se adelantó (diagnóstico, diseño, implementación y evaluación). Se evidencia a partir de la creación de un objeto virtual de aprendizaje no solo el afianzamiento de unas competencias específicas respondiendo a una problemática institucional, sino también la resolución a dificultades de índole académico y social, fortaleciendo vínculos gracias al trabajo cooperativo, promoviendo a su vez el uso adecuado y responsable del internet, así como de las variadas herramientas tecnológicas disponibles. La presentación de la intervención pedagógica se da de manera amplia, brindando un panorama claro sobre todos los aspectos a tener en cuenta de la aplicación del recurso diseñado y la evaluación de los resultados obtenidos de acuerdo a los objetivos propuestos.

Manjarrés, E. (2018). Diseño de un objeto virtual de aprendizaje para el fortalecimiento del proyecto ambiental en la Institución Educativa San Isidro de Chichimene Del municipio de Acacías Meta Colombia. Universidad abierta y a distancia UNAD, Colombia.

El presente proyecto de investigación fue aplicado en la IE San Isidro de Chichimene en el municipio de Acacías, Meta. Este consistió en la creación de un OVA para el aprovechamiento del proyecto de educación ambiental (PRAE), el cual tiene como objetivo la sensibilización sobre el cuidado de los recursos hídricos en la región; de tal forma, que se abren espacios para que los estudiantes del grado octavo se relacionen con los entornos virtuales, a la vez que se genera conciencia sobre el cuidado del medio ambiente. Para el desarrollo de este recurso se utilizaron



varios programas de creación libre con el fin de desarrollar las actividades multimediales e interactivas.

La metodología de este estudio es de corte descriptiva, parte del problema general del entorno educativo, hasta plantear una propuesta práctica aplicada y evaluada en la institución en cinco fases, diagnóstico, planeación del OVA, elaboración, aplicación y análisis.

Martínez, Olga., Combita, Harold., De la Hoz, Emiro. (2018). Mediación de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de ingeniería. Universidad De La Costa, Colombia.

El presente artículo recopila la sistematización de un estudio realizado en la universidad de la Amazonía en donde se desarrollaron ocho objetos virtuales de aprendizaje en las áreas básicas (matemáticas, química, informática básica, inglés básico, técnicas de estudio, escritura y lectura crítica), con el fin de fortalecer las habilidades de comprensión y aprendizaje en estas asignaturas y así, bajar los niveles de deserción estudiantil.

Se utilizan estas herramientas digitales por ser adaptables a cualquier contexto tecnológico, diseñarse de acuerdo a los objetivos de aprendizaje proyectados y de fácil acceso para la comunidad educativa, convirtiéndose en una estrategia potencial para que los docentes puedan fortalecer las competencias de los estudiantes por fuera de las aulas.

En el artículo se sintetizan las ventajas que tienen este tipo de recursos en los procesos pedagógicos y la necesidad de diseñarlos a partir de las motivaciones educativas, teniendo en cuenta el cumplimiento de los estándares de calidad que estos deben tener para que sean efectivos.

Los trabajos de investigación, artículos y documentos consultados permiten tener un acercamiento al tema de investigación, a los conceptos claves que van a consolidar la ruta teórica y práctica en el estudio a desarrollar; por tanto, cada uno de los textos aporta la experiencia y los aprendizajes necesarios para direccionar el proceso investigativo; tales como, la definición y creación de objetos virtuales de aprendizaje (OVA), qué son y cómo se deben

articular los proyectos pedagógicos transversales (PPT) a las áreas curriculares, cuál debe ser el enfoque del proyecto pedagógico “aprovechamiento del tiempo libre” en una institución educativa y conceptualizaciones alrededor de la lúdica y creatividad y su importancia en los procesos de enseñanza.

Caro, Luis Alfonso. (2017). Objetos virtuales de aprendizaje OVAS. Fundación universitaria del área andina, Colombia.

El presente documento corresponde a una cartilla elaborada como proceso investigativo de la universidad área andina, la cual está diseñada como un módulo práctico para el aprendizaje de los escenarios virtuales y su incursión al campo educativo, justificado bajo la importancia que tiene hoy día, el diseño e implementación de programas pedagógicos con las TIC y la medicación que se debe hacer en las aulas para el aprendizaje significativo.

Este se desarrolla a partir de 4 unidades didácticas que se constituyen entre la teórica y ejercicio prácticos recomendados para el estudio de los objetos virtuales de aprendizaje.

Reina, Sandra y Rodríguez Marcelino. (2016). Aporte de las TICs a proyectos transversales institucionales (PRAE – Estudio de caso). Universidad de la Sabana. Colombia.

El proyecto “Aportes de las tic a proyectos transversales”, desarrollado en la Institución Educativa Distrital El Rodeo, realiza su estudio a partir del PRAE, teniendo como objetivo analizar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), y su aporte al desarrollo de los Proyectos Pedagógicos Transversales (PPT), en el marco de la ley general de educación. Su idea principal es aportar pedagógicamente a la organización y planteamiento de la práctica educativa, reconociendo estas actividades como parte activa del currículo, permitiendo el abordaje de diferentes temáticas académicas de forma interdisciplinar.

Parte importante de este estudio contempla un barrido estadístico, que permite reconocer las transformaciones que, a nivel formativo, se logran al incorporar la tecnología en los procesos de enseñanza aprendizaje, pues no solo los potencializan, sino que realizan su aporte en

innovación y actualización de los mismos, fortaleciendo el rol de instituciones, docentes y estudiantes en el ejercicio de la construcción de experiencias cognitivas.

Manco, Andrés. (2014). Modelo de gestión para la creación e implementación del proyecto transversal de tiempo libre en la Institución Educativa Distrital Eduardo Umaña Mendoza. Universidad Libre de Bogotá, Colombia.

Este trabajo determina un problema de gestión educativa, realiza una investigación dirigida a fortalecer los proyectos de las instituciones educativas, a partir del estudio de las falencias en la implementación de los proyectos pedagógicos, encaminando su trabajo a la transversalización de dichos programas. Para ello se basa en estudios de distintos autores a nivel nacional e internacional, y revisando los registros existentes, busca alcanzar un impacto investigativo en lo concerniente al perfeccionamiento de los procesos de gestión, que se desarrollan en el proyecto y caso de estudio.

La propuesta aplica el Modelo de Gestión de Malcom Baldrige, como herramienta para la evaluación de la realidad existente, así como para el planteamiento de una planeación mejorada, que dé como resultado una propuesta integradora, que brinde alternativas de formación a los estudiantes en el aprovechamiento del tiempo libre a través de actividades recreativas, que se desarrollen tanto en la jornada escolar como extraescolar, contribuyendo a la formación de personas saludables, con competencias artísticas y deportivas, comprometidos con su entorno y su visión de futuro.

Hernández y Gamboa (2014). Creación de un objeto virtual de aprendizaje (O.V.A), para el docente de primera infancia que le permita el desarrollo de talleres de artes plásticas para potencializar la motricidad fina en los niños del hogar infantil Rafael García Herreros. Corporación universitaria minuto de Dios, Colombia.

Monografía dirigida a docentes, con el fin de ofrecer un conocimiento estructurado acerca de la didáctica de la educación artística mediada por la tecnología. Los aportes obtenidos se ven reflejados en maestros mejor capacitados gracias al estudio de innovadoras estrategias

metodológicas enriquecidas con el uso de las TIC y estudiantes más preparados gracias a la implementación de ambientes virtuales de aprendizaje acordes a sus habilidades e intereses. Esta investigación utiliza el arte como medio para modernizar los ambientes escolares, enfatizando en la necesidad de capacitar al educador como pilar fundamental para la transformación educativa, un primer paso en la búsqueda de la actualización de metodologías influenciadas por las nuevas corrientes pedagógicas, como medio para ofrecer a los niños procesos de formación innovadores y creativos, acordes a la realidad del mundo en el que se desenvuelven hoy.

### **1.3 Justificación**

En la actualidad, la innovación pedagógica desde los escenarios virtuales se ha convertido en la principal demanda en el ámbito escolar, ya que ella no solo enriquece la labor docente; sino que, brinda oportunidades para solucionar las diversas necesidades presentes en el sistema educativo, específicamente, en el aula de clases. Es por esto, que hoy día, el lenguaje multimedial es el protagonista de los procesos formativos y, gracias a los recursos tecnológicos, los estudiantes pueden acceder al conocimiento de forma lúdica en cualquier momento y por fuera del plantel educativo en los tiempos de ocio. Por lo cual, se hace importante revisar cómo se están dinamizando los contenidos complementarios al currículo dispuestos desde el ministerio de educación nacional, a través de los Proyectos Pedagógicos Transversales (PPT), asociados al proyecto educativo institucional (PEI), que contribuyen a la formación integral de los educandos y a brindar oportunidades formativas extracurriculares.

Los PPT cumplen un rol importante dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje en una institución educativa, su formulación está proyectada para que estos se integren al plan de formación de un nivel escolar y puedan articularse a las dinámicas de aula, brindando conocimientos integrales y contextualizados de acuerdo a la realidad de los estudiantes. Sin embargo, a pesar de la intención con la que han sido concebidos desde los lineamientos ministeriales, frecuentemente se encuentran dificultades en su implementación, dada la sentida

necesidad de la flexibilización del currículo que, en numerosas ocasiones, no se interpreta de forma adecuada por parte de los establecimientos educativos y terminan desarrollándose de forma aislada y con asignaciones adicionales a las clases.

De ahí la importancia de este estudio, el cual está enmarcado en el campo de la investigación de diseño, elaboración y evaluación de recursos educativos digitales y busca resolver algunas dificultades existentes en la ejecución de proyectos pedagógicos transversales en la institución educativa Jorge Ardila Duarte de la ciudad de Bucaramanga y su impacto en la comunidad educativa. Puesto que, haciendo revisión sobre cómo se están implementando los diferentes proyectos que se direccionan en el colegio, se evidencia un hilo conductor en todas las actividades dispuestas por los proyectos, las cuales carecen de experiencias significativas y una receptividad pasiva en los estudiantes de bachillerato, quienes nos asumen como una asignación más en el proceso académico.

Por tanto, se propone hacer ajustes al desarrollo del proyecto “Aprovechamiento del Tiempo Libre” y tomarlo como objeto de estudio en la presente investigación, gracias al enfoque cultural y deportivo que este tiene y que debería articularse con la formación técnica que reciben los estudiantes de la media vocacional en las diferentes modalidades artísticas abordadas en el ciclo de estudio complementario (danzas, teatro, artes plásticas y música) y no ser concebido como un proceso escolar distante, lejano a la realidad institucional y a la vida de los educandos.

Dada la trascendencia de este proyecto transversal y la importancia de alcanzar experiencias significativas en los procesos de formación de los estudiantes, se propone una planeación dirigida específicamente a los estudiantes de undécimo grado, porque actualmente, son el grupo escolar con mayor conocimiento en las dinámicas institucionales y en cómo se están implementando los PPT en el plantel educativo debido a que, la pandemia disminuyó las acciones realizadas por estos proyectos y modificó las estrategias utilizadas para su ejecución durante el periodo de virtualidad y alternancia. Así mismo, la investigación incitará en estos estudiantes modificar sus intereses de búsqueda en los tiempos de ocio y poder aprovecharlos

desde la formación artística, cultura general o autocuidado y, generar en ellos, hábitos saludables desde las actividades lúdico recreativas sugeridas en el OVA para esos tiempos libres, tan relevantes en la vida personal y social de todos los seres humanos. De tal forma, que puedan servirles como pautas de aprendizaje autocontrolado y autogestionado cuando ya no se encuentren en la institución.

También se espera, que esta acción investigativa permita que se evalúe la ejecución de los PPT y en un futuro, se pueda considerar esta estrategia de dinamización lúdica a través de un recurso virtual, como una pauta para la implementación de los proyectos transversales y se convierta en un modelo pedagógico innovador para todos los desarrollados en la institución; de tal forma que, su estructura secuencial y lúdica y el uso de contenido multimedial pueda ser articulado a los diferentes programas transversales y a las áreas del currículo básico y de las modalidades artísticas.

Este ejercicio investigativo busca un impacto real en la formación integral de los educandos, considerado el aprendizaje autónomo y el aprendizaje colaborativo, como dos componentes fundamentales en la acción pedagógica actual, lo que se posibilita gracias al uso de recursos educativos virtuales. Por tanto, el diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), se convierte en una acertada herramienta sobre la cual trazar contenidos, actividades, cronogramas y demás elementos, considerados para la realización del proyecto en estudio.

En tal sentido, se propone un modelo que repercuta notablemente en la motivación y vinculación de estudiantes y maestros en la construcción de esta práctica de aula, alcanzando los objetivos previstos desde la ley y la institución, superando las dificultades que de base este proyecto presenta hasta el momento, en el contexto de estudio. De esta manera, se busca alcanzar avances en aspectos como la flexibilización curricular, la transversalidad de los aprendizajes obtenidos y la integralidad de las diferentes áreas del conocimiento, alrededor de las cuales se desarrolla el modelo pedagógico planteado por el PEI.

#### **1.4 Objetivo general**

Diseñar un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para desarrollo del proyecto Pedagógico Transversal Aprovechamiento del tiempo libre desde la educación artística con los estudiantes de grado once de la institución educativa Jorge Ardila Duarte.

#### **1.5 Objetivos específicos**

- Identificar las fortalezas y debilidades existentes en las actividades sugeridas del proyecto pedagógico transversal aprovechamiento del tiempo libre dirigidas a los estudiantes del grado once de la institución educativa Jorge Ardila Duarte desde.
- Construir un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para el desarrollo de las actividades del Proyecto Pedagógico Transversal (PPT) aprovechamiento del tiempo libre con los estudiantes de grado once.
- Implementar un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para el desarrollo de las actividades sugeridas por proyecto pedagógico transversal aprovechamiento del tiempo libre en la institución educativa Jorge Ardila Duarte con los estudiantes de grado once.
- Evaluar el impacto de los aprendizajes facilitados a través de la inclusión de un recurso digital en el desarrollo del proyecto pedagógico transversal aprovechamiento del tiempo libre de la institución educativa Jorge Ardila Duarte en los estudiantes de grado once.

## 1.6 Supuestos y constructos

Con el planteamiento del proyecto de investigación surgen imaginarios posibles que proyectan acciones o situaciones supuestas con los resultados esperados en la implementación de un OVA al proyecto pedagógico transversal seleccionado, estos se delimitan así:

Al diseñar actividades específicamente dirigidas a los estudiantes del grado once para el desarrollo del proyecto de aprovechamiento del tiempo libre, se logra un mayor impacto en los resultados y alcances obtenidos porque sus recomendaciones, motivaciones e intereses pueden servir de guía para establecer un imaginario en el resto de estudiantes respecto a los temas sugeridos por el proyecto *tiempo libre*.

La implementación de un OVA para el desarrollo lúdico del proyecto pedagógico de aprovechamiento del tiempo libre dinamiza la participación de los estudiantes en las diferentes actividades planteadas a nivel curricular y extracurricular.

La integración de variadas actividades artísticas y deportivas dentro del proyecto, enriquece desde la diversidad de aptitudes y talentos el ambiente escolar, manteniendo la motivación y participación de los estudiantes.

El trabajo digital promueve la creatividad, a la vez que involucra a los estudiantes en las actividades lúdicas del proyecto, aprovechando sus habilidades en el manejo de las nuevas tecnológicas.

En relación con los constructos, se han establecido en este estudio investigativo cuatro conceptos principales: *Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)*, *Proyecto Pedagógico Transversal Aprovechamiento el Tiempo Libre*, *Tiempo libre y ocio y educación artística*. Cada uno de estos constructos serán profundizados en el marco teórico.

**Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA):** De acuerdo al Ministerio de Educación nacional (MEN, 2017), un OVA es un material digital diseñado con una finalidad educativa, que tiene la posibilidad de ser utilizado y reutilizado en diferentes contextos académicos. Es un recurso que



se puede crear en diversos formatos (animación, audio, video, etc.), con la intención de transmitir un conocimiento y con la posibilidad de ser consultado a través de la red.

Proyecto Pedagógico Transversal (PPT): Son estrategias de enseñanza orientadas a las comunidades educativas, con la finalidad de mejorar los procesos de aprendizaje y alcanzar un desarrollo integral de los estudiantes. Están planteados en el artículo 14 de la Ley General de Educación, como una oportunidad para integrar las diferentes dimensiones del conocimiento, a través de su implementación curricular.

Proyecto Aprovechamiento Del Tiempo Libre: Hace parte de los PPT y ofrece en su formulación el fomento de la actividad cultural, la práctica recreativa y la formación deportiva. Considera la participación de los estudiantes en actividades de carácter curricular y extracurricular, promoviendo desde los intereses particulares de cada uno, el buen uso de los momentos de descanso u ocio.

Lúdica: Según la Real Academia Española (RAE) es todo lo relacionado al juego en los diferentes ámbitos de la vida. En el campo educativo, hace referencia a las estrategias y actividades didácticas, creadas con el objetivo de armonizar el ambiente de aprendizaje, de los diferentes contenidos y temas del currículo.

### **1.7. Alcances y limitaciones**

El desarrollo de la investigación permite precisar situaciones posibles que limitan y proyectan los resultados del estudio; de tal forma, que su avance definirá hasta qué punto se generó el impacto esperado en la comunidad educativa, especialmente en los estudiantes de grado once.

Se espera del presente proyecto de investigación:

Trabajar con todos los estudiantes de último año escolar de la institución educativa Jorge Ardila Duarte de la ciudad de Bucaramanga.

Transformar la estrategia dinamizadora del proyecto aprovechamiento del tiempo libre en los estudiantes de grado once.

Validar la efectividad un OVA como herramienta facilitadora de los procesos de aprendizaje de un contenido transversal.

Tener aceptación por parte del colectivo de maestros en la nueva estrategia propuesta para dinamizar los PPT y que esta pueda servir como modelo en la institución educativa para la implementación de los demás proyectos.

Por otro lado, se considera limitante para llevar con éxito la propuesta de investigación, la disposición que puedan tener las directivas del colegio y algunos docentes, en aceptar una transformación a la dinámica de ejecución del proyecto en mención, por los cambios estructurales a la planeación y tiempos para esta. Así mismo, que la ejecución de los contenidos propuestos mediante el OVA, no sean desarrollados en su totalidad por la población seleccionada, por las carencias de equipos tecnológicos o falta de motivación personal.

## 2. Marco de referencia

En este apartado de la investigación se estructura a partir de cuatro componentes: marco contextual, marco legal, marco teórico y el marco conceptual. Cada uno aporta conocimiento y bases argumentativas para apoyar el planteamiento central a partir de los constructos conceptuales, teóricos y normativos.

Según Méndez (2001), el marco de referencia se construye a partir de la observación, descripción y explicación del objeto de estudio en donde se ubican los lineamientos teóricos que van a sustentar el conocimiento científico construido previamente y que dará respaldo a la nueva construcción.

En el marco contextual se realiza un acercamiento al lugar en donde se realiza la investigación y a las características socio económicas que rodean la institución educativa; de tal forma, que nos brinda información sobre los estudiantes y sus familias para poder generar una propuesta metodológica cercana a sus dinámicas sociales, con recursos tecnológicos accesibles a su realidad. “Con el planteamiento del problema y los objetivos de la investigación propuesta, esta tiene un ámbito de referencia donde se va a construir el conocimiento; este puede identificarse como un grupo social, una organización, una región geográfica” (Méndez, 2001, pp 112)

El marco legal se estructura a partir de las disposiciones políticas que dan el sustento normativo a los componentes trabajados en la investigación; se inicia con un acercamiento a las propuestas educativas de orden internacional de la Organización de las Naciones Unidas para la educación, la ciencia y la Cultura (UNESCO). Seguidamente, se analiza el contexto colombiano con lo reglamentado en la Ley General de Educación de 1994 y su modificación específica sobre los proyectos pedagógicos transversales, el artículo 36 del Decreto 1860 del mismo año. Es en este último en donde se especifica el concepto de los PPT y su acción transversalizadora. Finalmente, este apartado se ubica en la institución educativa haciendo una revisión del PEI y cómo este se articula al tema de investigación en relación a la normativa del plantel educativo.

“El marco teórico permite ubicar el tema objeto de investigación dentro del conjunto de las teorías existentes, con el propósito de precisar en cual corriente de pensamiento se inscribe (...) Es una descripción detallada de cada uno de los elementos de la teoría que serán directamente utilizados en el desarrollo de la investigación” (Méndez, 2001, pp 110). Para la presente investigación se toma como aproximación epistemológica las reflexiones sobre la educación artística, tiempo libre, las Tics en la formación artística y los OVA como estrategia pedagógica transversal.

Finalmente, se aborda en el campo conceptual los componentes referenciados en la investigación, Méndez señala que “su función es definir el significado de los términos que van a emplearse con mayor frecuencia y sobre los cuales convergen las fases del conocimiento científico” (2001, pp 112). Se identifica el concepto de proyectos pedagógicos transversales, tiempo libre y ocio, educación artística, ocio digital y objetos virtuales de aprendizajes.

## **2.1. Marco contextual**

En el presente componente de la investigación se aborda una descripción del contexto territorial, de la planta física y del enfoque estratégico del colegio en estudio, permitiendo realizar un acercamiento a las condiciones de vida y el ambiente escolar de los estudiantes que se forman en la institución; de tal forma, que brinde un entendimiento de la población estudiantil y pueda ayudar a fortalecer estrategias pedagógicas.

### ***2.1.1 Descripción territorial***

La ciudad de Bucaramanga se encuentra ubicada en el departamento de Santander al nororiente del país, el cual al que limita al norte con los departamentos de Cesar y Norte de Santander, por el este y sur con el departamento de Boyacá y por el Oeste con el Río Magdalena, que lo separa de los departamentos de Antioquia y Bolívar. Está ubicada en toda la zona andina

de Colombia y por su caracterización física y climática hay variedad de pisos térmicos y paisajes diferentes; lo que proporciona, variedad de actividades económicas agrícolas y pecuarias.

El departamento de Santander se encuentra dividido en siete provincias: Comunera, García Rovira, Guanentá, Yariguíes, Vélez, Soto Norte y Metropolitana; siendo esta última en dónde se encuentra su capital, Bucaramanga, considerada el quinto centro urbano en importancia a nivel nacional por sus avances en los aspectos socio económicos y planeación urbanística.

Es llamada la “Ciudad de los parques” o reconocida como la “Ciudad bonita”, debido a sus floridas zonas verdes y recreativas, a su agitada vida comercial, así como su variada oferta hotelera y turística. Por estas razones, la calidad de vida de sus habitantes y la gran cobertura existente en servicios públicos, de salud y educación ha sido seleccionada en repetidas oportunidades por el Banco Mundial como la ciudad más próspera de América Latina, según su estudio “Competitive Cities For Jobs And Growth: What, Who, And How” (Ciudades Competitivas Para Estudios y Crecimientos). Se destaca por poseer instituciones educativas entre las más sobresalientes en todo el territorio colombiano; siendo el Colegio Técnico en Bellas Artes Jorge Ardila Duarte, una de estas en el sector público.

El establecimiento lleva su nombre en honor a un influyente personaje la política santandereana, fallecido a los 49 años de edad y por el cual, su familia decide rendirle honor fundando un colegio con características artísticas que contribuyera a la cultura de la región. Se encuentra ubicado en el barrio la Concordia, haciendo parte de la comuna 6 de este municipio, con una población que ronda los 9 mil habitantes ubicados en los estratos 3 y 4.

### **Figura 2.1**

*Ubicación geográfica Colegio Jorge Ardila Duarte*



Fuente: (Ecured, 2021)

### **2.1.2. Descripción plantel educativo**

La institución educativa cuenta con treinta y un años de servicio, cuya licencia de funcionamiento fue otorgada el 11 de febrero de 1991 y presta el servicio educativo en dos jornadas abarcando todo el ciclo educativo básico. En la mañana para dos grupos de transición, la sección secundaria y media vocacional y en la tarde dos grupos de preescolar y básica primaria. Los estudiantes de grado once obtienen el título de bachiller como técnicos en bellas artes, especializándose en algunas de las modalidades de danza, música, artes plásticas y teatro.

La institución cuenta con una planta de 49 docentes, 4 de transición, 15 de primaria y 20 de bachillerato; tres coordinadores, uno para cada jornada de la sede principal y otro para la sede B, dos secretarios, una pagadora y una orientadora escolar. La población estudiantil que ingresa a la institución es de carácter mixto conformado actualmente por 1527 estudiantes en dos jornadas, distribuidos en 41 grupos del grado transición a undécimo así:

**Tabla 1.**

*Estudiantes Colegio Jorge Ardila Duarte población preescolar 2021*

<b>Grupos Pre Escolar</b>	<b>Número De Estudiantes</b>	<b>%</b>
Transición 1	27	
Transición 2	28	
Transición 3	27	
Transición 4	26	
<b>Total Preescolar</b>	<b>108</b>	<b>7.07</b>

Fuente: elaboración propia

Nota: los datos son extraídos de la información brindada por secretaría de la página del SIMAT (2021) y resolución de la planta física de docentes año 2021.

**Tabla 2.**

*Estudiantes Colegio Jorge Ardila Duarte población Básica Primaria 2021*

Grupos de primaria	Número de estudiantes	%
1-1	41	
1-2	42	
1-3	41	
Total primero	124	8.12
2-1	32	
2-2	34	
2-3	32	
2-4	34	
Total segundo	132	8.64
3°1	33	
3°2	38	
3°3	34	
3°4	32	
Total tercero	137	8.97
4°1	41	
4°2	42	
4°3	42	
Total cuarto	125	8.18
5°1	39	
5°2	42	
5°3	39	
Total quinto	120	7.85
<b>Total básica primaria</b>	<b>638</b>	<b>41.78</b>

Fuente: elaboración propia

**Tabla 3.**

*Estudiantes Colegio Jorge Ardila Duarte población Básica Secundaria 2021*

Grupos de secundaria	Número de estudiantes	%
6-1	42	
6-2	42	
6-3	43	
Total sexto	127	8.31
7-1	38	
7-2	39	
7-3	39	
7-4	38	
Total séptimo	154	10.08
8-1	41	

8-2	39	
8-3	40	
8-4	38	
Total octavo	158	10.34
9-1	38	
9-2	37	
9-3	37	
9-4	36	
Total noveno	148	9.69
<b>Total secundaria</b>	<b>587</b>	<b>38.44</b>

Fuente: elaboración propia

**Tabla 4.**

*Estudiantes Colegio Jorge Ardila Duarte población Media Vocacional 2021*

Grupos media técnica	Número de estudiantes	%
10-1	47	
10-2	45	
Décimo	92	6.02
11-1	34	
11-2	34	
11-3	34	
Undécimo	102	6.67
<b>Total media técnica</b>	<b>194</b>	<b>12.70%</b>

Fuente: elaboración propia

Los estudiantes pertenecientes al colegio provienen de diferentes sectores de la ciudad, con diversas condiciones socioeconómicas distribuidos de la siguiente manera: 4% de estrato 1, 20% de estrato 2, 41% estrato 3, 32% estrato 4 y 3% de estratos 5 y 6. Las condiciones socioeconómicas de la mayoría de las familias está determinada por los ingresos entre menos de un salario mínimo y hasta dos salarios mínimos y sólo satisfacen las necesidades primarias. PEI Coljad (2018, pp. 16-20).

### **2.1.3 Planta física**

El colegio presta su servicio en dos sedes, la principal o sede "A", que posee en su planta física 24 aulas de clase, de las cuales 4 son las salas especializadas de bilingüismo, tecnología, informática y laboratorio, adicionalmente cuenta con un aula máxima o multipropósito. Como



espacios no académicos la planta física cuenta con una sala de profesores, cuatro baños (dos para mujeres y dos para hombres), tres oficinas, una para rectoría, otra para pagaduría y por último otra para orientación escolar. Como zonas de uso común y espacios recreativos de descanso se tienen tres patios, dos de los cuales, tienen su propia cafetería. El área de preescolar posee dos aulas adaptadas a las necesidades de educación para niños y niñas, un baño y patio interno.

La segunda sede, llamada sede “B” o “Casa del Arte”; funciona para la formación del énfasis artístico del colegio en las cuatro modalidades planteadas en el currículo. Son siete aulas de clase acondicionadas para la realización de las actividades técnicas, dos para danza, una para teatro, dos para artes plásticas y un aula Steam. También tiene una oficina donde funciona la coordinación, una batería sanitaria masculina y una femenina, un patio de descanso, una zona de verde, una caseta de cafetería y zona de parqueo.

### **Figura 2.6**

*Sede principal Colegio Jorge Ardila Duarte*



Fuente: Archivo institucional.

Desde el año 2010 ICONTEC certifica el Sistema de Gestión de Calidad bajo la norma ISO 9001 del 2008, el cual se aplicó al Diseño y prestación del servicio educativo en Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y la Media Técnica en Bellas Artes. Así mismo recibió la Certificación NTC GP1000 del 2009 y la Certificación internacional IQ NET ICONTEC.

#### **2.1.4 Perfil de la institución**

Dentro del perfil del centro educativo se establece todo el discurso que expone la

presentación y razón de ser de la institución, orientado en el Proyecto Educativo Institucional (PEI), el cual se cita a continuación:

Misión institucional: Formar hombres y mujeres integralmente mediante el desarrollo del liderazgo, la autonomía, la creatividad, los valores éticos y estéticos para responder a las necesidades laborales, sociales, culturales y de competitividad del país, posibilitando espacios donde el estudiante participe activa y dinámicamente. Para lo cual, contamos con un equipo humano cualificado desde la dimensión artística, tecnológica y científica, con alto sentido de pertenencia y compromiso con la comunidad.

Visión institucional:

Para el 2025 seremos una institución reconocida a nivel nacional por su propuesta educativa integral, centrada en la formación artística, con valores éticos y estéticos que permitan ejercer liderazgo en el ámbito cultural de la región.

Política de calidad:

Satisfacer las expectativas de sus estudiantes y padres de familia, propiciando un ambiente que facilite el desarrollo de todas las potencialidades del ser humano. Para lograr este propósito, nuestra institución cuenta con un recurso humano motivado y altamente calificado, así como con recursos materiales, físicos y tecnológicos que permiten diseñar, implementar, mantener y mejorar continuamente el desempeño de nuestro Sistema de Gestión de Calidad y lograr el sostenimiento eficaz y eficiente de la Institución. (PEI Coljad, 2018, pp. 48)

Modelo Pedagógico del Colegio Jorge Ardila Duarte está orientado a desarrollar procesos de pensamiento en donde habiten el pensar, el conocer, el sentir y el actuar; es decir, se pretende brindar una formación que capacite a los futuros bachilleres para resolver situaciones problemáticas cotidianas, para que asuman históricamente el mundo en que viven. Así mismo, brindar espacios formación humana y conocimiento de las disciplinas artísticas a las que tienen acceso (Danza, Teatro, Plástica, Música), con posibilidades para desempeñarse como líderes y animadores culturales comunitarios, con capacidad para desarrollar las diversas tendencias

artísticas de la región, de modo que lleguen a la construcción de su identidad y a dar sentido a su vida a partir del descubrimiento de lo bello. PEI Coljad (2018, pp. 62).

Es por esto, que la formación en la educación artística se convierte en un proceso fundamental en los procesos pedagógicos llevados a cabo por docentes y directivas; de tal forma, que los aprendizajes facilitados permitan generar sensibilidad por el entorno, capacidad crítica y reflexiva sobre su contexto social; contribuyendo así, al desarrollo integral de estudiante ardilista.

### ***2.1.5 Recursos virtuales Coljad***

El colegio Jorge Ardila Duarte (Coljad), ha dotado sus espacios administrativos y de formación académica, con una infraestructura tecnológica que permite la interconectividad de los miembros de su comunidad educativa. Entre los recursos disponibles en este campo como parte del desarrollo institucional cabe mencionar:

Área Administrativa: 6 computadores de escritorio con sus respectivas impresoras distribuidos en las oficinas de rectoría, pagaduría, secretaría, sala de profesores y coordinación.

Área Académica: 31 Video beam instalados en cada una de las aulas de las dos sedes de la institución, 24 televisores ubicados en cada una de las aulas de la sede principal del centro educativo, 40 computadores portátiles distribuidos en las aulas de tecnología y bilingüismo y 24 computadores portátiles adicionales usados para la conectividad de todas las del colegio.

Es importante anotar que todos estos equipos cuentan con acceso permanente a internet a través de una red inalámbrica y de un sistema de cableado que mejora la calidad del servicio en los diferentes espacios de la planta física.

Dentro los planes de mejora de las diferentes áreas de currículo, se han ido proyectando de manera progresiva, el uso de variadas herramientas virtuales como parte de un proceso de incorporación de las TIC en las didácticas de aula, en la búsqueda del fortalecimiento de las habilidades tecnológicas en los estudiantes. Plataformas como integra y google meet, son el puente entre docentes y estudiantes en este esfuerzo transformador del modelo de educación

tradicional, iniciativa que se complementa con el uso de las redes sociales institucionales, formando así un engranaje articulador de las diversas prácticas pedagógicas.

Debido a la obligatoriedad de desplazarse a escenarios virtuales en los años 2020 y 2021 para desarrollar el proceso formativo con los educandos, producto de la crisis de salud por el Covid-19; tanto docentes, estudiantes y directivos de la institución iniciaron un proceso de actualización en el uso de herramientas digitales, fortaleciendo las competencias TIC en la escuela a partir de los procesos innovados en el desarrollo de algunas clases y procesos administrativos. Sin embargo, las limitaciones de conectividad, falta de equipos para cubrir la población de educandos y la autorregulación por parte de los escolares en el uso de dispositivos móviles, no ha permitido que este se desarrolle en un 100%, limitando su incursión en las aulas para dinamizar procesos pedagógicos y de aprendizaje autónomo.

## **2.2. Marco normativo**

Continuando con el ejercicio investigativo se hace necesario hacer una revisión de los fundamentos políticos y legales que sustentan el enfoque del trabajo y la intención de hacer una propuesta pedagógica a las dinámicas de ejecución de uno de los proyectos pedagógicos transversales. Es así, que iniciamos desde la revisión del marco internacional, con los aportes de la UNESCO a temas de formación obligatoria en la escuela, las políticas nacionales que dan respaldo y justificación y el caso particular de la institución objeto de estudio.

### **2.2.1. Marco internacional**

Los proyectos pedagógicos transversales son el eje articulador de la formación integral de los educandos en las instituciones educativas. Ellos integran no solo el conocimiento en áreas específicas, sino, aquellos saberes, habilidades, valores y actitudes que requiere desarrollar un ser humano para vivir en comunidad desde los aspectos sociales, ambientales, éticos y cívicos. Son procesos pedagógicos interdisciplinarios que se enlazan al currículo básico en cada nivel educativo y que gozan del respaldo de organismos internacionales, tales como La Organización

de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), para dar garantía de su cumplimiento y estructuración a los proyectos educativos institucionales. Es así, que presentamos una revisión a los fundamentos legales de orden externo y luego, a la normativa nacional y regional.

Iniciamos con el Informe de la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI para la UNESCO en 1996, en donde se hizo una exhortación a las entidades mundiales sobre los retos de inicio de siglo que deberán enfrentar los países y las posibles consecuencias socio económicas que traerán los avances tecnológicos, el aumento demográfico y la modernización. Esto con el fin, de proyectar unas políticas públicas en cada nación, que busquen la igualdad de derechos y permitan mejorar las condiciones de vida de sus habitantes. Es así, que la comisión arrojó esta responsabilidad a los sistemas educativos puesto que ellos son la puerta de acceso para que una civilización conozca cómo funciona el mundo y cómo se adapta a él. “La educación a lo largo de la vida se basa en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, aprender a ser y debe ser la escuela, con el respaldo de políticas públicas, que preparen al individuo en la integralidad de lo que el mundo será” (UNESCO, 1996, pp. 103).

Todo este marco discursivo, sirvió de contexto para que en muchos países se diera un proceso de reestructuración en la legislación educativa, volviendo los *cuatros saberes* propuestos en el informe, como parte fundamental de los procesos formativos en el aula. Es así que en Colombia, se retoma lo enunciado y se hace una modificación atenuando la importancia de los proyectos pedagógicos en la Ley 115 general de educación de 1994.

Para el año 2004, la UNESCO publica el informe “Las normas mínimas para la educación: preparación, respuesta, recuperación” en el cual, aborda la importancia de la educación como elemento de equilibrio que contribuye a la estabilidad social, política y económica. Y es en el capítulo tres, “Enseñanza y aprendizaje” en donde enuncia las competencias esenciales que todo proceso formativo en las escuelas debe atender; especialmente, aquellas que habilidades para la vida, actitudes y prácticas que los educandos

precisan para tener una vida digna y participar de manera activa y significativa como miembros de su comunidad (2004, pp. 10-15). Dentro de las señaladas en el documento se orientan la salud sexual y reproductiva, derechos humanos, ciudadanía, prevención de desastres, cultura, recreación, deportes y artes, conocimiento ambiental y prevención de riesgos psicosociales en niños y niñas. Todo esto, atendiendo a las necesidades formativas de la sociedad global y los saberes que deben disponer para integrarse como ciudadanos en un colectivo.

Por otro lado, los esfuerzos de los organismos gubernamentales a nivel internacional por mejorar las prácticas educativas han llevado a establecer pautas generales para que cada región, a partir de sus características y necesidades particulares, inicie procesos de mejora conforme avanza la sociedad y cambian los intereses globales. Uno de los organismos que tiene la misión de contribuir al desarrollo sostenible del mundo es la UNESCO, es por esto, que sus informes sirven de marco orientador para generar políticas públicas equitativas para toda la población.

En el 2014, la UNESCO publica un nuevo informe: “Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe” promoviendo la renovación de las prácticas educativas y proponiendo una reestructuración al paradigma educacional. El documento inicia haciendo una reseña sobre la incursión de la tecnología en todos los ámbitos de la vida humana y cómo esta, ha generado cambios en las formas de vida, hábitos y sistemas informacionales; promoviendo una cultura mediática y consolidando aún más la denominada “sociedad del conocimiento”. Este informe engloba las ideas propuestas en el *Marco de Competencias para los Docentes en Materia de TIC*, publicado por el mismo organismo en el 2011 y los encuentros sobre *Tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en la educación* dados en Brasil en el 2010.

El documento toma como eje central el rol de docente y cómo a través de su mediación, se convierte en un actor que debe propiciar los cambios en el aula:

Los docentes son gestores de aprendizajes que construyen posibilidades de desarrollo a partir de las particularidades de las niñas, niños y jóvenes con los que trabajan. En esta lógica, hablar de educación y TIC es más que hablar de equipos, computadoras, dispositivos y/o programas, es la oportunidad de reflexionar acerca de cómo estamos pensando la educación y cómo las personas jóvenes y los docentes aprenden y enseñan (UNESCO, 2014, pp. 21).

Es así, que este nuevo paradigma se fundamenta en el ideal en que todos aprenden, en donde ya no hay una sola persona que transmite conocimiento; sino, que hay un proceso equitativo en donde se construye conocimiento a partir de la selectividad de información, de la comunicación y la experiencia mutua. Docentes, estudiantes y directivas forman una comunidad abierta en donde se espera la potencialización de competencias para la vida y no conocimientos cerrados e intransigentes.

### **2.2.2. Marco nacional**

En Colombia, en el artículo 14 de la Ley 115 de 1994 se especifica el enfoque formativo de los proyectos transversales en cinco temas centrales: el estudio y la práctica de la constitución política, la enseñanza a la protección y preservación del medio ambiente, la educación para la justicia, paz y valores humanos, formación en educación sexual y el aprovechamiento del tiempo libre, la recreación y el deporte. Todos estos, de carácter necesario y articulados al currículo y al plan de estudios. Sin embargo, son presentados como una serie de indicaciones generales y obligatorias, más no, como un fundamento conceptual y estructurado. Es decir, se deja a disposición de cada institución educativa la forma en que se ejecutarán los proyectos, de acuerdo a su contexto social y a los intereses que deben primar en el establecimiento, a partir de las necesidades que la comunidad educativa tiene.

Con la modificación de la Ley 115 en el Artículo 36 del Decreto 1860 de 1994 es que se reglamenta la denominación de *proyecto pedagógico* y se define como:

“una actividad dentro del plan de estudio que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno. Cumple la función de correlacionar, integrar y hacer activos los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores logrados en el desarrollo de diversas áreas, así como de la experiencia acumulada.” (Artículo 36, Decreto 1860 de 1994).

A partir de esta conceptualización, es que se concreta la finalidad de los proyectos transversales en los establecimientos educativos en Colombia y se propone su direccionamiento en las dinámicas escolares y pedagógicas tomando como referente, el contexto social y cultural del educando en relación a los saberes necesarios o esenciales para la vida del ser humano.

Para el 2013, el Ministerio de Educación Nacional (MEN) publica un documento que espera convertirse en política pública denominado “Competencias TIC para el desarrollo profesional docente” y con el cual, se espera orientar los procesos formativos en el uso pedagógico de las TIC en los colegios en Colombia. El texto reseña cómo desde hace una década, en el país se viene adelantando un proceso de concientización sobre el uso de las TIC y cómo estudios previos, sirven de antecedentes para lograr una estructura argumentativa y poder impulsar la necesidad de una transformación educativa.

El texto finaliza con una relación de las competencias que deben desarrollar los docentes dentro del contexto específico de la innovación educativa con uso de TIC. MEN (2013):

Competencia tecnológica, “El propósito de la integración de TIC en la educación ha sido mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como la gestión escolar”; Competencia comunicativa “conexión entre estudiantes, docentes, investigadores, otros profesionales y miembros de la comunidad, incluso de manera anónima, y también permiten conectarse con datos, recursos, redes y experiencias de aprendizaje”; competencia pedagógica “es el saber propio de los docentes o la capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas



tecnologías en la formación integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional”; competencia de gestión “factores asociados al proceso educativo, con el fin de imaginar de forma sistemática y sistémica lo que se quiere que suceda (planear); organizar los recursos para que suceda lo que se imagina (hacer); recoger las evidencias para reconocer lo que ha sucedido y, en consecuencia, medir qué tanto se ha logrado lo que se esperaba (evaluar) para finalmente realizar los ajustes necesarios (decidir). Para todos estos procesos existen sofisticadas tecnologías que pueden hacer más eficiente la gestión escolar” y competencia investigativa “la gestión del conocimiento y, en última instancia, la generación de nuevos conocimientos” (pp. 31-34).

El Plan Nacional Decenal de educación 2016 – 2026 es otro documento misional que se construye como un pacto de derecho a la educación, cuya finalidad es servir de derrotero y horizonte para el desarrollo educativo del país. En este plan se establecen desafíos de la educación en Colombia y se consolida la importancia de los proyectos transversales en la formación integral de los educandos, a partir de lineamientos estratégicos que, se convierten en una propuesta para que el sector educativo se convierta en un motor que impulse el desarrollo económico y la transformación social. Actualmente, esta es la ruta de planeación por la cual se determinan las políticas públicas con el fin de mejorar la calidad educativa y, cada indicador, se convierte en la carta navegadora para que todo el sistema educativo en Colombia proyecte sus prácticas y saberes a alcanzarlos. MEN (2020).

Finalmente, toda esta normativa internacional y nacional aterriza en el documento matriz de la institución para dar fundamento al enfoque formativo e integral de los educandos del colegio Jorge Ardila Duarte. En el componente comunitario del PEI se señalan los diferentes proyectos pedagógicos que se articulan al currículo básico como parte de la legislación obligatoria y otros de acuerdo a las necesidades del contexto comunicativo, estos son: Educación para la vida sexual y reproductiva, democracia, cátedra para la paz, cuidado del

medio ambiente, proyecto de vida, formación ciudadana, valores, seguridad vial y aprovechamiento del tiempo libre.

### **2.3. Marco teórico**

En este apartado de la investigación se reflexiona sobre las rutas epistemológicas que se han dado sobre los principios ejes de la investigación y que sirven de apoyo para tomar posturas y postulados específicos; esto son: reflexiones sobre la educación artística, tiempo libre y ocio y la formación artística desde las TIC.

#### **2.3.1 Reflexiones sobre la educación artística**

De acuerdo a los lineamientos curriculares establecidos por el ministerio de educación nacional, el área de Educación Artística (1997):

Es un área del conocimiento que estudia precisamente la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma.

Desde esta perspectiva, el arte es un puente por medio del cual se persigue la formación integral del estudiante, contemplando el desarrollo de la personalidad del individuo y la identidad comunitaria del mismo, humanizando su educación e integrándola a la cultura local que la enmarca.

Pero la realidad en cuanto a la incorporación de esta área, dentro de los proyectos educativos institucionales, es que existen latentes dificultades tanto desde su enfoque como a nivel de infraestructura, aspectos que limitan el desarrollo de experiencias significativas en este campo, desconociendo que la enseñanza del arte representa una alternativa real de transformación, de muchos de los problemas sociales que niños y jóvenes enfrentan en la

actualidad, como la violencia, la drogadicción, la desigualdad y la falta de oportunidades, entre otros.

Aquí nos encontramos entonces, frente a un cuestionamiento fundamental puesto que la implementación en el currículo de la educación artística, no debe ser un planteamiento que se limite meramente al lenguaje de lo estético, sino que tiene que ir mucho más allá, pues representa la posibilidad de potencializar la capacidad de discernimiento y reflexión del estudiante, brindándole herramientas expresivas a nivel social, como posible protagonista en escenarios de innovación y transformación de sus propias realidades, promoviendo a través de la práctica artística ambientes creativos que alcancen un equilibrio entre lo ético y lo estético.

Bien sea como parte de las actividades curriculares o extracurriculares los distintos lenguajes artísticos (la danza, el teatro, la música y las artes plásticas) fomentan valores importantes y una resignificación de la tradición así como de la identidad cultural, aportando además en el mejoramiento de las competencias socioemocionales de los estudiantes, lo que a su vez repercute de manera positiva en su desempeño académico, optimizando su proceso de formación y los resultados de su aprendizaje.

#### **2.3.1.1 *Las artes en la institución educativa Jorge Ardila Duarte.***

La formación artística orientada en la institución educativa Jorge Ardila Duarte hace parte del principio rector de todo proceso pedagógico, viéndola como un elemento fundamental y no como una electiva o lúdica. Esto determina que el foco en los procesos de enseñanza – aprendizaje estén mediados por actividades que implique el desarrollo de habilidades estéticas, sensoriales o creativas. Jaime Ruíz Solórzano en la *Aproximación a la Epistemología de la Educación Artística* pone en perspectiva que “el aprendizaje y la enseñanza del arte son factibles de abordar en cuatro modalidades distintas: la educación artística, la formación artística, la educación por el arte y la educación estética” (Ruíz, 2004).

Bajo esta mirada y analizando la realidad del énfasis técnico en bellas artes del colegio cuyo caso es centro de estudio, debemos discriminar el enfoque que a modo institucional se tiene frente a los diversos procesos que de manera puntual y transversal se dan en esta área:

1. La educación artística, como área curricular está conformada por las asignaturas de danza, teatro, música y artes plásticas, siendo implementada desde la básica primaria hasta los grados sexto y séptimo de secundaria.
2. La formación artística, como el énfasis que seleccionan los estudiantes desde el grado octavo hasta undécimo, donde se profundiza y se especializa en una de las de las 4 asignaturas que ofrece la institución desde el área técnica, según el gusto, interés y habilidades de los educandos.
3. La educación por el arte, a través de la transversalización de las competencias artísticas de los alumnos, en las diferentes áreas obligatorias de formación contempladas en el currículo.
4. La educación estética, desde la construcción de habilidades sociales, comunicativas, creativas, reflexivas, expresivas, de conciencia e interacción, que aporta el estudio de las artes al perfeccionamiento del individuo en su contexto cultural.

Siguiendo con las ideas de Ruíz (2004):

Educación Artística es un área del conocimiento que estudia precisamente la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma (...) Pone en perspectiva que el aprendizaje y la enseñanza del arte son factibles de abordar en cuatro modalidades distintas: la educación artística, la formación artística, la educación por el arte y la educación estética.

### **2.3.2 Tiempo libre y sus aproximaciones epistemológicas**

Hablar de tiempo libre y como aprovecharlo es un tema ligado al contexto social en el cual un individuo se desarrolla; puesto que, cada momento histórico de la humanidad ha establecido condiciones para su uso, ligado muchas veces, a las formas de producción y por ende, de obtención de riquezas. Esto ha condicionado el significado de la expresión *tiempo libre* y como se concibe desde las estructuras mentales, físicas y emocionales del ser humano.

Pablo Waichman en su libro “Tiempo libre y recreación, un desafío pedagógico” (2008) realiza un acercamiento a las diferentes concepciones que se han dado al concepto y cómo desde sus primeras acepciones con los griegos ha ido de la mano con el término *ocio*, entendido como el conjunto de actividades que se realizan en el tiempo libre; es decir, las ocupaciones que toman ese espacio temporal. *Tiempo libre y ocio* reúnen una dupla epistemológica estudiada por la sociología y relacionada al campo de la educación desde el enfoque cultural. El mismo autor manifiesta que es un campo de estudio explorado desde el deporte o la lúdica viendo estas áreas de formación humana como complementarias, las cuales se ejecutan en los tiempos de no productividad<sup>2</sup>, reduciendo así su significado y, por tanto, su importancia en el desarrollo integral del ser humano.

Por tanto, organismos internacionales como la ONU, la UNESCO o las Naciones Unidas se han encargado de legitimar, a través de políticas públicas universalizadas, estas zonas “libres de obligaciones” convirtiéndolas en un derecho que todo individuo debe gozar con actividades y espacios que le permitan recrearse. Sin embargo, en algunos países todavía no hay un reconocimiento a la importancia que se le deben dar a estos espacios, negando oportunidades formativas al desarrollo psicosocial del ser humano.

En el caso de Colombia, se cuenta con directrices generalizadas y obligatorias, las cuales son direccionadas a los estamentos ministeriales de recreación y deporte y educación; puesto que, consideran que es un deber del estado garantizar los espacios de esparcimiento y formar a

---

<sup>2</sup> Frente a la cultura del trabajo de la Revolución Industrial y de la acumulación capitalista, aparece la cultura del ocio como la superación humanizante que compensa la obligación y la rutina. Waichman (2008, P 50).

los ciudadanos en la utilización del tiempo libre; sobre todo, con el aceleramiento de la sociedad industrial que ha dado pie a la industrialización exacerbada y consumista, vendiendo la idea de trabajo – estudio como la única oportunidad de tener acceso al capital monetario para poder adquirir “psudobienestar”, dedicando la mayor parte del día a ocupaciones lucrativas.

Arráez manifiesta:

Considero necesario formar una cultura donde el tiempo libre no sea visto como un medio de consumo o como una pérdida de tiempo, ya que se debe implementar una nueva forma de ver la vida desde la perspectiva recreativa con el propósito fundamental de ayudar al ser humano en su desarrollo social, personal, espiritual y psicológico, visto desde la perspectiva educativa.

(2013)

Y es que la idea de tiempo libre es una discusión que va más allá de la recreación y que tiene cabida en las reflexiones filosóficas sobre la libertad y lo que el ser humano hace con ella. Hace 41 años, Frederic Munné hizo sus aportes sobre la epistemología crítica del comportamiento social para abordar la discusión sobre la *libertad en el tiempo*.

La definición básica que F. Munné propone como punto de partida en su teoría, reza como sigue: el tiempo libre es "aquel modo de darse el tiempo personal que es sentido como libre al dedicarlo a actividades autocondicionadas de descanso, recreación y creación para compensarse, y en último término afirmarse la persona individual y socialmente" (...) éste es un proceso en el cual predomina el ejercicio de la libertad por parte del sujeto, esto es: la voluntad - su realización efectiva - se antepone a necesidades o imposiciones externas (obligaciones), al llevar a cabo una actividad dada (...) En concreto, dichas dimensiones hacen referencia a los factores de temporalidad y libertad, esto es: de cuánto tiempo disponen los individuos y cómo lo organizan, la satisfacción que reportan las actividades realizadas y cuán libres han sido las personas para elegir y llevar a cabo estas actividades. Como finalidad última de estas dimensiones. (Muné, 1980, como se citó en Pestana, Codina y Gil-Gimenez, 2010).

Es así, que la idea de tiempo libre se va estrechando y convirtiéndose en un lujo en la sociedad actual, una utopía moriana; puesto que, toda la dinámica económica gira en torno a la productividad y por ello, se reduce la libertad que el individuo tiene para realizar acciones de goce propio porque, en muchos casos, predomina más la obligación que la voluntad del ser.

Siguiendo con el planteamiento de Waichman (2008), concluimos que “tiempo libre suele ser entendido en este enfoque como aquel espacio temporal en el que ocurre el ocio”; por tanto, estas dos terminologías son estudiadas a la par y en su devenir histórico han evolucionado paralelamente a las disposiciones sociales de la humanidad.

Hermoso (2009, p. 50) hace un recorrido histórico iniciando en la antigüedad clásica hasta el periodo actual:

Para los griegos el término *skolé*, usaba para señalar la posibilidad de disfrutar de un estado de paz y de contemplación creadora, algo que era de disfrute para la clase alta, quienes tenían el privilegio de tener servidumbre que trabajara por ellos; por tanto, se necesitaba estar desocupado, es decir, no sujeto al trabajo. Con los romanos se introduce la idea del ocio como un tiempo de “recuperación”, algo necesario para el reposo del cuerpo y recreación del espíritu necesario para volver a dedicarse a las actividades productivas, lo cual, se vuelve una exigencia del estado para las clases populares. Es decir, la nación es la encargada de recrear a la masa lo cual les sirve como mecanismo de dominación en donde se entablan luchas de poder político.

Con la transición de la edad media al renacimiento, el *ocio* que nace está inspirado en un espíritu lúdico clasista y que consiste en la abstención de trabajo y en la dedicación a actividades elegidas libremente tales como la guerra, la política, el deporte, la ciencia o la religión. La vida ociosa es indicador de una elevada posición social, de riqueza y de poder. Sin embargo, con la llegada de las ideas del puritanismo inglés se da un nuevo sentido al termino de ocio, el cual desvirtúa las festividades religiosas, el deporte y la recreación vistas como improductivas, dándole un vuelco negativo a su significado, el cual se mantendrá hasta nuestros días. De ahí,

surge la idea de *ocio* como tiempo desperdiciado y que va en contra del máximo ideal del hombre trabajador.

Esta idea del tiempo “malgastado” se afianza con la venida de la revolución industrial en donde las jornadas laborales se volvieron extenuantes, quitándole a los individuos los tiempos de descanso y recreación por ser infructuosos para la producción y así mismo, los ingresos económicos. Es por esto, que surgen grupos del proletariado en la lucha por la reivindicación de derechos y los gobiernos empiezan a establecer límites máximos a la jornada de producción, legislando así jornadas de reposo y recuperación del duro trabajo.

Waitman manifiesta que “el trabajo es la necesidad primera. Su disminución horaria genera un vacío: el tiempo liberado. Pero eso no es el tiempo libre, es sólo un espacio temporal disponible, un residuo” (1998, p. 43). Esta teoría del *tiempo liberado* se manifiesta cuando lo que se hace en este lapsus temporal es autocondicionado; es decir, es el individuo quien ejerce dominio de lo que quiere hacer en este tiempo para su goce personal, para el desarrollo de su creatividad y el afianzamiento de su individualidad y sociabilidad.

Es por esto que, con las dinámicas sociales actuales y el pensamiento consumista a plenitud, el enfoque hoy día es trabajar para adquirir bienes materiales que den valor simbólico a sus condiciones de vida, así eso reduzca su tiempo de recreación y ocio. Por consiguiente, el discurso de hoy va tomando otro rumbo en el que ya no se cuestiona sobre qué hacer en el tiempo libre; si no como desarrollar el tiempo de libertad y volverlo una acción creativa propia del ser humano en donde el goce de sus intereses le den la plenitud y satisfacción para vivir en armonía y bienestar en el mundo actual.

### **2.3.3. El tiempo libre y los recursos tecnológicos**

Actualmente, vivimos una serie de cambios sociales debido a los vertiginosos avances tecnológicos, que cada vez toman más protagonismo en la vida de los seres humanos, generando una dependencia en ellos y en las actividades cotidianas realizadas. Es curioso como un instrumento que debe facilitar el diario vivir se ha convertido en una herramienta de alienación



para los más jóvenes llevándolos a ocupar gran parte de tu tiempo en el uso de estos equipos. El internet y sus mediaciones electrónicas, como principal medio de comunicación, ha sobrevalorado las dinámicas sociales de antaño, sobreponiendo su accesibilidad, recursividad e instantaneidad en interacción social, las jornadas laborales y hasta las formas de recreación y uso del tiempo libre en los individuos.

Una característica más de esta sociedad tecnológica la constituyen los «mass media», los medios de comunicación masivos. Su función parece centralizarse en ratificar la alienación laboral generando la alienación del ocio y no permitiéndoles ser para la gran

mayoría, nada más que tiempo consumido frente al televisor, ante una revista de moda o frente a un videojuego. (Waichman, 2008, p. 45).

Utilizaremos la aproximación conceptual que hace Carl Marx sobre *alienación*<sup>3</sup>, entendida como un estado que empobrece al individuo y representa la pérdida de su identidad, de su ser en sí mismo; para relacionarlo con el efecto producido en los jóvenes por la utilización excesiva de los recursos tecnológicos en la vida diaria. Es decir, ya un instrumento como lo es un celular, un computador o cualquier medio ligado a la tecnología le quita la posibilidad al hombre de pensar por sí mismo, porque debido al sistema operativo que maneja, puede encargarse de operaciones elementales que con el tiempo van ocasionando una dependencia del sujeto al punto, de experimentar la ausencia procesos mentales tan necesarios para la educación e interacción en sociedad; tales como: la selección de información, la creatividad, el análisis de datos, cálculos algorítmicos, la comunicación oral, entre otros.

En ese intercambio de favorabilidad que produce el aparato y el suplir con su funcionamiento acciones pertinentes al hombre, ya este deja se pertenecerse así mismo, para vivir en función de lo que lo entretiene, lo que reemplaza su disposición en el mundo el cual vive

---

<sup>3</sup> Concepto introducido por Carl Marx en 1884 en su obra "Manuscritos económicos y filosóficos" para hacer referencia a las consecuencias del capitalismo en la vida del individuo en donde se entiende el trabajo como un sistema de cambio en el cual, el trabajador se convierte en un objeto de mercantilización que cambia fuerza productiva por un salario y este salario no representa el valor real en la vida del trabajador (Chazarra, s.f.).

a través de la pantalla. Es a partir de esta metamorfosis social, que la investigación pretende hacer su aporte al campo de estudio desde la pedagogía, porque se necesita formar al individuo en la pertinencia de los recursos tecnológicos, en su uso y en el aprovechamiento de estas herramientas para el goce y aprendizaje del joven, mirándolas siempre como una oportunidad para crecer y experimentar la libertad de decidir sin condicionamientos direccionados por los dueños de los sistemas de información.

Vascos y Pérez (2017) lo verdaderamente importante en este ámbito es educar para hacer del ocio digital una experiencia valiosa. A pesar de conocer la dificultad que supone, consideran necesario que familia, escuela y comunidad asuman, por la importancia y consecuencias que actualmente tiene para los jóvenes, una responsabilidad compartida respecto al uso y disfrute de las tecnologías de información y comunicación como herramientas para el disfrute del ocio. Coinciden en admitir que redes sociales, Internet o consolas son otro tipo de espacios de ocio que, como todo el ocio en general, hay que aprender a disfrutar para permitir el desarrollo integral del adolescente (p.154).

Así pues, la escuela se convierte en el escenario principal en el que se ha delegado la responsabilidad de formar al individuo en la utilización del tiempo libre y en el uso de las tecnologías; a partir de la normativa nacional, artículo 14 de la Ley 115 con la que se regula las orientaciones de los proyectos pedagógicos transversales y con la resolución 2343 de 1996, en que aparece como obligatorio el área de tecnología e informática (legislación referenciada en el apartado del marco legal); se establecen disposiciones legales para que en los centros educativos se aborde el tema desde la transversalidad al currículo base. Viéndolos como ejes formativos integrales que deben estar inmanentes en el plan de estudio de cada asignatura.

Es indispensable, para los agentes, que la educación del ocio tecnológico se vertebre en y con los intereses de los jóvenes, en su motivación y su formación. Además debe posibilitar el desarrollo de habilidades digitales de acuerdo con las necesidades observadas dentro de este colectivo y, para ello, resulta imprescindible una propuesta de actividades lúdicas correctamente

contextualizadas sobre las necesidades objetivas de este colectivo (...) Insisten en la necesidad de “enganchar” a los chicos aprovechando las posibilidades que ofrecen las tecnologías para transmitir valores y enseñarles a disfrutar de algo más que chatear con el móvil (...) el uso de los medios digitales supone, para los agentes, una estrategia útil y enriquecedora que puede implementarse para romper la monótona rutina de entretenimiento online de los adolescentes, sorprendiéndoles con prácticas igualmente lúdicas, pero trabajadas desde una visión más pedagógica (Vascos y Pérez, 2017, p. 155).

Y es que el trabajo desde los proyectos transversales permite una variedad de opciones lúdicas que, mediadas desde el conocimiento artístico, genera posibilidades creativas, críticas y propositivas para el aprovechamiento del tiempo libre o lo que se ha denominado desde las teorías tecnológicas y recreativas actuales, *tiempo de ocio digital*.

#### **2.3.4. Las TIC en la formación artística**

La tecnología hoy en día permite el acceso a espacios de enseñanza más completa, superando barreras de tiempo y espacio, así como las limitaciones económicas o de recursos que en otrora dificultaban el alcance a todo tipo de experiencias académicas.

Los recursos tecnológicos contemporáneos posibilitan en la actualidad, el acceso y la interacción con obras artísticas de manera atemporal y con artistas de todas partes del mundo, nos brindan la oportunidad de visitar museos, conocer el patrimonio cultural de la humanidad, nos permiten asistir a recitales, conciertos, espectáculos teatrales, funciones de danza, a través de diferentes recursos digitales con excelentes condiciones de calidad de audio e imagen.

G. Loyola y L. Pimentel (2010), [...] afirman que, las imágenes y la información sobre artes en la web, así como los ambientes que propician interactividad con las propias obras de arte, deben ser presentados a los estudiantes como una alternativa para trabajar en un aula más dinámica y con posibilidades de tener experiencias cognitivas que contribuyan a la ampliación del inventario imaginativo y de conocimiento de los estudiantes. (p. 51).

Incorporar recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación artística no debe ser el fin, sino el medio para alcanzar los objetivos propuestos en cada una de las temáticas o contenidos propuestos desde el mismo plan de estudios. El uso de las TIC se debe dar en el marco de la pedagogía y la didáctica del arte, aportando intensidad y dinamismo a las experiencias de aula ya que el reto actual está en construir una nueva manera de enseñar, respondiendo a las expectativas de una generación interconectada, con grandes habilidades en el manejo de lo digital y caracterizada por su predilección hacia la vivencia de la virtualidad.

Otro aspecto importante a tener en cuenta, es la importancia de decantar los contenidos y recursos mediados por las TIC, ya que existe en la red tanto una producción de carácter netamente educativo, como otra abierta a cualquier tipo de usuario interesado en el arte, pero cuya finalidad no es el enfoque pedagógico del mismo.

Hay que redefinir el concepto de arte y con él su forma de enseñanza. Podemos pensar en la construcción de proyectos colaborativos, actividades que permitan el acercamiento a otras culturas, experiencias que fundamente el respeto por la diversidad, crear, intercambiar y visualizar nuevas experiencias.

“lo que los estudiantes deberían saber y ser capaces de hacer para aprender efectivamente y vivir productivamente en un mundo cada vez más digital” (ISTE, 2007), frente a esta idea es fundamental que alumno se encuentre en capacidad de usar la tecnología para su crecimiento personal y el beneficio de su comunidad, idea que no puede ser ajena a los procesos de educación artística, ya que como afirma C. Roland (1994)

La integración de las tecnologías en los programas de artes en las escuelas permite a los estudiantes estar en contacto con formas de expresión artística únicas y apasionantes y aprender con medios, herramientas y recursos que forman parte de su vida cotidiana.

Frente a esta realidad no podemos desconocer que dentro de los métodos tradicionales existen otras formas tecnológicas que no deben desconocerse y mucho menos ser olvidadas, ya

que corresponden a la construcción de otros momentos y realidades que es necesario mantener en el presente, bien porque mantienen su vigencia o porque nos permiten entender el camino y transformación que las mismas han tenido hasta nuestra realidad actual.

Los medios con los que contamos hoy, son herramientas para concebir el arte y sus procesos creativos, tema que termina transversalizando el desarrollo de competencias inherentes a todas las áreas del proceso educativo, tales como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación, el trabajo colaborativo, la creatividad, la innovación, la alfabetización digital, la iniciativa, la adaptabilidad, la autonomía, las habilidades sociales, la productividad, el emprendimiento, la responsabilidad y el liderazgo.

Podemos concluir que la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) dentro del proceso de educativo en el área de educación artística debe permitir acceder, integrar, evaluar y crear información, con el propósito de participar en la sociedad del conocimiento, como herramientas para investigar, organizar, evaluar y comunicar el conocimiento.

Finalmente, debemos reconocer que el mundo digital ofrece valiosas herramientas, que le permiten a los niños y jóvenes, acceder a las diversas manifestaciones del arte, ampliar su conocimiento sobre las formas y métodos de producción de una obra artística, así como aprovechar los espacios en la web para dar a conocer sus propuestas creativas.

Las ventajas saltan a la vista, pero aún hay dificultades en romper con el esquema convencional de enseñanza del arte, pero el éxito podría decirse está en alcanzar el equilibrio entre el aprendizaje analógico (sin el uso de las TIC) y el aprendizaje digital (con el uso de la tecnología).

### **2.3.5. Los OVA como estrategia pedagógica transversal**

En la actualidad, el mundo globalizado está viviendo la era de la virtualidad. De ahí, que un recurso digital o una herramienta o dispositivo electrónico es hoy día, el elemento sinérgico más importante en la interacción entre hombre y sociedad; pues a través de su uso, podemos

interactuar con otros, movilizarnos en tiempo y espacio ajenos, tener acceso a innumerables experiencias y redes de conocimiento. Es por esto, que la tecnología hace apertura al saber y dinamiza los procesos formativos en la escuela haciéndolos más atractivos y lúdicos para los estudiantes por la variedad de información, por sus formatos multimediales y por el acceso rápido que le imponen estar en constante movimiento todo el tiempo.

Los objetos virtuales de aprendizaje – OVA- son herramientas educativas de carácter digital que utilizan diferentes formas para explicar un contenido y es que su pertinencia está dada por las características que posee, que le permite al docente abarcar lúdicamente un contenido en una misma unidad de diseño con formatos variados.

“Nos ha de conducir hacia entenderlo como una mediación del aprendizaje circunscrita dentro del fenómeno de la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación a la educación (TIC), como un cierto material educativo digital”. Chiappe, A. (2009).

Es por esto que, gracias a su estructura dinámica y concreción en las actividades propuestas, sirve de modelo para el desarrollo de los proyectos pedagógicos transversales, puesto que no requieren de un tiempo específico para su ejecución por lo cual, sirve para sugerir que sea realizado en los tiempo de ocio y esparcimiento que tengan los estudiantes.

## **2.4. Marco conceptual**

En esta sección de la investigación se realiza un acercamiento a los principales conceptos que abordan la temática estudiada de tal forma, que las bases teóricas sirvan de enfoque para el desarrollo y validación del planteamiento del problema. Estas son: Proyectos pedagógicos transversales, tiempo libre y ocio, ocio digital, educación artística, recursos educativos abiertos y objetos virtuales de aprendizaje.

### **2.4.1. Proyectos pedagógicos transversales**

La conceptualización de este término está directamente fundamentada en la legislación ministerial del artículo 36 del decreto 1860 de 1994 que dice: “El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno”. La cual se respalda en el artículo 14 de la ley 115 de 1994 que dispone la enseñanza obligatoria para establecimientos públicos o privados, de 5 proyectos: aprovechamiento del tiempo libre, educación sexual y reproductiva, democracia y cuidado del medio ambiente (MEN, s.f.).

#### **2.4.2. Objetos virtuales de aprendizajes**

El ministerio de educación nacional (2017) conceptualiza a los objetos virtuales de aprendizajes -OVA- como un recurso digital que puede ser reutilizado en diferentes contextos educativos. Pueden ser cursos, cuadros, fotografías, películas, vídeos y documentos que posean claros objetivos educacionales, entre otros.

En palabras de Andrés Chiappe (2009) son entidades digitales que se construyen a partir de material autocontenible y reutilizable y que se constituyen por al menos tres componentes internos editables: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización con un propósito educativo. Este autor propone cinco características que deben cumplir: Un objeto de aprendizaje debe ser auto contenible, reutilizable, diseñados con un propósito educativo, sus contenidos deben desarrollar una temática específica, contener actividades de aprendizaje y estar contextualizados. Chiappe (2009, pp. 262).

Se puede decir, que los OVA son estructuras digitales contenidas en formatos multimediales, imágenes, videos, juegos interactivos, test, entre otros, que tienen fines pedagógicos; por tanto, se organizan por segmentos que forman un conjunto de actividades interrelacionadas entre sí.

#### **2.4.3. Tiempo libre y ocio**

Muné, 1980, como se citó Waichman, 2010:

señala que al tiempo libre como aquel modo de darse el tiempo personal que es sentido como libre al dedicarlo a actividades autocondicionadas de descanso, recreación y creación para compensarse y, en último término, afirmarse la persona individual y socialmente.

Entonces el tiempo libre ya no será tiempo desocupado, ni liberado de obligaciones sino «un tiempo de libertad para la libertad como transformación del hombre, no de las cosas, ya que esto corresponde estrictamente al trabajo».

#### **2.4.5. Ocio digital**

Vascos, M. y Pérez, G. (2017) introducen este concepto para referirse al lapso de tiempo en el que un individuo está libre y lo gestiona en el uso de los recursos digitales, en la utilización de las redes sociales. De tal forma, que se habla de un ocio saludable; aquel que termina siendo provechoso para el individuo sin hetero condicionamientos.

#### **2.4.6. Educación artística**

Se abordará la definición de educación artística realizada por el maestro Santiago Cárdenas citado en los lineamientos curriculares del área.

El arte, o cómo ser artista, no es cosa que se pueda enseñar. Tampoco el propósito de la educación artística en la Educación Básica ha de ser el de formar artistas; aunque la formación de personas especialmente aptas para las carreras profesionales en las artes puede tener su inicio en este nivel, en vocaciones que se revelan muy tempranamente. No es el propósito de estos Lineamientos profundizar en este campo tan especializado. Los resultados de la enseñanza artística como tal no se ven siempre en el corto plazo porque esta sensibilidad se desarrolla durante toda la vida.

#### **2.4.7. Recursos educativos abiertos**



Los recursos educativos abiertos (REA) son materiales didácticos, de aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que se publican con licencias de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y distribución gratuitos. UNESCO (s. f.)

### **3. Metodología**

La metodología es el proceso con el cual se direcciona el paso a paso de un proyecto de investigación; de tal forma, que se obtengan resultados que evidencien un nuevo conocimiento en el área de desarrollo de un proyecto investigativo. Es decir, hace referencia a la fundamentación del proceso, a la estrategia a seguir desde que se formula el problema, hasta la recolección de la información y su análisis.

Este apartado de la investigación describe el conjunto de técnicas, métodos y procedimientos que se aplicarán para la realización del estudio. Desde el enfoque epistemológico cualitativo que se tendrá en cuenta para el desarrollo del problema y permitirá la orientación sobre cómo organizar los datos y analizarlos, hasta la selección del modelo basado en diseño por la pertinencia en el planteamiento de objetivos; lo que nos dará la ruta de la investigación de principio a fin. Así mismo, se señalan las fases, ruta de investigación, población y muestra, instrumentos y categoría de estudio.

#### **3.1 Paradigma de la investigación**

El tipo de investigación con la cual se desarrolla este estudio es de enfoque cualitativo puesto que, analiza el problema desde la perspectiva de los participantes, en este caso, los estudiantes y docentes que son los agentes activos en la implementación de los proyectos pedagógicos. Es decir, el análisis del contexto del problema se hace desde la mirada desde el individuo como agente transformador de cambios que percibe y experimenta una realidad propia en un contexto determinado.

Por otra parte, la investigación cualitativa emplea la observación y su propósito consiste en la reconstrucción de la realidad, se orienta hacia el proceso y desarrolla una descripción cercana a la realidad que se investiga, por lo que intenta responder a las preguntas ¿Por qué? Y ¿Para qué? Para ello, la investigación cualitativa hace uso de diferentes técnicas que sirve para la recuperación de datos. (Balcázar et al., 2013, p.11)

Este método se rige por un desarrollo de fases investigativas que van desde la observación, descripción de hechos y análisis de las percepciones de los participantes para tener un mayor panorama sobre el objeto de estudio; lo cual, permitirá a la investigación un conocimiento profundo de la problemática. Esto le da un carácter reflexivo, discursivo e interpretativo a la investigación, para poder arrojar una conclusión generalizada que, nos aporte a la implementación de todos los proyectos transversales en la institución educativa Jorge Ardila Duarte a partir del análisis del caso particular del proyecto *Aprovechamiento del tiempo libre*.

Taylor y Bogdan (como se citó en Herrera, s.f.) consideran, en un sentido amplio, la investigación cualitativa como “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable”. Estos autores enuncian unas características propias para este tipo de estudio; tal como lo es la investigación inductiva, que parte de una hipótesis específica para determinar generalidades que conlleven a conclusiones universales. Así mismo, el investigador ve al escenario y a las personas desde una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo, por tanto, son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio. Sobre esta misma idea Sampieri y Mendoza (2018) manifiestan:

El proceso de indagación resulta más flexible y se desplaza entre la experiencia, la acción y los resultados, por una parte; y el desarrollo de la teoría, por la otra. Su propósito es "reconstruir" la realidad, tal como la observan los actores de un sistema social definido previamente. Es holístico, porque se precia de considerar el "todo" sin reducirlo al estudio de sus partes. (p. 9)

Es por esto que se considera pertinente para el estudio abordar técnicas con enfoque cualitativo, porque permite abordar la problemática en el plantel educativo desde la mirada social y naturalista del ser para construir una teórica abarcadora para fenómenos similares. Es

necesario aclarar que este paradigma investigativo es de constante revisión y cada una de sus fases permiten ir construyendo la ruta de acuerdo al contexto del caso de estudio.

Las investigaciones cualitativas suelen producir preguntas antes, durante o después de la recolección y análisis de los datos. La acción indagatoria se mueve de manera dinámica entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien "circular" en el que la secuencia no siempre es la misma, puede variar en cada estudio. (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018, p. 8)

Por tanto, la investigación a realizar será de corte cualitativo basada en la observación y la revisión documental; puesto que, se enfoca en una situación problema de un plantel educativo cuyas características institucionales integran colectivos de personas por lo que se busca analizar y reflexionar sobre un hecho social.

Se puede aplicar una gran variedad de instrumentos para hacer la observación. La observación cualitativa puede ser directa o indirecta, participativa o no participativa, aunque normalmente es directa y hay algún nivel de interacción entre las dos partes. Se aplica para conocer la calidad u otro aspecto de los servicios; la formación; procesos grupales de organización o incidencia... La revisión documental es uno de los métodos principales de la investigación que se utiliza para recoger información secundaria (información recopilada por otra persona/institución). Puede ser el único método aplicado, por ejemplo, para averiguar si hay coherencia entre la normativa internacional y los servicios y programas nacionales y locales, o para comparar programas entre varias jurisdicciones. (Torricox, s.f.)

### **3.2 Modelo De Investigación**

Para el desarrollo de la propuesta de investigativa, se tomará la orientación metodológica propuesta por Rinaudo y Donolo (2010), la investigación basada en diseño (IBD); puesto que, sus orientaciones brindan las herramientas necesarias para direccionar el caso de estudio hacia la innovación pedagógica a través del uso de recursos tecnológicos. Es así que, este modelo propone un proceso investigativo acorde a la propuesta de estudio con la que se busca diseñar e implementar un objeto virtual de aprendizaje, como elemento diferenciador, para dinamización

del proyecto transversal *Aprovechamiento del tiempo libre* en la institución educativa Jorge Ardila Duarte de la ciudad de Bucaramanga.

Confrey (Como se citó en Rinaudo y Donolo, 2010, p. 3).

Los investigadores que adoptan esta metodología en el campo educativo están interesados en generar conocimiento que contribuya a mejorar la calidad de las prácticas instructivas en diferentes niveles, contextos y áreas disciplinarias. Son estudios de campo, en los que un equipo de investigación interviene en un contexto de aprendizaje particular para atender, mediante un diseño instructivo, al logro de una meta pedagógica explícitamente definida. El término diseño refiere específicamente al diseño instructivo que se elabora, implementa y se somete a escrutinio de investigación, de allí que los estudios se desarrollen, usualmente, en torno de la introducción de nuevos temas curriculares, nuevas herramientas para el aprendizaje de esos temas o nuevos modos de organización del contexto de aprendizaje.

Coicaud (2021) manifiesta que este tipo de metodología ha tenido gran aceptación en el campo de la educación, desde sus primeras manifestaciones en la década de los noventa, gracias a la incursión de herramientas digitales para el desarrollo o implementación de acciones pedagógicas. Resulta muy apropiada para investigar propuestas educativas en escenarios virtuales o mediados por tecnologías. Esto se logra a partir de la construcción de productos, de la propuesta de soluciones viables para la mejora de esclarecimiento acerca del devenir de los procesos y prácticas concretas (p, 3). Es por esto, que el uso de la tecnología en los procesos investigativos en el campo escolar debe verse desde la perspectiva didáctica, que aporte significativamente a los cambios en las dinámicas del aula y se constituyan en verdaderos ambientes de interacción.

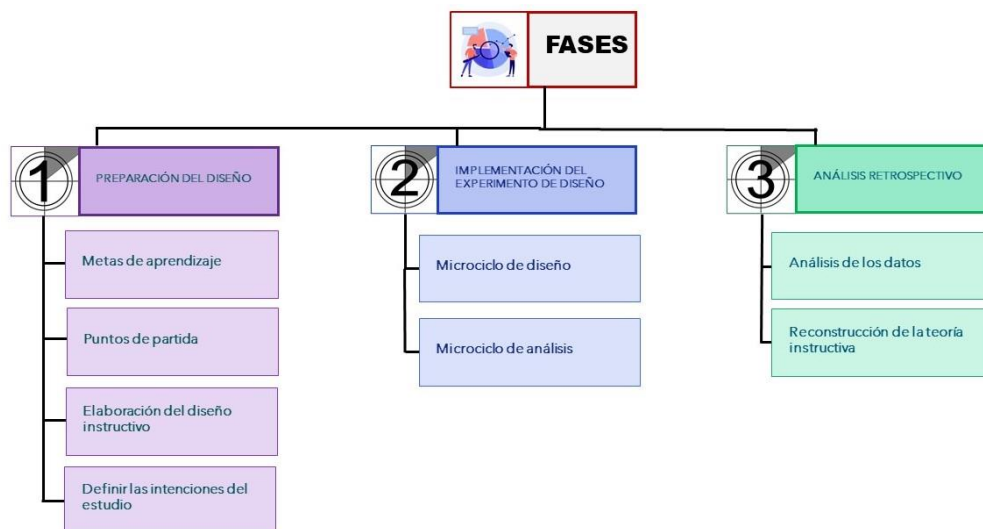
### **3.3 Fases Del Modelo De Investigación**

El modelo empleado en la presente investigación es el basado en diseño (IBD), tomando como punto de referencia la propuesta de María Cristina Rinaudo y Danilo Donolo, doctores en

educación de la Universidad Nacional de Río Cuarto en Argentina, quienes apoyados en diferentes autores complementan su conceptualización teórica sobre el tema.

**Figura 3.1**

*Fases Modelo de Investigación Basado en Diseño (IBD)*



Fuente: fases de investigación basada en (Rinuado y Donolo, 2010, pp. 14)

Esta metodología busca tratar los problemas existentes en los procesos de enseñanza aprendizaje, tomando como punto fundamental el uso de la tecnología en el ámbito escolar, generando resultados innovadores, lúdicos, atractivos y de calidad.

De esta manera se considera la aplicación de este modelo investigativo en 3 fases proponiendo para su desarrollo los siguientes aspectos importantes:

### **3.3.1 Fase 1 preparación del diseño**

Su objetivo es determinar los criterios de diseño a través de los siguientes pasos: metas de aprendizaje, se refieren a la claridad de los resultados esperados y su impacto en la población beneficiaria. Puntos de partida, considera los desempeños, el contexto y los medios de los que disponen los estudiantes para la implementación de la propuesta. Elaboración del diseño instructivo, precisa la metodología que se empleará en el proceso educativo, así como los medios que se emplearán en el mismo y definir las intenciones del estudio, determina los

objetivos de la propuesta con su respectiva fundamentación teórica. Gravemeijer y Cobb (citado por Rinaudo y Donolo, 2010, p. 16).

### **3.3.2 Fase 2 implementación del experimento de diseño**

Se trata de poner a prueba los planteamientos realizados durante la primera fase y realizar las mejoras necesarias de acuerdo a la experimentación realizada hasta el momento. Para ello se plantean microciclos de diseño y análisis según Gravemeijer y Cobb (citado por Rinaudo y Donolo, 2010, p. 17), así: microciclo de diseño, estudia de las formas en las que se podrían desarrollar las actividades propuestas, así como los posibles resultados obtenidos. Microciclo de análisis, evalúa el proceso de implementación de las acciones y ejercicios formulados con el fin de realizar los ajustes pertinentes y la revisión constante del proceso de diseño, es necesaria para realizar las mejoras respectivas para alcanzar las metas y propósitos trazados en la propuesta.

### **3.3.3 Fase 3 el análisis retrospectivo**

Esta etapa se lleva a cabo de dos tareas fundamentales, por un lado, el análisis de los datos, en donde se hace una revisión cronológica de cada uno de los pasos del proceso en desarrollo, seleccionando de acuerdo a las experiencias registradas cuales son los conceptos concluyentes del estudio realizado, apoyándolos en los momentos y evidencias recopiladas. Esto genera unas alertas que pueden generar inconvenientes en la selección de los datos, la subjetividad del investigador según su punto de vista e intereses y la tendencia a considerar solo los aspectos positivos del estudio. Brown (citado por Rinaudo y Donolo, 2010, p 18). Otras variables que inciden en el proceso, unas dependientes como el clima académico, de aprendizaje y sistemáticas, y otras independientes como del ambiente, del aprendiz, de los recursos de apoyo, del desarrollo profesional, del financiamiento y de implementación.

La introducción de un recurso digital al escenario educativo promueve la resolución de problemas detectados en el ejercicio de exploración investigativa de tal forma, que el elemento introducido transforme las dinámicas que se venían dando. En este sentido, la investigación

basada en diseño se implementará para la construcción de un Objeto Virtual de Aprendizaje que permita el desarrollo innovador del proyecto transversal Aprovechamiento del tiempo libre desde su articulación con el área artística en la institución educativa Jorge Ardila Duarte; de tal forma, que su implementación promueva la motivación y dinamismo en los estudiantes. A demás, proponer una metodología que sirva de modelo para la ejecución de los demás proyectos pedagógicos en el plantel educativo.

### 3.4 Ruta De Investigación

**Figura 3.2**

*Ruta de investigación*



**Fuente:** ruta de investigación basada en (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2014, p.7-10)

La investigación cualitativa construye su ruta en la medida que se va adelantando el proceso de estudio, teniendo en cuenta al mismo tiempo los antecedentes y los resultados que va arrojando el desarrollo del programa de trabajo propuesto. Es importante puntualizar los aspectos a tener en cuenta en cada momento de la ruta de investigación.

-Etapa 1. Planteamiento del problema: se toma como punto de partida una necesidad sentida en el ámbito educativo, con el fin de ser subsanada con el aporte innovador de recursos tecnológicos que dinamicen los procesos de aula y los transformen en motivadores entornos de enseñanza aprendizaje.

-Etapa 2. Inmersión en el campo: tiene que ver con la relación que debe surgir entre el investigador y la población de estudio, su contexto y características más relevantes que aportan unas particularidades que orientarán el impacto real y verás del caso en estudio.



-Etapa 3. Concepción del diseño o abordaje principal del estudio: existen diferentes tipos de diseño cualitativo y su selección dependerá primordialmente del planteamiento del problema, sin que ello signifique que se tenga que ceñir a un enfoque específico, ya que lo verdaderamente importante es responder a las necesidades planteadas por la investigación, aprovechando la experticia y conocimiento del equipo investigador, ya que sus procedimientos no son de carácter estandarizado y por el contrario permiten un amplio rango de flexibilidad.

-Etapa 4. Definición de la muestra inicial del estudio: se realiza una selección poblacional para estudiar datos de manera individual, y tomando como punto de partida esta información se producen conclusiones generales, que brinde una perspectiva global de la problemática y sus posibles soluciones.

-Etapa 5. Recolección de los datos: comprende toda la información recopilada a través de diferentes medios (escritos, verbales, visuales, auditivos, audiovisuales, etc), así como la obtenida por medio de herramientas diseñadas antes, durante y después el estudio, para consolidar datos que permitan generar teorías concluyentes de la experiencia investigativa.

-Etapa 6. Análisis de los datos: en esta parte del proceso la organización, transcripción y codificación de la información es fundamental, siendo sus principales criterios de revisión y comprobación la dependencia, credibilidad, transferencia y confirmación. Se trata de explorar datos, darles una estructura, describir experiencias, descubrir conceptos, comprender el contexto, reconstruir experiencias, vincular resultados y construir una teoría basada en ellos.

-Etapa 7. Interpretación de resultados: implica los diversos puntos de vista de los protagonistas que forman parte del proyecto; la interacción que se produce entre los participantes, así como la compartida con los investigadores de manera tanto implícita como explícita, genera datos significativos que evolucionan a medida que avanzan las diferentes etapas de la investigación. En esta parte del proceso es importante la contextualización de los resultados obtenidos.

-Etapa 8. Elaboración del reporte de resultados: en la investigación cualitativa los datos obtenidos resultan ser muy detallados, en esta última etapa se explica cómo se realizó la investigación, su contexto, sus participantes, su diseño, así como la metodología y los procedimientos utilizados. Es importante enriquecer el reporte con apoyos gráficos que faciliten la comprensión de la información aquí consignada.

### **3.5 Población Y Muestra**

La población de estudiantes de undécimo grado corresponde a un total de 89 jóvenes con edades que oscilan entre los 15 y los 18 años de edad. Este grupo se encuentra dividido en dos salones de 45 y 44 alumnos, quienes se encuentran distribuidos en las modalidades artísticas del énfasis técnico Colegio Jorge Ardila Duarte así: 27 en danza, 19 en teatro, 20 en música y 23 en artes plásticas. Es importante mencionar que, la formación técnica en el colegio se desarrolla a través de tres ciclos; el primero de exploración para los grados sexto y séptimo, el segundo de fundamentación en los grados octavos y novenos y el tercero de profundización para los grados décimo y undécimo, lo que nos permite ubicar el grupo con el que se va a trabajar esta investigación en la tercera etapa del énfasis del colegio.

Para la selección de la muestra se toman los aportes de Hernández Sampieri (2010) quien establece tres factores que intervienen para determinar el tamaño: el primero tiene que ver con la capacidad de análisis, recursos disponibles y casos de estudio verificables por cada participante; el segundo, al número de casos que puedan responder los cuestionamientos indagados en la investigación y el tercero, de acuerdo a la naturaleza del objeto de estudio porque esta determina la profundidad o superficialidad con la que se llevará a cabo el análisis. El autor manifiesta que el tamaño de la muestra no se fija "a priori"; es decir, premeditadamente. El tamaño se establece con el número de participantes que pasen y ya no hagan aportes significativos o datos novedosos. (pp. 426-428).

El tipo de muestreo seleccionado es homogéneo puesto que, se espera que los participantes posean las mismas características educativas al pertenecer a determinada población

académica y plantel; aunque se sabe, que cada uno posee sus propias impresiones y realidades. “las muestras homogéneas las unidades que se van a seleccionar poseen un mismo perfil o características, o bien comparten rasgos similares. Su propósito es centrarse en el tema por investigar o resaltar situaciones, procesos o episodios en un grupo social” (Hernández Sampieri, 2010, p. 431).

Por tanto, se seleccionará para conformar el grupo de muestra igual cantidad de jóvenes de cada una de las cuatro modalidades del colegio, completando un grupo de 12 hombres y 12 mujeres para un total de 24 estudiantes seleccionados al azar. Se incluyen dentro del estudio estudiantes de todas las modalidades ya que se busca fortalecer la transversalización del proyecto de aprovechamiento del tiempo libre, a través de la práctica artística, como forma de potencializar las destrezas y habilidades adquiridas en el proceso de formación técnica en el arte de los estudiantes, como aporte significativo a sus experiencias de socialización, convivencia y comunicación, al trabajo en equipo, la autonomía y su liderazgo.

El Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) se implementará en el Colegio Técnico en Bellas Artes Jorge Ardila Duarte, institución educativa del sector oficial, ubicada en el Barrio La Concordia de la ciudad de Bucaramanga, capital del departamento de Santander. Sus estudiantes pertenecen a todos los estratos socioeconómicos, el 73%, se ubica en los estratos tres y cuatro, y el 27% restante distribuido en los demás estratos. La estructura de las familias de la institución se caracteriza en un 60% por hogares monoparentales y un 40% por familias nucleares. La problemática más predominante de los estudiantes es la falta de tiempo de sus familias para realizar el acompañamiento de los procesos académicos, dados los compromisos de trabajo de los padres de familia. A partir de esta caracterización podemos inducir que la mayoría de la población académica cuenta con conectividad y acceso a dispositivos electrónicos como herramientas de apoyo a su proceso educativo.

### **3.6 Categorías O Variables De Estudio**

Las categorías de estudio se definen a partir de la estructuración que plantea la investigación en los objetivos específicos. En el objetivo general se retoma el planteamiento del problema y brinda un panorama más amplio sobre el cual se define el campo de acción y el enfoque a direccionar el estudio. Por tanto, estas subcategorías establecidas en los específicos permitirán que el objeto de estudio se vuelva accesible al proceso investigativo.

**Tabla 5.**

*Categorías de estudio*

Objetivos Específicos	Categorías	Subcategorías	Indicadores
Identificar las fortalezas y debilidades existentes en las actividades sugeridas del proyecto pedagógico transversal aprovechamiento del tiempo libre dirigidas a los estudiantes del grado once de la institución educativa Jorge Ardila Duarte desde.	Proyecto pedagógico transversal (PPT)	Aprovechamiento del tiempo libre	Conocimiento sobre lo que es un PPT  Actividades desarrolladas por el PPT aprovechamiento del tiempo libre  Número de estudiantes diagnosticados
Construir un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para el desarrollo de las actividades del Proyecto Pedagógico Transversal (PPT) aprovechamiento del tiempo libre con los estudiantes de grado once.	Objeto virtual de aprendizaje (OVA)  Características del OVA	Calidad a nivel estructural y visual  Calidad didáctica y tecnológica  Diseño creativo  Metodología basada en diseño (MBD)	Relevancia  Pertinencia  Funcionalidad  Accesibilidad  Adaptabilidad
Implementar un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para el desarrollo de las actividades sugeridas por proyecto pedagógico transversal aprovechamiento del tiempo libre en la institución educativa Jorge Ardila Duarte con los estudiantes de grado once.	Aplicación del OVA	Exploración y navegación de la herramienta	Accesibilidad  Navegación  Propuesta creativa (artística)  Adaptabilidad  Interoperables  Reusables
Evaluar el impacto de los aprendizajes facilitados a través de la inclusión de un recurso digital en	Impacto del OVA  Desarrollo del PPT	Aprendizaje significativo  Aprovechamiento del tiempo libre	Participación de los estudiantes  Desarrollo total del OVA

---

el desarrollo del proyecto  
pedagógico transversal  
aprovechamiento del tiempo libre  
de la institución educativa Jorge  
Ardila Duarte en los estudiantes de  
grado once.

---

Fuente: elaboración propia (Tomando como referente documento Universidad de Cartagena, 2009).

### 3.7. Técnicas E Instrumentos De Recolección De Datos

Con el fin de lograr los objetivos propuestos en la investigación, se crearon dos instrumentos para recoger los datos necesarios para dar inicio a la etapa diagnóstica del proyecto y para al proceso de evaluación de la implementación del OVA; estos fueron la encuesta y la entrevista semiestructurada.

Se toma como referente metodológico para este apartado de la investigación las concepciones de Álvarez-Gayou (2003) sobre la entrevista quien, a su vez, utiliza los referentes teóricos de Steinar Kvale; puesto que se consideran oportunos y estructurados para el tipo de estudio que se adelanta.

Una entrevista es una conversación que tiene una estructura y un propósito. En la investigación cualitativa, la entrevista busca entender el mundo desde la perspectiva del entrevistado, y desmenuzar los significados de sus experiencias. El autor delimita siete momentos en la entrevista: selección del tema, diseño, entrevista, transcripción, análisis, verificación y preparación del informe. Manifiesta que, en este tipo de estudio, las entrevistas son semiestructuradas, llevan una secuencia temática que se desarrolla con las preguntas a intervenir; por tanto, debe ser un ejercicio planificado en donde se exponga el propósito de la entrevista (pp. 109 -112).

Así mismo, Torres, Paz y Salazar. (s.f.) manifiestan:

En una entrevista además de obtener los resultados subjetivos del encuestado acerca de las preguntas del cuestionario, se puede observar la realidad circundante, anotando el encuestador además de las respuestas tal cual salen de la boca del entrevistado, los aspectos que considere oportunos a lo largo de la entrevista (...) Es un método cómodo para obtener datos referentes a la población, facilitados por individuos y que nos sirven para conocer la realidad social. (p. 13). A su vez, Hernández-Sampieri y Mendoza (2010) definen las entrevistas semiestructuradas como aquellas que se basan en una guía de asuntos o preguntas y el

entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información (p.499).

Por otro lado, se utilizará el modelo de encuesta, o cuestionario como lo denomina Hernández-Sampieri, Fernández y Batista (2010), quienes serán los autores de base para definir este componente investigativo.

Un cuestionario es un instrumento de medición para la recolección de datos que consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variable a medir. Para delimitar las opciones de respuestas se tomarán las preguntas de tipo cerrado, las cuales serán definidas previamente pensando en las opciones de respuestas que se deben desprender al entrevistado sobre el tema (p, 219).

Los cuestionarios son un conjunto de preguntas técnicamente estructuradas y ordenadas, que se presentan escritas e impresas, para ser respondidas igualmente por escrito o a veces de manera oral (...) cualquier tipo de instrumento, un cuestionario se construye sobre el esbozo de una estructura y siguiendo un riguroso orden. Para eso es importante recordar que tanto el cuestionario como las preguntas poseen una forma y un contenido. La forma está dada por el tipo de preguntas de que se compone el instrumento, y el contenido son los aspectos que se desea averiguar, los cuales también determinan el tipo de preguntas: hechos, opiniones, actitudes, intereses, grados de conocimiento, etcétera. (Niño, 2011, p.91)

Para esta investigación se empleó, como técnica para recolectar la información, una encuesta diagnóstica (Ver anexo 1) y una entrevista a una muestra de la población (Ver anexo 2). Además, se empleó la técnica de encuesta para validar el OVA mediante cuestionario diseñado a partir de un modelo de creación propia en la herramienta Google form, la cual permite crear cuestionarios online, que facilitan la recogida de la información y su tabulación.

<https://docs.google.com/forms/d/1NDyCN5YAzlj1AhwWqzKGVt2q5QBdA5-qScsafcll33Q/prefill>

Para finalizar el proceso de intervención del OVA se aplicará una encuesta evaluativa que permitirá recoger las apreciaciones de los estudiantes sobre el recurso creado; de tal forma, que



sus apreciaciones permitan hacer retroalimentación a los investigadores y descubrir oportunidades de mejora en post de los estudiantes y los procesos pedagógicos con los proyectos transversales.

#### **4. Intervención Pedagógica**

En esta sección se describe el recurso digital creado para el desarrollo del Proyecto Transversal Aprovechamiento del tiempo libre “Santander es Arte”. Se presenta desde la fase diagnóstica en donde se relacionan los resultados del proceso de indagación con la encuesta y entrevista aplicada a los estudiantes; los cuales fueron insumo para estructurar un OVA según las necesidades y características de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte. La segunda fase de implementación del objeto virtual diseñado según la secuencia didáctica planeada para su ejecución y, finalmente, la validación del recurso a través de una encuesta para analizar el alcance de los objetivos trazados; los cuales, fueron la ruta a seguir en este proceso investigativo.

##### **4.1 Presentación de la experiencia**

Los resultados obtenidos de esta propuesta de investigación, surgen a partir de la implementación del OVA “Santander Es Arte”, cuyo contenido apunta al desarrollo del Proyecto Aprovechamiento Del Tiempo Libre con los estudiantes del grado undécimo de la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte De Bucaramanga.

El objeto de este estudio, busca superar las falencias detectadas en la etapa diagnóstica del caso, a través del diseño de un recurso educativo digital, que reorienta la dinámica académica existente en relación a la transversalidad de los proyectos pedagógicos de ley, considerando el énfasis artístico del colegio como eje fundamental y una temática de interés común que puede nutrirse o complementarse según los intereses de los estudiantes o las dinámicas institucionales, ya que el proyecto lo que pretende de fondo es ofrecer a los estudiantes una forma de utilizar sus momentos de ocio de manera provechosa, mejorando su motivación y participación a través de estrategias metodológicas acordes a la pedagogía del siglo XXI.

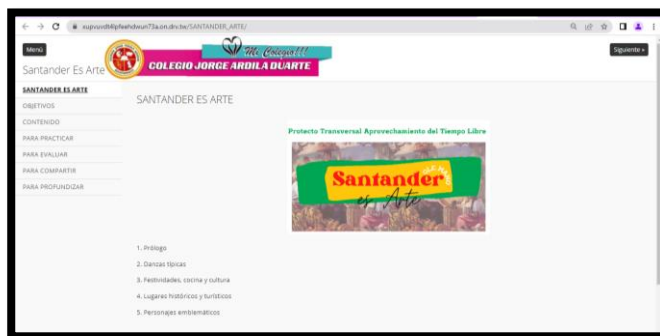
El proceso investigativo inicia con la fase diagnóstica en donde, a partir de una encuesta realizada en Google form y aplicada a 24 estudiante seleccionados aleatoriamente y una entrevista, se analiza la percepción que tienen los estudiantes sobre la implementación del proyecto transversal *Aprovechamiento del tiempo libre* en la institución educativa. Con estos resultados, se encontró información valiosa que sirvió de insumo para continuar con el diseño de la herramienta digital prevista.

En la segunda fase se construye el objeto virtual de aprendizaje de acuerdo a los intereses identificados en los estudiantes y a los contenidos orientadores de la institución para el desarrollo de los proyectos transversales que, para este caso, se toma el enfoque de exaltar la identidad regional y generar sentido de pertenencia hacia lo local y nacional. El objeto virtual de aprendizaje se diseñó en exelearning, una herramienta de código abierto que permite la creación de contenidos educativos incorporando textos, imágenes, audio, video, animaciones y actividades interactivas, con la posibilidad de embeber elementos realizados desde otras aplicaciones.

El modelo de este OVA está basado en la pedagogía conectivista (Siemens y Downes, 2009), promoviendo el desarrollo de competencias en los estudiantes a partir del trabajo colaborativo y autónomo, apoyados en la diversidad de recursos tecnológicos existentes. A través de este link <https://cutt.ly/HJJh9Rp> , se puede acceder al recurso propuesto, el cual posee una completa estructura organizada a través de un menú de acceso que permite una fácil maniobrabilidad por parte del usuario, quien encuentra de manera organizada los contenidos, objetivos, actividades individuales, colaborativas, evaluativas e información complementaria accesible para la profundización de la temática planteada.

#### **Figura 4.1**

*Portada OVA Santander es Arte*



Fuente: elaboración propia.

Se continua con la implementación del OVA “Santander es Arte” el cual se aplicó a una población de muestra conformada por veinticuatro (24) estudiantes, distribuidos equitativamente en género, doce (12) hombre y doce (12) mujeres, así como en representación igualitaria de cada una de las cuatro modalidades del énfasis artístico del establecimiento educativo, seis (6) de música, seis (6) de danza, seis de teatro (6) y seis (6) de artes plásticas, todos ellos seleccionados al azar, entre los listados de cada para el año lectivo 2022.

El objeto virtual de aprendizaje posee una completa estructura organizada a través de un menú de acceso que permite una fácil maniobrabilidad por parte del usuario, quien encuentra de manera organizada los contenidos, objetivos, actividades individuales, colaborativas, evaluativas e información complementaria accesible para la profundización de la temática planteada. El recurso está diseñado para ser usado en línea y ofrece variadas opciones de portabilidad, ya que permite su ejecución en computadores, celulares, tablets, etc.

Finalmente, se evalúa el impacto de los aprendizajes facilitados a través del recurso digital diseñado para el proyecto pedagógico con un test sobre la temática y con una encuesta de cierre que valora la experiencia de la herramienta y sus accesos.

## 4.2 Estrategias desarrolladas

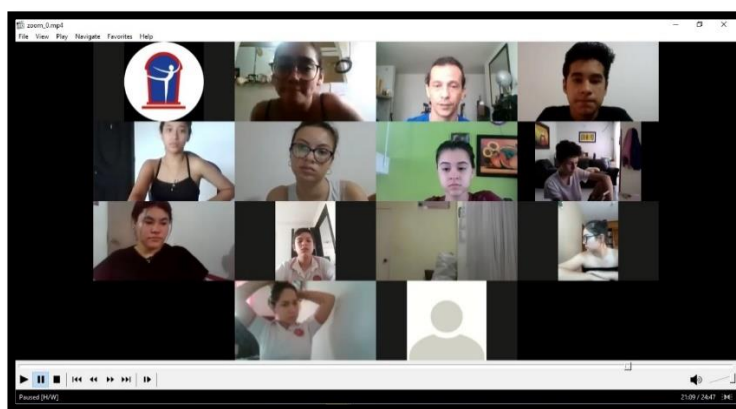
La convocatoria y selección de los estudiantes del grupo piloto, se realizó a través de los docentes de cada área artística de la institución y el trabajo con ellos se dio inicialmente a través de reuniones de carácter virtual realizadas a través de la plataforma ZOOM. La información

previa al desarrollo de esta propuesta se recolectó por medio de dos instrumentos diseñados para tal fin.

Inicialmente se aplicó una encuesta de gestión y ejecución del proyecto transversal *aprovechamiento del tiempo libre* a un grupo de muestra de los estudiantes del grado 11° del Colegio Jorge Ardila Duarte de la ciudad de Bucaramanga (ver tabla 6), dicho recurso consta de un encabezado que contextualiza al estudiante sobre el objetivo de esta herramienta, un espacio que suministra datos básicos para la identificación del encuestado y un desarrollo de veinte (20) preguntas de las cuales las tres (3) primeras son de respuesta positiva/negativa, las trece (13) siguientes son de acuerdo a la escala de valor Likert y las cuatro (4) últimas de selección. Esta herramienta se diseñó y desarrolló de manera digital y su aplicación arrojó como resultado el insumo necesario para desarrollar una propuesta que responda a las problemáticas y expectativas aquí detectadas, en relación a los proyectos pedagógicos transversales, específicamente con el de aprovechamiento del tiempo libre.

## Figura 4.2

### *Encuentro etapa diagnóstica*



Fuente: elaboración propia.

Posteriormente y una vez ejecutado el primer instrumento se procedió a la realización de una entrevista a ocho (8) integrantes del grupo de muestra, seleccionando un hombre y una mujer de cada énfasis artístico (una pareja por danza, una por teatro, una por música y una por artes plásticas). A través de este recurso se indaga de manera más específica, acerca del

pensamiento de los jóvenes sobre su experiencia y lo aprendizajes obtenidos, a través de las diversas actividades realizadas por el proyecto de aprovechamiento del tiempo libre durante sus años de formación en la institución. Esta herramienta se realizó en la sede B “Casa del arte” del colegio Jorge Ardila Duarte durante las clases de la modalidad artística, y para su realización se emplearon dos jornadas de trabajo académico, respetando los tiempos estipulados para el desarrollo de cada entrevista, su registro se efectuó a través de grabaciones de audio así como apuntes en físico y las conclusiones de dicho trabajo brindaron un panorama del impacto real que hasta el momento ha tenido el proyecto transversal en estudio en la formación de los alumnos, así como lo que ellos esperan y dimensionan acerca de lo que debería contener y como debería impactar en sus vidas la implementación del proyecto de tiempo libre en el colegio.

Finalizada la etapa diagnóstica se inicia el desarrollo de la unidad didáctica, que reunirá la información y los elementos con los que contará la presente propuesta académica. Esta se plantea en cuatro (4) momentos distribuidos de la siguiente forma:

Primer momento: Exploración

Aquí se relacionan el índice de contenidos a trabajar, los objetivos y el desarrollo de la temática mediante una presentación elaborada en la herramienta en línea Genially, que contiene imágenes, textos y enlaces interactivos.

### **Figura 4.3**

*Objetivos de la unidad didáctica*



Fuente: elaboración propia

#### Figura 4.4

*Contenidos de la unidad didáctica*



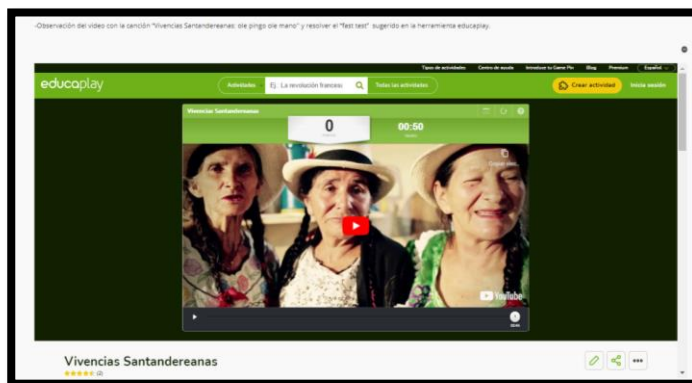
Fuente propia

Segundo momento: Momento de desarrollo práctico

Una vez abordado el tema se presenta un conjunto de actividades educativas multimediales para afianzar la información recibida, a través de la plataforma Educaplay; de esta forma se lleva a los alumnos a adentrarse en el conocimiento de manera participativa e interactiva.

#### Figura 4.5

*Actividades de práctica - Educaplay*



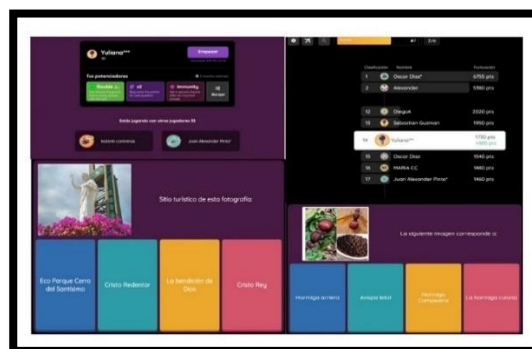
Fuente: elaboración propia

Tercer momento: Momento de evaluación

Aunque la evaluación aplicada sobre la unidad temática es continua, es decir que se realiza de manera permanente en el transcurso de todas las actividades diseñadas en los diferentes recursos digitales, se plantea un ejercicio de valoración individual, con el fin de determinar la receptividad e impacto obtenidos, constatando a su vez el alcance de los objetivos propuestos. El resultado de este ejercicio será visibilizado por medio de un test elaborado en Quizizz, plataforma de gamificación que sirve para medir y evaluar la participación de los estudiantes.

#### Figura 4.6

*Test evaluativo – Quizizz*



Fuente: elaboración propia

Cuarto momento: Momento de profundización



La etapa de cierre de la unidad propone un sitio de participación cooperativo en Padlet, plataforma que permite compartir información en variados formatos digitales. Por otra parte, se brinda un espacio webgrafía y bibliografía, con links y enlaces de consulta para ampliar información y diversificar conocimientos relativos a la unidad.

### Figura 4.7

#### Actividad cooperativa – Padlet



Fuente: elaboración propia

A continuación, se relaciona las estrategias implementadas en la ejecución de esta investigación, en la siguiente tabla llamada triangulación de la información (ver tabla 4.1), se evidencia cada una de las estrategias, instrumentos, categorías e indicadores que se han tenido presentes para dar solución a cada objetivo específico.

**Tabla 6**

*Triangulación de la información referente a la intervención pedagógica, estrategias desarrolladas en cada objetivo*

<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Categorías</b>	<b>Subcategorías</b>	<b>Estrategia pedagógica</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>TIC utilizada</b>
Identificar las fortalezas y debilidades existentes en las actividades sugeridas del proyecto pedagógico transversal aprovechamiento del tiempo libre dirigidas a los estudiantes del grado once de la institución educativa Jorge Ardila Duarte desde.	Proyecto pedagógico transversal (PPT)	Aprovechamiento del tiempo libre	Aplicación encuesta diagnóstica en formato digital enviada a los correos de los estudiantes de la muestra y encuentro sincrónico para las orientaciones del formato y tipo de preguntas.	Conocimiento sobre lo que es un PPT  Actividades desarrolladas por el PPT aprovechamiento del tiempo libre  Número de estudiantes diagnosticados	Encuesta de gestión y ejecución del proyecto transversal "Aprovechamiento del tiempo libre " en la IE Jorge Ardila Duarte - Estudiantes 11 <sup>o</sup>	Formularios Google
Construir un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para el desarrollo de las actividades del Proyecto Pedagógico Transversal (PPT) aprovechamiento del tiempo libre con los estudiantes de grado once.	Objeto virtual de aprendizaje (OVA)  Características del OVA	Calidad a nivel estructural y visual  Calidad didáctica y tecnológica  Diseño creativo  Metodología basada en diseño (MBD)	Análisis de los resultados de la encuesta para el diseño del OVA. Selección y diseño del material pedagógico.	Relevancia  Pertinencia  Funcionalidad  Accesibilidad  Adaptabilidad	Diseño unidad didáctica para la construcción del OVA Juegos online (sopa de letras, videotest, quiz, relacionar conceptos) Presentación interactiva Video  Diseño OVA	Educaplay  Genially  Youtube  Exelerning
Implementar un objeto virtual de aprendizaje (OVA)	Aplicación del OVA	Exploración y navegación de la herramienta	Encuentro presencial para dar orientaciones	Accesibilidad  Navegación	Enlace web  <a href="https://cutt.ly/HJh9Rp">https://cutt.ly/HJh9Rp</a>	Exelerning

<p>para el desarrollo de las actividades sugeridas por proyecto pedagógico transversal aprovechamiento del tiempo libre en la institución educativa Jorge Ardila Duarte con los estudiantes de grado once.</p>			<p>sobre el desarrollo del OVA, sus partes, intencionalidad y evaluación del recurso.</p>	<p>Propuesta creativa (artística) Adaptabilidad Interoperables Reusables</p>		
<p>Evaluar el impacto de los aprendizajes facilitados a través de la inclusión de un recurso digital en el desarrollo del proyecto pedagógico transversal aprovechamiento del tiempo libre de la institución educativa Jorge Ardila Duarte en los estudiantes de grado once.</p>	<p>Impacto del OVA Desarrollo del PPT</p>	<p>Aprendizaje significativo Aprovechamiento del tiempo libre</p>	<p>Aplicación encuesta evaluativa en formato digital enviada a los correos de los estudiantes de la muestra y encuentro sincrónico para las orientaciones generales.</p>	<p>Participación de los estudiantes Desarrollo total del OVA</p>	<p>Evaluación del OVA (Objeto virtual de aprendizaje) "Santander es Arte" del proyecto transversal "Aprovechamiento del tiempo libre"</p>	<p>Formularios Google</p>

Fuente: elaboración propia

### 4.3 Recolección de datos

Durante el desarrollo de la propuesta se recopilaron varios datos que sirvieron de insumo para establecer un diagnóstico y poder construir un recurso digital que respondiera a las necesidades de los educandos y al proceso formativo a través del Proyecto Transversal Aprovechamiento del Tiempo Libre. El primer instrumento fue una encuesta aplicada virtualmente a través de la herramienta Google form, en donde a partir de 20 ítems se cuestionó sobre aspectos pedagógicos, de implementación y de alcance del proyecto institucional y el segundo, una entrevista formalizada con diez preguntas sobre el concepto que tienen los estudiantes sobre los proyectos pedagógicos.

Después de analizar las respuestas arrojadas por el instrumento, se puede analizar que hay un desconocimiento mayoritario en la conceptualización y propósitos de un proyecto transversal y los que implementa la institución. Esto puede generar confusión en los educandos, al considerar que todas las actividades sugeridas por los proyectos hacen parte del desarrollo curricular de las asignaturas o por requerimiento de los docentes. Al no tener claridad sobre la obligatoriedad de ciertos temas que constituyen parte fundamental de su formación integral, pueden desenfocar la intencionalidad del proyecto o sentir que su direccionamiento no contribuirá significativamente a su formación; si no, que hace parte del requerimiento académico más, tal como lo expresan algunos en la entrevista. Lo cual, se aleja de lo establecido por el Ministerio de Educación Nacional en el artículo 36 del decreto 1860 (MEN:1994) “El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno”.

Por otro lado, les parecen favorables los tiempos de ejecución y las actividades sugeridas por el proyecto *Tiempo Libre*, considerándolas que tienen un buen enfoque hacia la formación artística y al desarrollo de habilidades sensibles, acordes al nivel de escolaridad de los estudiantes. Así mismo, el proyecto promueve ambientes de aprendizajes colaborativos que

permiten la integración de los estudiantes y la participación colectiva en las discusiones generadas a partir de la planeación de las actividades. Además, se evidenció que los estudiantes prefieren el tipo de actividades en donde ellos mismos son partícipes del proceso formativo a través de actividades lúdica, especialmente, si estas se desarrollan desde la virtualidad. Por ello, la propuesta de implementar un OVA para el desarrollo del proyecto transversal *Aprovechamiento del tiempo libre* se convierte en una metodología atractiva para los educandos, por la variedad de información, por sus formatos multimediales y por el acceso rápido que le imponen estar en constante movimiento todo el tiempo.

Esta última observación se enfatiza en el análisis tomado de las entrevistas realizadas a los estudiantes, como parte complementaria a la fase diagnóstica; la cual confirma, el interés de ellos en poder diversificar la metodología implementada por los proyectos y permitir el desarrollo de estos a través de formatos digitales que pueden ser más atractivos para la formación integral desde sus propuestas creativas, lúdicas, reflexivas, competitivas y ciudadanas. Un poco lo que desde el informe *de competencias TIC para el desarrollo profesional docentes* establece el MEN (2013, p. 15) “ofrecer al aprendiz ambientes de aprendizaje ricos en materiales y experiencias que cautiven su interés, otorgarle mayor libertad para explorar, observar, analizar, y construir conocimiento, estimular su imaginación, creatividad, y sentido crítico, ofrecerle múltiples fuentes de información”.

De acuerdo a las apreciaciones tomadas de esta primera fase investigativa y al proyecto educativo institucional (PEI) se diseñó un OVA enfocado al rescate de los aportes culturales, históricos y artísticos de la región Santandereana. De tal forma que, desde el espacio de formación generado por el proyecto *Tiempo libre* y transversalizado con el área de educación artística, se enfocó a resaltar las expresiones festivas, costumbristas, lugares históricos y turísticos y personajes emblemáticos que han aportado a la construcción de la sociedad Santandereana. Todo esto, como sugerencia temática dada por los estudiantes en la encuesta de percepción.

Aplicado el recurso es notoria la aceptación que tienen los educandos sobre el OVA diseñado como herramienta para el desarrollo del proyecto transversal Aprovechamiento del tiempo libre y las actividades que lo conforman. A demás, de poder integrar sus contenidos a un área que estimula la creatividad, la sensibilidad estética y la observación del mundo. Como lo manifiestan Giráldez y Pimentel (2021: p. 128):

[...] Podemos afirmar que la integración de las tecnologías en los programas de artes en las escuelas permite a los estudiantes estar en contacto con formas de expresión artística únicas y apasionantes y aprender con medios, herramientas y recursos que forman parte de su vida cotidiana. Esto no significa que las antigua tecnologías convencionales resulten menos apropiadas o deban ser olvidadas. Todas ellas tienen su lugar en las aulas y cumplen una función específica (...) La integración de recursos tecnológicos en la educación artística contribuye, además, al desarrollo de una serie de competencias básicas e imprescindibles que se consideran transversales en cualquier plan y programa educativo.

Tener a la mano herramientas digitales que acercan el conocimiento al estudiante proporciona una ventaja metodológica al ellos poder sentirse involucrados con los contenidos y no verlo como algo ajeno mediado por el conocimiento único del maestro; si no, como un espacio de construcción de significados colectivo en donde se tiene la posibilidad de descubrir e ir a su propio ritmo. La propuesta pedagógica con el OVA “Santander es Arte” tiene la intencionalidad que su estructura y ejecución sirvan de modelo para los demás proyectos trasversales que maneja la institución; de tal forma, que se pueda integrar el acompañamiento tutorial del docente y seguimiento de actividades sugeridas, el desarrollo autónomo de las mismas por parte del estudiante gracias a la incursión de recursos digitales variados.

Los objetos virtuales de aprendizaje – OVA- son herramientas educativas de carácter digital que utilizan diferentes formas para explicar un contenido y es que su pertinencia está dada por las características que posee, que le permite al docente abarcar lúdicamente un contenido en una misma unidad de diseño con formatos variados. “El propósito es, que puedan ser

reutilizados, adaptados, editados, combinados y distribuidos en distintos ambientes de aprendizaje, para que puedan ser usados por todos, sin la limitante del dispositivo electrónico o la modalidad de estudio (Acuña, 2022).

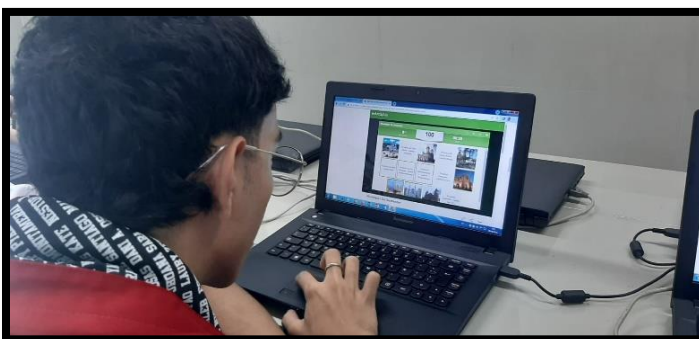
Durante el desarrollo de la sesión en donde se hizo presentación del recurso y explicación a sus componentes, se notó gran aceptación y receptividad por parte de los estudiantes, quienes estuvieron conectados más del tiempo sugerido para la etapa exploratoria, logrando completar todas las actividades del OVA por considerarlas retadoras y motivantes para reforzar lo aprendido sobre la región Santandereana. Se propone inclusive, extender este recurso a una temática más abarcadora como lo es “cultura global” y mantener los formatos multimediales tales como videos, caricaturas, infografías, juegos en línea, fotografías, que enriquecen visualmente los contenidos.

**Figura 4.8**  
*Socialización OVA Santander es Arte*



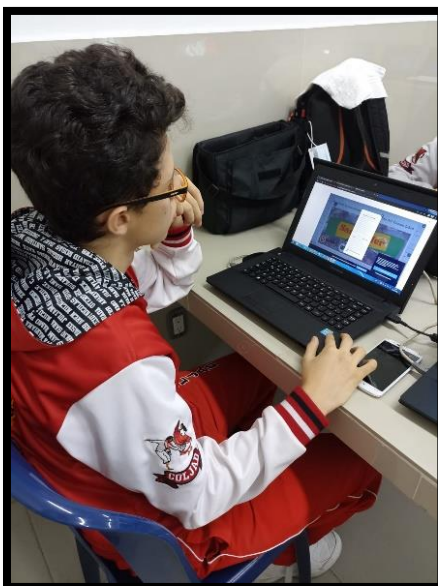
Fuente: elaboración propia

**Figura 4.9**  
*Socialización OVA Santander es Arte estudiante*



Fuente: elaboración propia

**Figura 4.10**  
*Socialización OVA Santander es Arte estudiante*



Fuente: elaboración propia

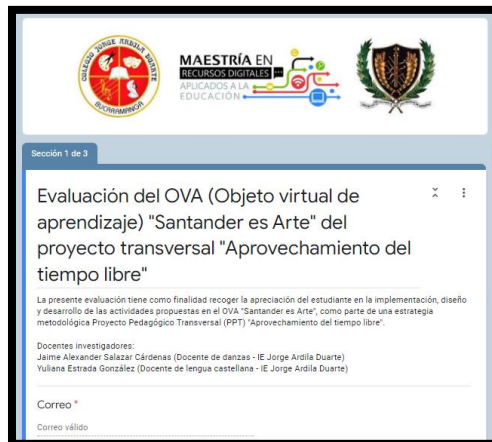
El Objeto Virtual de Aprendizaje cumplió con las expectativas generadas en la fase de preparación del diseño del *Modelo de Investigación Basado en Diseño* (IBD) según la propuesta de María Cristina Rinuado y Danilo Donolo (2010) considerándolo útil, práctico y apropiado para el desarrollo del proyecto y su uso dentro de la institución educativa. Gracias a su estructura dinámica y concreción en las actividades propuestas, sirve de modelo para el desarrollo de los proyectos pedagógicos transversales, puesto que no requieren de un tiempo específico para su ejecución por lo cual, sirve para sugerir que sea realizado en los tiempos de ocio y esparcimiento que tengan los estudiantes.

Por último, se aplicó un instrumento para evaluar la experiencia del OVA con un modelo evaluativo propio diseñado a partir de las características institucionales y el perfil educativo que tiene el colegio; esto con el fin de revisar la pertinencia del recurso utilizado para dinamizar el proceso formativo del proyecto y la manera en que permite resultados académicos eficaces y reflexivos. Entonces, para poder validar la confiabilidad del instrumento y los parámetros de calidad que cumplen respecto al objetivo por el cual fue creado se construye una rejilla en



Google form, a partir del modelo diseñado en etapa investigativa llamado “MERED”, Modelo de Evaluación de Recursos Educativos Digitales (Ver tabla de anexo 3).

**Figura 4.11**  
*Encabezado evaluación OVA*



Fuente: elaboración propia

El presente modelo de evaluación corresponde a una propuesta propia, estructurada como una matriz evaluativa que permite dar una valoración cuantitativa a la estructuración, contenido y uso de los RED. Los criterios establecidos se relacionan con las características institucionales del colegio Jorge Ardila Duarte, el cual, tiene una orientación formativa hacia las bellas artes; por tanto, el modelo pedagógico institucional se articula a las teóricas educativas que promueven la formación integral de conocimientos y el pensamiento creativo. Modelo para la evaluación de recursos educativos digitales - MERED se organiza a partir de cuatro componentes: didáctico, pedagógico, creativo y tecnológico, los cuales establecerán los parámetros de la evaluación. Estos a su vez, se dividen en trece criterios que revisan, no solo la organización del material, su direccionamiento, programación o diseño; si no, la objetividad y pertinencia de los contenidos. Estos criterios se subdividen en indicadores que le permitirán al evaluador, ser más específico con las variables a calificar.

El instrumento evaluador fue aplicado online a cinco docentes de la institución y 20 estudiantes, quienes se encargaron de validar el OVA Santander es Arte. Dentro de las

apreciaciones generales se destaca la favorabilidad al incluir diferentes tipos de actividades online como refuerzo temático tales como, enlazar ideas, sopa de letras, quiz interactivos y video quiz, ideas equilibradas, contenido claro y específico, aprendizaje dinámico y activo. Se sugiere que las actividades a desarrollar integren a los estudiantes; puesto que, las señaladas, hacen que el proceso se lleve individualmente; así mismo, minimizar los contenidos y distribuirlos para no recargar en una sola presentación el contenido temático y así, desmotivar el proceso de aprendizaje.

#### **4.4 Evaluación de la estrategia**

Para evaluar el objeto virtual de aprendizaje diseñado para el desarrollo del proyecto transversal Aprovechamiento del tiempo libre se aplicó un posttest realizado en la herramienta quizziz, que permite, de forma interactiva, identificar el grado de conocimientos conceptuales obtenidos con el recurso bajo una estructura gamificada, en donde los resultados de los estudiantes se van ponderando en un pódium en dónde el que mejor y más rápido acierte obtiene el primer puesto, generando motivación y sentido de competitividad entre los educandos. A demás, una exposición artística desde el instrumento Padlet que permite que los estudiantes presenten sus experiencias creativas a partir de lo aprendido en el recurso sobre la región de Santander y sus aspectos culturales, históricos y emblemáticos en un espacio virtual compartido por todos.

Con las dos estrategias diseñadas para el proceso evaluativo hay notables diferencias en la participación autónoma de los estudiantes, quienes se motivan más por el ejercicio tipo test, que con el aspecto de producción de contenidos y publicación; puesto que todos los estudiantes seleccionados en la muestra piloto concluyeron el ejercicio obteniendo buenos resultado. Mientras que, se demuestra un bajo interés en desarrollar procesos propios pertinentes al campo de la creación artística puesto que, son pocos los estudiantes en registrar evidencias en la herramienta para compartir. Esto deja en replanteamiento la dinámica construida para el OVA “Santander es arte” porque se debe implicar un trabajo de acompañamiento mixto, tanto virtual

como presencial y no dejar por sentado que los estudiantes por si solos finalizan el recurso y hacen la exploración completa. Así mismo, la temática del recurso se convierte en un elemento transversal que puede estar integrado a diferentes áreas del currículo base a parte de la asignatura de artística, que fue la seleccionada para el proceso de implementación del proyecto.

#### **4.5 Impactos significativos**

“Trabajar con objetos de aprendizaje se ha convertido en una oportunidad más para identificar el potencial de las TIC como mediadores del aprendizaje” (Chiappe, 2009). Son herramientas que contribuyen a la motivación del proceso educativo y generan cambios positivos en los estudiantes. Manifestación de esto son los resultados obtenidos en la presente investigación; en donde se promueve un recurso digital para abordar lo que desde la cátedra y hora asignada en horario escolar se venía gestando. Pero ahora, desde la disposición online, el estudiante puede aprovechar esos espacios de ocio que resultan de la jornada escolar y tener acceso al material sugerido a través del OVA, uno con un tema particular sobre otros contenidos que se pueden crear bajo la misma estructura e instrucción.

Uno de los aspectos significativos a resaltar es la participación total de todos los estudiantes de la muestra, quienes se vieron “enganchados” a las actividades sugeridas, logrando realizar en un lapso de tiempo la mayoría de los recursos creados. Al avanzar, notaban que era necesario revisar con detalle los contenidos explicados en la presentación y retomaban las explicaciones para poder seguir adelante. La estrategia de diseñar actividades con resultados ponderados y clasificatorios contribuye a generar espacios competitivos sanos en la dinámica escolar. Esta estructura gamificada activa el deseo de seguir aprendiendo a partir del compromiso y atención que les genera el recurso diseñado. Romero-Rodríguez, Torres-Toukourmidis & Aguaded, 2016 manifiestan:

Gamificar no se trata de “diseñar un juego”, sino de aprovechar los sistemas de recompensas que usualmente tienen estos (puntos, medallas, niveles, misiones, retos, logros,

ventajas...), así como las dinámicas y la estética para crear una experiencia que mantenga la atención y el interés en el desarrollo del contenido educativo (...) es importante aclarar que en la gamificación o ludificación en la educación el epicentro de todas las mecánicas es el diseño instruccional, configurándose ésta como una experiencia inmersiva de los contenidos pedagógicos.

Esta estrategia pedagógica permitió abarcar todo el contenido del OVA, dejando con una participación limitada aquellas actividades que implicaban una construcción creativa y propositiva y es ahí, en donde se ve una oportunidad de mejora para el recurso, en la necesidad de articular algunas de las fases bajo el acompañamiento del docente y seguimiento a los propuesto.

Al brindarse formatos multimediales para abarcar una temática, sobre todo desde la parte artística, se tiene la ventaja que acercar el contenido a los gustos y formas de aprendizaje de los estudiantes y sus actuales necesidades de estar conectados todo el tiempo. Se saca provecho a esas experiencias interactivas que tienen una pretensión formativa y dinamizadora desde el diseño de recurso educativo virtual. Algo que, para el desarrollo del proyecto de tiempo libre en la institución es una excelente oportunidad, por brindarle la oportunidad de generar espacios de aprendizaje por fuera del tiempo escolar a los educandos con herramientas de acceso para ellos.

## 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones

En este apartado de la investigación se presenta un análisis realizado a partir de los resultados obtenidos con la implementación de las diferentes fases investigativas, los hallazgos y las recomendaciones sobre el proceso de intervención realizado en la institución educativa Jorge Ardila Duarte de la ciudad de Bucaramanga.

Se parte de las observaciones registradas de la etapa diagnóstica con los instrumentos aplicados y las conclusiones a las que se llega, que dan pie a la construcción del recurso digital. Posteriormente, el análisis de la implementación del OVA y las reflexiones realizadas a partir del su uso y, finalmente, la etapa de evaluación tomando como referente la encuesta de cierre.

Todo este análisis generó deliberaciones investigativas que son expuestas en el apartado de cierre como conclusiones y hallazgos obtenidos del proceso investigativo; las cuales serán aporte al mejoramiento de las prácticas educativas institucionales y a los estudios realizados en estas áreas de investigación pedagógica.

### 5.1 Análisis de la información por cada fase

A continuación, se presenta el análisis de la información obtenida de cada objetivo propuesto en la investigación y que responde a la implementación de un OVA para el desarrollo del *proyecto transversal Tiempo Libre* en la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte enfocado desde el área de educación Artística.

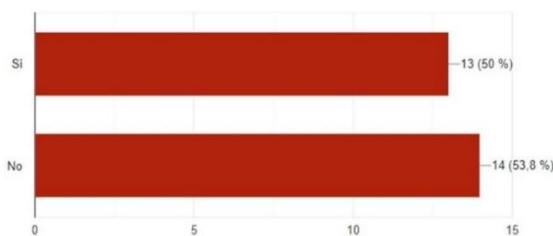
#### 5.1.1 Análisis de la información de la fase diagnóstica

En la fase diagnóstica se aplicó una encuesta de *Gestión y ejecución del proyecto transversal aprovechamiento del tiempo libre* a un grupo de muestra de los estudiantes del grado 11° del Colegio Jorge Ardila Duarte de la ciudad de Bucaramanga; la cual buscaba identificar las fortalezas y debilidades existentes en las actividades sugeridas del proyecto pedagógico. A partir de las respuestas generadas en el formulario se presentan las siguientes conclusiones:

#### Figura 5.1

## ¿Qué es un PPT?

1. ¿Conoce usted qué es un Proyecto Pedagógico Transversal ?

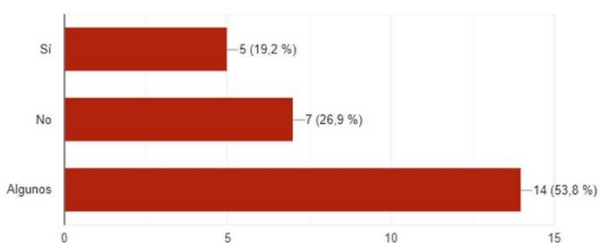


Fuente: elaboración propia, tomada de la encuesta diagnóstica.

## Figura 5.2

### PPT que se desarrollan en el Coljad

2. ¿Conoce usted los Proyectos Pedagógicos Transversales que se desarrollan en la institución?



Fuente elaboración propia, tomada de la encuesta diagnóstica.

A partir de las dos imágenes se puede observar que el 53% de los estudiantes desconocen lo que es un Proyecto Transversal; además, no todos están seguros de cuáles son los que se implementan en la institución. Es decir, hay unas prácticas institucionales en la ejecución de estos programas direccionados a las orientaciones ministeriales; sin embargo, la población estudiantil no es consciente que lo que está desarrollando hace parte de la formación integral que se les debe brindar. El artículo 36 del decreto 1860 de 1994 expresa: “El proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno” (MEN, s.f.). Al desconocer los proyectos transversales, su ejecución e intencionalidad, seguramente, los estudiantes van

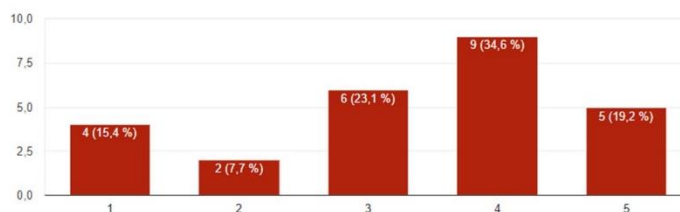
asociar las actividades sugeridas por estos al desarrollo académico curricular y serán vistos como una asignación más carente de aprendizaje significativo con unas intenciones específicas.

Se concluye que, si se están ejecutando los PPT en la institución educativa Jorge Ardila Duarte, pero hay un desconocimiento en su realización por parte de los estudiantes y en los tipos de programas que se implementan. Lo cual, nos lleva a determinar si estas actividades sugeridas en la planeación de los PPT son significativas para los educandos.

### Figura 5.3

#### *Aporte significativo de los PPT*

4. ¿Consideras que las actividades sugeridas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre son significativas y aportan a la formación integral de los estudiantes?



Fuente elaboración propia, tomada de la encuesta diagnóstica.

El gráfico anterior determina que, para un 53,8% de los estudiantes encuestados estas actividades aportan significativamente a su formación; sin embargo, para un 46,2% estas experiencias pedagógicas no son estimulantes y no están ligadas a la cotidianidad de los estudiantes y sus intereses. Por tanto, se convierte en acciones académicas que se deben cumplir como asignación complementaria al plan de estudio.

Hasta este apartado los datos nos arrojan que en la institución hay un cumplimiento del artículo 14 de la Ley 115 de 1994 que expresa (MEN, 2006):

Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatoria en los niveles de la educación preescolar, básica y media cumplir con:

- e) El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política.

b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión o desarrollo.

c) La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política.

d) La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación de los valores humanos, y

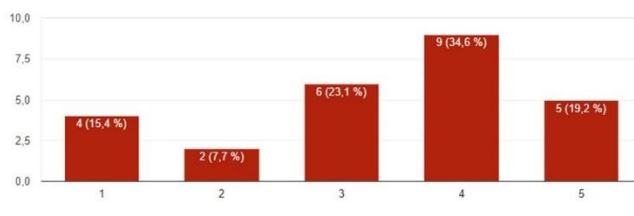
e) La educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad.

Sin embargo, para casi la mitad de los educandos, esta formación brindada en los PPT carece de un aporte significativo para su formación. Lo que lleva a cuestionar si las temáticas orientadas en estos espacios pedagógicos, realmente están respondiendo a los intereses de los educandos y sus realidades.

#### Figura 5.4

##### *Motivación y participación del PPT Tiempo Libre*

12. Las actividades propuestas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre incrementan la motivación de los estudiantes y su participación activa.



Fuente elaboración propia, tomada de la encuesta diagnóstica

En la gráfica anterior se puede analizar que hay un 46,2% de estudiantes no motivados a las actividades propuestas por el PPT Tiempo Libre en relación a un 57,4% que si se encuentra estimulado. Es decir, para la mitad de los estudiantes son aceptadas las propuestas pedagógicas y generan una disposición activa para su ejecución. Pero, si nos detenemos a reflexionar sobre



uno de los fines de la educación, esta no se debe sólo limitar a que un porcentaje que de por entendido y aceptado el proceso pedagógico “La educación tiene la misión de permitir a todos sin excepción hacer fructificar todos sus talentos y todas sus capacidades de creación, lo que implica que cada uno pueda responsabilizarse de sí mismo y realizar su proyecto personal” (Delors, UNESCO, 1996, p. 18). Y es ahí, en donde se pretendió hacer énfasis con la creación del recurso digital; en permitir que, tanto la temática, las acciones sugeridas y la metodología implementada para el desarrollo del Proyecto Transversal Tiempo Libre fueran de total motivación y permitieran una participación activa en los educandos.

Para responder a estos interrogantes que surge de la reflexión investigativa, se analiza la respuesta de la pregunta veinte del cuestionario diagnóstico; en donde los estudiantes dan sugerencia temática de lo que les gustaría encontrar en las propuestas del proyecto *Tiempo Libre*.

### Figura 5.5

#### *Temas sugeridos del PPT Tiempo Libre*

20. Selecciona los contenidos que te gustaría ver en el recurso virtual creado para el desarrollo del proyecto transversal Aprovechamiento del tiempo libre.



Fuente elaboración propia, tomada de la encuesta diagnóstica.

Los tópicos con mayor interés son *Deportes* (18,2%), *Hábitos alimenticios* (13,6 %) y *cultural global* (13,6%); es decir, puede entenderse que, en la actualidad, este proyecto transversal no está teniendo en cuenta los intereses y motivaciones temáticas de un porcentaje

de estudiantes, abarcando otros escenarios que no están respondiendo a sus necesidades y, por tanto, no están generando un impacto significativo en su formación académica y de vida.

Siguiendo la indagación, se cuestiona sobre la incidencia de estas actividades en la formación artística de los estudiantes, respondiendo a las orientaciones pedagógicas del PEI institucional el cual, tiene como enfoque y principio pedagógico la preparación en los valores estéticos, artísticos, científicos y tecnológicos “Nuestra institución concibe la educación como un proceso a través del cual, preparamos al estudiante para la vida, dentro de una formación permanente, personal, grupal, cultural, política, social y artística que se fundamente en una concepción integral del educando” (PEI COLJAD, 2008).

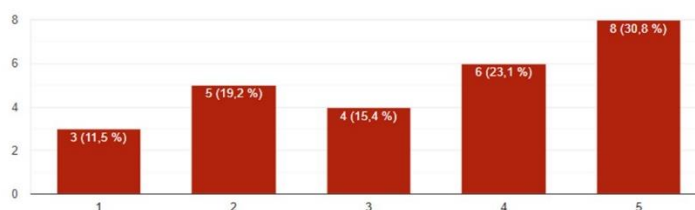
Así mismo, el fundamento filosófico del modelo pedagógico institucional fundamenta su orientación en los siguientes principios:

- En el proceso educativo articular las construcciones teóricas que desde la ciencia, las expresiones artísticas y tecnológicas, el hombre ha producido en su desarrollo histórico-cultural.
- El desarrollo de la capacidad de reconocimiento hacia su propia cultura entendiendo que, como sujeto social histórico, comparte una visión del mundo donde la construcción histórica se fundamente en la acción colectiva.
- Desde la apreciación del ser y como fundamento de nuestro acto educativo, se considera de gran importancia en el desarrollo humano la conformación de una conciencia estética en los estudiantes, que les permita el desarrollo de su conocimiento hacia su propia cultura.

### **Figura 5.6**

*Enfoque artístico de los PPT*

6. Las actividades propuestas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre tienen un enfoque hacia la formación artística y cultural?

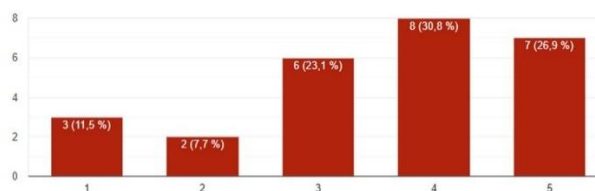


Fuente elaboración propia, tomada de la encuesta diagnóstica.

### Figura 5.7

#### *PPT Tiempo Libre y el PEI*

9. El PPT Aprovechamiento del tiempo libre fortalece los procesos de enseñanza de acuerdo al enfoque pedagógico y metodológico establecido en el PEI.



Fuente elaboración propia, tomada de la encuesta diagnóstica.

Las respuestas nos llevan a concluir que, para los estudiantes, si hay un enfoque artístico y cultural en las propuestas pedagógicas del proyecto *Tiempo Libre*; las cuales responden al direccionamiento filosófico del PEI, dando cumplimiento a los parámetros de Ley establecidos por el MEN y lo propuesto por la institución educativa Jorge Ardila Duarte como modelo educativo.

Es así que, tomando como indicio estas reflexiones investigativas, se propone como temática para el diseño del recurso digital a implementar en el proyecto transversal *Aprovechamiento del Tiempo Libre*, la cultural santandereana y los aportes artísticos e históricos de la región denominado "Santander es Arte". De tal forma que, los contenidos y actividades articuladas al OVA tengan la aceptación de los educandos por sentirse identificados con la temática, por ser un tema sugerido dentro del cuestionamiento diagnóstico y por responder al fundamento filosófico

del modelo pedagógico institucional. A demás, al facilitar los contenidos a desarrollar en una herramienta digital se promueve la motivación, el interés y la participación activa y colaborativa de los estudiantes.

### **5.1.2 Análisis de la información de la fase de diseño e implementación del OVA**

En la ejecución del segundo objetivo propuesto como parte del proyecto investigativo basado en diseño, se pudo determinar que, la inclusión de herramientas tecnológicas en la definición e incorporación de estrategias para facilitar el desarrollo del proyecto transversal es acertado por la motivación que implica el ejercicio desde lo digital. En esta etapa de análisis se tienen en cuenta las fases de investigación basada en Rinuado y Donolo (2010), expuesto en el capítulo de metodología y, en la aplicación del modelo ADDIE y sus diferentes etapas de intervención de un recurso virtual “análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación” (Jardines, F. 2011, p. 359)<sup>4</sup>.

Es así que, se selecciona para el diseño del recurso digital un Objeto Virtual de Aprendizaje -OVA-, por ser un instrumento pedagógico multidisciplinar que puede ser reutilizado en diferentes contextos educativos, integrar diversos formatos y desarrollar de forma incluida contenidos, actividades, evaluación y contextualización del aprendizaje.

Los medios y las TIC forman parte de la cotidianeidad de los niños y jóvenes, por lo que es necesario que los docentes aprovechen el potencial educativo de estos recursos como facilitadores del aprendizaje y como factores clave para mantener el interés y la motivación del alumnado, además de favorecer un uso responsable y cívico de los mismos para potenciar su participación ciudadana desde las primeras edades (...) Del mismo modo, la educación mediática permite promover la actitud crítica de la ciudadanía ante los medios, por lo que se presenta como un elemento que contribuye a la promoción

---

<sup>4</sup> El modelo ADDIE es un proceso de diseño Instruccional interactivo, en donde los resultados de la evaluación formativa de cada fase pueden conducir al diseñador instruccional de regreso a cualquiera de las fases previas. Este modelo estructura un esquema de formación pedagógica a distancia el cual se estructura como una metodología que implica un proceso educativo desde el conectivismo; es decir, desde la incursión de herramientas digitales a los escenarios formativos.

de la igualdad de oportunidades y la participación activa en la sociedad. (Contreras y García, 2018, p. 27-33).

El OVA “Santander es Arte” se crea a partir de las recomendaciones dejadas de la etapa diagnóstica incluyendo las etapas formativas que debe contener esta herramienta. Una presentación del recurso, objetivos, contenido, desarrollo de actividades, evaluación y retroalimentación. En la etapa de sensibilización con los estudiantes en un encuentro presencial en sala de bilingüismo, la cual está dotada de equipos portátil con conexión a internet, se notó gran interés en la ejecución del recurso, permitiéndoles explorar la herramienta a su ritmo y realizando las actividades interactivas sugeridas en conjunto al material conceptual contenido.

A partir de su implementación, como parte del tercer objetivo propuesto en la investigación, se identifica que es necesario acompañar pedagógicamente el desarrollo del recurso digital; es decir, no es una herramienta para que los estudiantes ejecuten por sí solos. El OVA creado es un medio para facilitar un contenido temático de interés general dirigido por el proyecto transversal Tiempo libre; el cual debe ser socializado previamente para señalar los alcances, objetivos, estructura de las actividades y presentación sugerida y así, poder hacer un seguimiento presencial en algunos momentos de la jornada escolar. Esto permite que los estudiantes puedan desarrollar de forma autónoma, los juegos gamificados sugeridos como refuerzo temático y formación complementaria en esos espacios de ocio para el aprovechamiento del tiempo libre, logrando la doble intención pedagógica de este proyecto formativo.

### ***5.1.3 Análisis de la información de la fase de diseño e implementación del OVA***

Finalmente, y dando cumplimiento al cuarto objetivo de investigación, se determinó con el uso del OVA “Santander es Arte” y la aplicación de la encuesta evaluativa de cierre que, la incursión de recursos digitales a los procesos formativos genera una mayor motivación en los procesos de aprendizaje, una participación activa en las actividades sugeridas y mayor comprensión de los contenidos facilitados.

Se recomienda que el diseño de los contenidos del OVA esté estructurado con diferentes formatos multimediales, la información conceptual no sea extensa y se brinde de forma lúdica; de tal forma, que no se estructure como una secuencia plana: contenido, actividades de ejecución y evaluación, como la mayoría de estos recursos; si no que diverse entre la información, el juego y retroalimentación de forma simultánea, sin que sea percibido por el estudiante. De esta forma, no se sentirá evaluado al finalizar, que es uno de los aspectos a discutir y reformular en la educación del siglo XXI y que tanta frustración genera en los educandos. El propósito a través del desarrollo de un OVA como herramienta pedagógica es que el estudiante tenga la oportunidad de aprender algo desde lo no convencional, que se acerque al conocimiento porque es motivante y atractivo para él porque habla de sus gustos, en el lenguaje mediático que conoce por el uso de la tecnología y que pueda revisar lo que ha aprendido del tema sin sentir que lo están cuantificando, teniendo la favorabilidad del juego en donde se divierte y tiene la oportunidad de volverlo a realizar y aprender de ello.

## **5.2 Conclusiones**

Finalizado el proceso de intervención del OVA como herramienta para facilitar el proyecto pedagógico transversal Aprovechamiento del tiempo libre se concluye que, la incursión de los recursos digitales a escenarios educativos despierta la motivación de los estudiantes y genera espacios de aprendizaje autónomo que fortalecen el desarrollo de competencias TIC. De ahí, que sea importante visualizar las ventajas que estos tienen en los procesos de enseñanza - aprendizaje, destacando las fortalezas que contienen y los retos a cumplir para poder generar el cambio generacional que necesitan los estudiantes de hoy día.

El mundo globalizado se actualiza tecnológicamente a cada minuto y es por esto, que la escuela debe dominar sus lenguajes e interacción; para que así, eduquemos una población que se enfrentará competentemente a un mundo digitalizado, pero no para reproducir contenidos, si no para establecer procesos críticos, creativos y reflexivos de lo que se encuentra en la web.

Transformar los entornos educativos con el uso de las TIC posibilita al estudiante desarrollar competencias digitales en una sociedad de conocimiento que establece nuevos paradigmas y modelos en las formas de aprender y enseñar. Es darle la posibilidad de fortalecer habilidades para involucrarse a un sistema informacional que requiere de las destrezas de selectividad, crítica, comunicación, gestión y creatividad; es decir, que requiere dominar los códigos y lenguajes de las herramientas culturales de la época actual.

Un Objeto virtual de aprendizaje – OVA- se convierte en una herramienta práctica que puede posibilitar estos aprendizajes gracias a la variedad de contenidos multimediales y a su estructura pertinente para el campo educativo; ya que, gracias a su funcionalidad como una propuesta pedagógica se sirve de metodologías lúdicas e interactivas que van acercando al estudiante, de forma autónoma, al cumplimiento de los objetivos trazados.

A modo de conclusión con el primer objetivo específico, el cual reposaba en la fase diagnóstica, se entreve que el desconocimiento por parte de los estudiantes en lo que son los Proyectos Transversales y su funcionalidad, no permite que sean significativas las actividades sugeridas por estos y tengan el impacto que se espera. La desmotivación sobre temáticas por fuera de su interés y el desarrollo de lo propuesto como requisito curricular hace que el desarrollo de los PPT se de como mero cumplimiento académico y no como una experiencia formativa que incide en la construcción de su ser integral.

Es por esto, que la implementación metodológica del OVA no puede darse de forma aislada al acompañamiento del maestro; puesto que, se necesita de la articulación de los contenidos, las actividades y evaluaciones a la orientación que este pueda dar para el desarrollo de la actividades y comprensión de los propósitos de la herramienta.

El segundo objetivo específico que fue diseñar un objeto virtual de aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes arrojados en la encuesta diagnóstica (ver anexo 1). Por ello, se tomó como temática la cultura y aportes artísticos de la cultura santandereana; puesto que, uno de los objetivos del proyecto transversal *Aprovechamiento del*

*tiempo libre* es enfocar la formación deportiva, lúdica y cultural de un estudiante. A demás, de ser una temática que se puede articular al plan de formación en las modalidades artísticas que orienta el colegio. Se seleccionó la herramienta exelerning por su portabilidad en aparatos no conectados a la web y que permiten su reproducción en los dispositivos electrónicos de interés de los educandos.

Con esto se concluye, que para la construcción de este tipo de recurso debe disponerse de conocimientos y tiempo disponible por parte del maestro, porque el proceso de selección de material, creación de contenidos y diseño de actividades depende del adiestramiento que tengan sobre el uso tecnológico y las posibilidades de conectividad que posean los estudiantes para su desarrollo.

En el tercer objetivo, se propone la aplicación del OVA *Santander es Arte*; el cual, les permitió a los estudiantes de la muestra trabajar desde su propia exploración y ritmo de aprendizaje, adelantando o retrocediendo en aquellos contenidos que implicaban mayor atención o detenerse en aquellos que eran de su agrado. El recurso les ofreció múltiples formas para interiorizar el tema y validar el conocimiento que adquirirían a partir del juego gamificado, lo que posibilitó un ambiente de competitividad académica sano y un total desarrollo de las actividades. Claro está, que es importante dentro de este proceso de exploración autónoma, la mediación del docente para despejar las inquietudes que se puedan presentar o para promover la reflexión crítica que se pueda generar de las temáticas.

Finalmente, la fase evaluativa concluye con la valoración que los estudiantes realizan del recurso disponiendo recomendaciones para sus próximos usos e implementación en el colegio. Es notorio la aceptación de las actividades propuestas por el OVA y el interés en seguir trabajando la temática y ampliarla a la cultura global, en donde los datos curiosos o estilos de vida en otros países puedan ser contenidos que se aborden a futuro en el proyecto.

Con esto, vemos como recomendable el uso de herramientas TIC para el desarrollo de procesos pedagógicos, en donde el acompañamiento del maestro es de suma importancia para



validar las reflexiones que surjan y esclarecer dudas e inquietudes. La motivación del estudiante se contagia de la gracia con la que el docente facilite los aprendizajes y la lúdica que le imprima a al quehacer pedagógico.

Con todo esto, es importante que las instituciones educativas entiendan que los recursos educativos digitales son aliados a los procesos pedagógicos y permiten, la transformación de una sociedad que se mueve a través del conocimiento, promueven la formación de individuos competentes, que se desenvuelve en el uso de las herramientas tecnológicas y están al tanto de los avances científicos gracias a la motivación que se puede generar con la didáctica y lúdica de las metodologías aplicadas en los centros de educación.

### **5.3 Recomendaciones**

Considerando las falencias encontradas a nivel del impacto de las actividades planteadas en los proyectos pedagógicos transversales en el Colegio Técnico en Bellas Artes Jorge Ardila Duarte, específicamente en el de aprovechamiento del tiempo libre, se aconseja la utilización de herramientas digitales a través de las cuales se planteen temáticas acordes a la edad y grado de los estudiantes, para obtener una motivación que incremente su participación de manera autónoma, colaborativa e interactiva.

En esta dinámica propuesta se hace necesario preparar inicialmente al personal docente en el uso de los diferentes recursos, herramientas y plataformas tecnológicas, que permitan la creación de contenidos digitales que dinamicen las prácticas de aula; para ello se sugiere abrir desde el nivel directivo, jornadas de capacitación dirigidas a la comunidad educativa en general (docentes, estudiantes, personal administrativo y padres de familia), para impactar así sus entornos virtuales de aprendizaje a través del fortalecimiento de las competencias y habilidades digitales de todos sus integrantes.

Se hace evidente que a nivel institucional hay facilidades de acceso a dispositivos tecnológicos básicos, pero en la práctica faltan conocimientos para fortalecer su uso, por lo que

se recomienda fomentar el trabajo de aula con los recursos tecnológicos disponibles, para generar de esta manera una cultura académica fundamentada en las TIC.

En la aplicación del objeto virtual de aprendizaje se obtuvieron resultados positivos en cuanto al interés del estudiantado por explorar e indagar tanto los contenidos como las tareas asignadas, por esta razón se considera que esta investigación se convierte en una oportunidad para fortalecer los demás proyectos pedagógicos transversales del colegio donde se llevó a cabo esta propuesta, implementando para su desarrollo estrategias pedagógicas mediadas por recursos educativos digitales (RED), que sean funcionales, interoperables, interactivos y que permitan su aplicación con toda clase de contenidos.

Finalmente, se espera que la institución promueva cambios transicionales hacia una cultura digital crítica, reflexiva y propositiva que posibilite educar al estudiante dentro de una sociedad de conocimiento que cambia constantemente y de la que se necesita estar preparado para poder navegar por sus códigos e interfaces activamente. Pero para esto, toda la dinámica institucional debe estar a la altura de los retos que impone la globalización y las TIC, maestros, estudiantes, directivas y padres de familia, toda la comunidad educativa, involucrados con el cambio, aprendiendo, desaprendiendo y enseñando.

## Referencias Bibliográficas

Arráez, O. (2013). Educar para la buena utilización del tiempo libre y mejorar la calidad de vida, Revista Digital ef deportes.com, No 185,

<https://www.efdeportes.com/efd185/educar-para-la-buena-utilizacion-del-tiempo-libre.htm>

Albarracín, J., Bernal, V. Y Cárdenas, V. (2016). La TIC como estrategia para mejorar las prácticas comunicativas en la articulación de proyectos transversales. [Tesis de maestría en desarrollo educativo y social, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia].

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/787/TO-19141.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Alvarez-Gayou (2003). Cómo hacer investigación cualitativa, fundamentos y metodología.

<http://148.202.167.116:8080/xmlui/handle/123456789/3750>

Buriek, V. (2020). Uso pedagógico de TIC en los proyectos transversales para nivel secundario en Instituto Santa Ana (Córdoba) [Tesis de licenciatura, Universidad Siglo 21 de Argentina]. Repositorio uesiglo21.

[https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/19113/Buriek\\_Ver%c3%b3nica\\_TFG%20-%20Ver%c3%b3nica%20Buriek.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/19113/Buriek_Ver%c3%b3nica_TFG%20-%20Ver%c3%b3nica%20Buriek.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Caro, L. (2017). Objetos virtuales de aprendizaje OVAS. Fundación universitaria del área andina, Colombia.

<https://digitk.areandina.edu.co/bitstream/handle/areandina/1307/Objetos%20virtuales%20de%20aprendizaje%20-%20ovas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chazarra, A. (29 de agosto de 2017). Alienación en Marx. [Archivo de Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=jcXuUjGgbzQ>

Chiappe, A. (2009). Acerca de lo pedagógico en los objetos de aprendizaje-reflexiones conceptuales hacia la construcción de su estructura teórica. Estudios Pedagógicos, vol. XXXV, núm. 1, 2009, pp. 261-272. <https://www.redalyc.org/pdf/1735/173514138016.pdf>

Grijalba, A. y Marmolejo, L. (2016). Programa de educación integral para la vida: Una mirada a la transversalidad de los proyectos pedagógicos. [Tesis de especialización, Fundación universitaria católica de Cali. de Colombia].

<https://repository.unicatolica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12237/766/FUCLG0015765.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Herández-Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. McGrawHill.

[https://www.academia.edu/31638519/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigaci%C3%B3n\\_Hernandez\\_Sampieri\\_6a?from=cover\\_page](https://www.academia.edu/31638519/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n_Hernandez_Sampieri_6a?from=cover_page)

Hermoso, Y. (2009). Estudio de la ocupación del tiempo libre de la población escolar y su participación en actividades extraescolares. (Tesis doctoral, Universidad de Málaga de España).

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=24255>

Institución educativa Jorge Ardila Duarte. (2018) Proyecto educativo institucional (PEI). Bucaramanga. Obtenido de: <http://www.jorgeardiladuarte.edu.co/>

Manco, A. (2014). Modelo de gestión para la creación e implementación del proyecto transversal de tiempo libre en la Institución Educativa Distrital Eduardo Umaña Mendoza. [Tesis de maestría, Universidad Libre de Bogotá de Colombia].

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8464/TESIS%20MAESTRIA%20EN%20CD..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Manjarrés, E. (2018). Diseño de un objeto virtual de aprendizaje para el fortalecimiento del proyecto ambiental en la Institución Educativa San Isidro de Chichimene Del municipio de Acacias Meta Colombia. [Tesis de especialización, Universidad abierta y a distancia UNAD, de Colombia].

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/23095/21177242.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez-Palmera, Olga, Combita-Niño, Harold y De-La-Hoz-Franco, Emiro. (2018). Mediación de objetos virtuales de aprendizaje en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de ingeniería. *Formación universitaria*, 11 (6), 63-

74. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000600063>

Ministerio de Educación en Colombia [MEN]. (s. f.). Ley 115 de 1994.

<https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-101500.html? noredirect=1>

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2017). *Objetos Virtuales de Aprendizaje - OVA*. Recuperado el 9 de julio de 2022.

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/secciones/Glosario/82739:OBJETOS-VIRTUALES-DE-APRENDIZAJE-OVA>

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2020). *Plan Nacional Decenal de educación 2016 – 2026*. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-institucionales/Plan-Nacional-Decenal-de-Educacion-2016-2026/>

Montes, A. (2020, octubre). Colombianos, entre los más adictos a internet y redes sociales. *Revista Semana*, tomado de: <https://www.semana.com/tecnologia/articulo/colombianos-entre-los-mas-adictos-a-internet-y-redes-sociales/202050/>

Pestana, Codina y Gil-Gimenez (2010). El tiempo libre como heurístico del self: una metodología para el análisis de la complejidad del sujeto. *Revista Mal Estar e Subjetividade*, p. 711. Vol X, No 3. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/malestar/v10n3/02.pdf>

Reina, S. y Rodríguez, M. (2016). *Aporte de las TICs A PROYECTOS TRANSVERSALES institucionales (PRAE – Estudio de caso)*. [Tesis de maestría, Universidad de la Sabana de Colombia].

<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/29845/Sandra%20Liliana%20Reina%20Mart%c3%adnez%20%28Tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rinaudo, MC. y Donolo, D. (2010). Estudios de diseño. Una perspectiva promisoriosa en la investigación educativa. RED - Revista de Educación a Distancia. Número 22. 15 de mayo de 2010. Consultado el [dd/mm/aaaa] en <http://www.um.es/ead/red/22>

<https://revistas.um.es/red/article/view/111631/105951>

Ruíz Solórzano, J. (2004). Aproximación a la epistemología de la educación artística. Paideia Surcolombiana, (11), 13-30. <https://doi.org/10.25054/01240307.1040>

Sánchez, M. e Irlesa, I. (2014). Estado del arte de las metodologías y modelos de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) en Colombia. Revista ENTORNOS (28) 93 -113.

<https://journalusco.edu.co/index.php/entornos/article/view/528/999>

Torres, M., Paz, K., y Salazar, F. G. (s.f.). Métodos de recolección de datos para una investigación. Recuperado de [http://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-](http://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin03/URL_03_BAS01.pdf)

[PRIMERO/boletin03/URL\\_03\\_BAS01.pdf](http://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin03/URL_03_BAS01.pdf)

Ullmann y Milosavljevic (2016). El uso del tiempo en la adolescencia. *Desafíos*, 1 (19), 4-9. [https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40563/1/S1600862\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/40563/1/S1600862_es.pdf)

UNESCO (1996). La educación encierra un tesoro, *Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI presidida por Jacques Delors*. Tomado de:

[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa)

UNESCO (s. f.). Recursos educativos abiertos. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/rea>

UNESCO (2006). Convención sobre los derechos del niño.

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

UNESCO (2014). Enfoques estratégicos sobre las TIC en educación en América Latina y el Caribe. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000223251>

Vascos, M. y Pérez, G. (2017). Ocio digital en los jóvenes en dificultad social. Revista de pedagogía Bordón. Vol 69, No 2, pp 174 – pp 160. [file:///D:/ACER/Downloads/Dialnet-](file:///D:/ACER/Downloads/Dialnet-OcioDigitalEnLosJovenesEnDificultadSocial-5901380.pdf)

[OcioDigitalEnLosJovenesEnDificultadSocial-5901380.pdf](file:///D:/ACER/Downloads/Dialnet-OcioDigitalEnLosJovenesEnDificultadSocial-5901380.pdf)

Waichman, Pablo (2008). Tiempo libre y recreación. <https://docer.com.ar/doc/sx88880>




Yus, R. (1998). Temas transversales: hacia una nueva escuela. Editorial Graó.

<http://www.terras.edu.ar/biblioteca/34/34YUS-Rafael-Characterizacion-curricular-de-los-temas-transversales.pdf>

## Anexos

### Anexo 1.

*Encuesta de gestión y ejecución del proyecto transversal "Aprovechamiento del tiempo libre" Estudiantes 11°*

  	
<b>Encuesta de gestión y ejecución del proyecto transversal</b> <b>"Aprovechamiento del tiempo libre" Estudiantes 11°</b>	
Docentes investigadores:	Jaime Alexander Salazar Cárdenas (Docente de danzas) Yuliana Estrada González (Docente de lengua castellana)
Institución educativa:	Col. Jorge Ardila Duarte
<p>La presente encuesta tiene como finalidad realizar un diagnóstico sobre la implementación del Proyecto Pedagógico Transversal (PPT) "Aprovechamiento del tiempo libre" en los estudiantes de grado once en la IE Técnica Jorge Ardila Duarte para identificar fortalezas y debilidades en las actividades sugeridas; de tal forma, que los resultados brinden información que permitan hacer sugerencias metodológicas innovadoras, como parte de proyecto un investigación en la maestría Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.</p>	
<b>Parte I: Información sociodemográfica</b>	

En este espacio podremos generar una caracterización de la población encuestada para desarrollar estrategias pertinentes para la edad; por tanto, necesitamos que la información brindada sea confiable y verás.

**Correo:**

**Grado:** 11-1  11-2

**Género:** Masculino  Femenino

**Edad:**

- 15-16 años
- 17-18 años
- 19-20 años
- Más de 20

Modalidad artística:

Danza  Teatro  Música  Artes plásticas

**Parte II: Desarrollo de la encuesta**



1. ¿Conoce usted qué es un Proyecto Pedagógico Transversal? Si  No

2. ¿Conoce usted los Proyectos Pedagógicos Transversales que se desarrolla en la institución?

Si  No  Algunos

3. ¿Conoce usted el Proyecto Pedagógico Transversal Aprovechamiento del tiempo libre que se desarrolla en la institución?

Si  No

4. ¿Consideras que las actividades sugeridas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre son significativas y aportan a la formación integral de los estudiantes?

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Los contenidos y actividades sugeridas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre se articulan con las áreas de formación (asignaturas)?

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Las actividades propuestas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre tienen un enfoque hacia la formación artística y cultural?

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Los contenidos y actividades sugeridas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre son acordes al nivel de escolaridad de los estudiantes?

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

8. ¿Las actividades sugeridas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre se adecuan al contexto social de los estudiantes?

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. El PPT Aprovechamiento del tiempo libre fortalece los procesos de enseñanza de acuerdo al enfoque pedagógico y metodológico establecido en el PEI.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. El tiempo y jornadas estipuladas para el desarrollo del PPT Aprovechamiento del tiempo libre es pertinentes a la dinámica institucional.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. El PPT Aprovechamiento del tiempo libre promueve cambios significativos en la vida y el contexto de los integrantes de la comunidad educativa.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. Las actividades propuestas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre incrementan la motivación de los estudiantes y su participación activa.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Las actividades propuestas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre se relacionan a las competencias y habilidades desarrolladas en las modalidades artísticas del colegio.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Las actividades sugeridas el PPT ATL promueve ambientes de aprendizaje colaborativos.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. Las actividades sugeridas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre incluyen o promueven el uso de herramientas tecnológicas.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. Estás de acuerdo con que las actividades sugeridas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre estén relacionadas al fortalecimiento de habilidades desarrolladas en las modalidades artísticas (teatro, danzas, música y artes plástica).

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Para responder a los interrogantes de las preguntas de la 17 a la 20 debes seleccionar una o varias opciones de respuesta.**

17. ¿Qué tipo de material y/o formato te gustaría ver en el recurso virtual a crear para el desarrollo de las actividades propuestas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre?

Video

- Juegos en línea
- Textos lineales (cuentos, noticias, artículos)
  
- Textos gráficos (infografías, mapas, tablas, diagramas)
- Caricaturas o historietas
- Imágenes, fotografías.

Otro: \_\_\_\_\_

18. Selecciona los contenidos que te gustaría ver en el recurso virtual creado para el desarrollo del proyecto transversal Aprovechamiento del tiempo libre.

- Deporte
- Cuidado del cuerpo
- Hábitos alimenticios
- Arte y cultura
- Buen uso de las redes sociales
- Literatura
- Danza
- Teatro
- Música
- Manejo de sustancias psicoactivas
- Política
- Civismo

- Ecología y medio ambiente
- Juegos
- Emprendimiento
- Cultura global
- Economía
- Otros \_\_\_\_\_

19. Consideras que las actividades sugeridas por el proyecto transversal

Aprovechamiento del tiempo libre debe vincular a:

- Familias
- Estudiantes
- Docentes y cuerpo directivo
- Otros \_\_\_\_\_

20. ¿Cuánto tiempo semanal estarías dispuest@ a invertir para el desarrollo de las actividades del proyecto transversal Aprovechamiento del tiempo libre?

- 15 a 30 minutos
- 30 minutos a 1 hora
- 1 a 2 horas
- 2 a 3 horas
- 3 a 4 horas
- 4 o más.

¡Gracias por su colaboración!

Fuente: elaboración propia.

## Anexo 2.

Entrevista sobre el desarrollo actual del proyecto transversal "Aprovechamiento del tiempo libre" Estudiantes 11°

  	
<b>Entrevista sobre el desarrollo actual del proyecto transversal</b> <b>"Aprovechamiento del tiempo libre" Estudiantes 11°</b>	
Docentes investigadores:	Jaime Alexander Salazar Cárdenas (Docente de danzas)  Yuliana Estrada González (Docente de lengua castellana)
Institución educativa:	IE Técnica en bellas artes Jorge Ardila Duarte
Dirigido a:	Estudiantes grado 11°
Tiempo aproximado:	15 a 20 min
Fecha de la entrevista:	Semana 7 calendario escolar (1-4 marzo/2022)
Objetivo: Realizar un diagnóstico sobre la implementación del Proyecto Pedagógico Transversal (PPT) "Aprovechamiento del tiempo libre" en los estudiantes	

de grado once en la IE Técnica Jorge Ardila Duarte para identificar fortalezas y debilidades en las actividades sugeridas; de tal forma, que los resultados brinden información que permitan hacer sugerencias metodológicas innovadoras, como parte de proyecto un investigación en la maestría Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena.

### **Parte I: Información sociodemográfica**

En este espacio podremos generar una caracterización de la población encuestada para desarrollar estrategias pertinentes para la edad; por tanto, necesitamos que la información brindada sea confiable y verás.

**Nombre y apellido:**

**Grado:** 11-1  11-2

**Género:** Masculino  Femenino

**Edad:**

- 15-16 años
- 17-18 años
- 19-20 años
- Más de 20

<p>Modalidad artística:</p> <p>Danza <input type="radio"/> Teatro <input type="radio"/> Música <input type="radio"/> Artes plásticas <input type="radio"/></p>
<b>Parte II: Desarrollo guion</b>
1. ¿Conoces el proyecto pedagógico transversal “Aprovechamiento del tiempo libre”?
2. ¿Recuerdas algunas de las actividades desarrolladas por el proyecto ATL en los últimos años? ¿Cuál o cuáles? ¿Por qué las recuerdas?
3. ¿Qué crees que se deba tener en cuenta al momento de diseñar las actividades sugeridas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre en la institución? ¿Recomendaciones?
4. ¿Qué aspectos relevantes destacas de las actividades sugeridas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre en la institución?
5. Si se pudieran desarrollar las actividades propuestas por los proyectos PT a través del uso de recursos digitales ¿Estarías de acuerdo? ¿Por qué?
6. ¿Qué tipo de material o formatos te gustaría ver en las actividades propuestas por el PPT?
7. ¿Crees que hacer este tipo de investigaciones son importantes realizarlos dentro de la institución? ¿Por qué?

Fuente: elaboración propia.



### Anexo 3

Evaluación del OVA (Objeto virtual de aprendizaje) "Santander es Arte"

## Evaluación del OVA (Objeto virtual de aprendizaje) "Santander es Arte" del proyecto transversal Aprovechamiento del tiempo libre

La presente evaluación tiene como finalidad recoger la apreciación del estudiante en la implementación, diseño y desarrollo de las actividades propuestas en el OVA "Santander es Arte", como parte de una estrategia metodológica Proyecto Pedagógico Transversal (PPT) "Aprovechamiento del tiempo libre".

Docentes investigadores:

Jaime Alexander Salazar Cárdenas (Docente de danzas - IE Jorge Ardila Duarte)

Yuliana Estrada González (Docente de lengua castellana - IE Jorge Ardila Duarte)

**\*Obligatorio**

Correo \*

#### Datos del estudiante

1. Grado: \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

11-1

11-2

2. Modalidad artística: \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

Danza

Teatro

Música

Artes plásticas

Encontrarás 3 tipos de preguntas:

Tipo I, en donde marcarás si o no.

Tipo II, en donde deberás responder de acuerdo a la escala de Likert; la cual está organizada una escala de 5 puntos en donde 5 es el nivel más alto de satisfacción y conocimiento.

Tipo III, puedes seleccionar varias

1. ¿Desarrolló las actividades sugeridas en el objeto virtual de aprendizaje "Santander es arte" ? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Sí  
 No

2. ¿El recurso contiene instrucciones didácticas sobre el uso del recurso de acuerdo al rol de los \* usuarios (Docente - estudiante)?

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Sí  
 No

3. ¿Se identifica claramente el tipo de usuario destinatario del contenido? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Sí  
 No

4. ¿Existe coherencia entre los objetivos, destrezas, destinatarios y contenidos del RED? \*

*Selecciona todos los que correspondan.*

- Sí  
 No

5. ¿La presentación del contenido y su información es clara? \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

*Marca solo un óvalo.*

1      2   3      4      5

---

○      ○      ○      ○      ○

---

6. Los contenidos y actividades sugeridas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre se \* articulan con las áreas de formación curricular (asignaturas)?

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

---

○      ○      ○      ○      ○

---

7. ¿El OVA contiene diversas actividades que apuntan a fortalecer los aprendizajes en la misma \* temática?

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

*Marca solo un óvalo.*

1      2      3      4      5

---

○      ○      ○      ○      ○

---

8. ¿El número y distribución de los conceptos e ideas es equilibrado? \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

*Marca solo un óvalo.*

1   2   3   4   5

---

---

9. ¿El contenido es adecuado al nivel de conocimiento de los destinatarios? \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

10. ¿El contenido está actualizado al contexto social del destinatario? \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

11. ¿Los contenidos son imparciales y no presentan sesgo ideológico? \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

12. ¿Los contenidos son flexibles y permiten la integración de otros saberes? \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

13. ¿Los contenidos presentan un seguimiento lógico de conocimientos que van guiando de lo \* general a lo particular?

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

14. ¿El contenido respeta los derechos de propiedad intelectual utiliza otras fuentes y los cita de \* acuerdo a la norma?

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

15. ¿El estudiante percibe que lo que aprende es relevante/significativo en su entorno vital, \* profesional, social y/o cultural?

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

16. ¿El destinatario (estudiante) siente que los contenidos del RED aportan a su formación? \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

17. ¿El OVA promueve la creación de nuevas ideas o expresiones artísticas de los estudiantes \* que permiten generar conocimiento o experiencias?

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

18. Ofrece una fundamentación teórica consistente en los contenidos: \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

19. Los contenidos permiten un aprendizaje activo/ dinámico por parte del estudiante: \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

20. Posee un manejo balanceado y adecuado del color, sin excesos que distraigan la atención y \* una distribución espacial organizada de los elementos ubicados dentro del RED:

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

21. Presenta elementos no textuales (imágenes, audio, video) que complementan los contenidos \* e información:

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

Marca solo un óvalo.

1   2   3   4   5

---

---

22. Emplea actividades innovadoras que motivan la exploración del recurso y sus contenidos: \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

*Marca solo un óvalo.*

1   2   3   4   5

---

---

23. Plantea ejercicios interactivos que propician la construcción del conocimiento autónomo y \* colaborativo:

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

*Marca solo un óvalo.*

1   2   3   4   5

---

---

24. Conecta con páginas seguras y confiables con enlaces de sencilla manipulación: \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

*Marca solo un óvalo.*

1   2   3   4   5

---

---

25. Puede utilizarse en diferentes grupos, disciplinas o niveles académicos: \*

Seleccione el nivel de su respuesta con la siguiente escala progresiva; teniendo en cuenta que, 1 es el nivel más bajo y 5 el más alto.

*Marca solo un óvalo.*

1   2   3   4   5

---

---

26. ¿Qué tipo de material y/o formato te gustaría ver en el próximo recurso virtual a crear para el \* desarrollo de las actividades propuestas por el PPT Aprovechamiento del tiempo libre?

Puedes seleccionar varias opciones.

*Marca solo un óvalo.*

- Video
- Juegos en línea
- Textos lineales (cuentos, noticias, artículos)
- Textos gráficos (infografías, mapas, tablas, diagramas)
- Caricaturas o historietas
- Imágenes, fotografías.
- Todos
- 

27. Selecciona los contenidos que te gustaría ver en el recurso virtual creado para el desarrollo \* del proyecto transversal Aprovechamiento del tiempo libre.

Puedes seleccionar varias opciones.

- Marca solo un óvalo.*
- Deporte
- Cuidado del cuerpo
- Hábitos alimenticios
- Arte y cultura
- Buen uso de las redes sociales
- Literatura
- Danza
- Teatro
- Música
- Manejo de sustancias psicoactivas
- Política
- Civismo
- Ecología y medio ambiente
- Juegos
- Emprendimiento
- Cultura global
- Economía
- Otro
- 
- 

28. ¿Cuánto tiempo semanal estarías dispuest@ a invertir para el desarrollo de las actividades \* del proyecto transversal Aprovechamiento del tiempo libre?

Selecciona una opción.

*Marca solo un óvalo.*

- 15 a 30 minutos
- 30 minutos a 1 hora
- 1 a 2 horas
- 2 a 3 horas
- 3 a 4 horas
- 4 o más
- 

29. ¿Qué modalidad te gustaría recibir la formación de los Proyectos Transversales \* institucionales?

Selecciona una opción.

*Selecciona todas las que correspondan.*

- Actividades presenciales y material físico
- Actividades virtuales con material online
- Actividades mixtas (virtual-presencial)

30. Escriba alguna observación o sugerencia para el desarrollo de los PPT en la Institución, si lo \* considera pertinente. (si no tienes ninguna escribe NA).

---

---

---

---

---

---


Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

## Anexo 4


Consentimiento informado padres de familia de estudiantes grado 11°

*Silvia Fernanda Medina*



Universidad  
de Cartagena  
Fundada en 1627

MAESTRÍA EN  
**RECURSOS DIGITALES**



**MODELO AUTORIZACIÓN PARA EL USO DE FOTOGRAFÍAS Y/O VIDEOS**

Mediante el presente documento manifiesto bajo la gravedad de juramento que otorgo autorización expresa para el uso de diseño, fotografías y videos realizados por el grupo de trabajo e Institución en el marco del trabajo de "Objeto Virtual De Aprendizaje (OVA) Como Herramienta Para El Desarrollo Del Proyecto Transversal Aprovechamiento Del Tiempo Libre Desde La Educación Artística Con Los Estudiantes De Grado Once En La Institución Educativa Jorge Ardila Duarte De Bucaramanga", que se tomarán durante el tiempo que duren las diferentes etapas de desarrollo de su proyecto.

Las fotografías y videos tienen un fin netamente académico y científico que soportarán el desarrollo del proyecto. Esta autorización estará sujeta a la aprobación del consentimiento y/o asentimiento informado, y únicamente se refiere al hecho de realizar y publicar las fotografías y/o videos sin fines comerciales.

El material será manipulado únicamente por los maestrantes a cargo del proyecto cuyos nombres son Jaime A. Salazar Cárdenas identificado con No de cédula C.C. 91478773 de Bucaramanga y Yuliana Estrada González con cédula 1047367973 de Cartagena ambos, docentes en la Institución Educativa Jorge Ardila Duarte.

Se vase indicar su aceptación de lo escrito en este documento, firmando a continuación la autorización:

Nombre: Nelly Lizet Medina Hernández

Tipo y Número de identificación: CC 101866441

Firma: Nelly L Medina H

E-mail: nellylizet@outlook.es

Institución educativa: Jorge Ardila Duarte


Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación  
Facultad de Ciencias Sociales y Educación  
Claustro de San Agustín, Centro Cía. 6- Calle de la Universidad No. 38 - 100.  
Teléfono: 3223642603-3223642602  
Email: recursosdigitales@unicartagena.edu.co  
[www.unicartagena.edu.co](http://www.unicartagena.edu.co)  
Cartagena de Indias, D.T y C - Colombia.

Escaneado con CamScanner




## Anexo 5

### Carta aval institución COLJAD



**Institución Educativa Jorge Ardila Duarte**  
BACHILLERATO TÉCNICO EN BELLAS ARTES  
Resolución No. 498 del 30 de Septiembre de 1998



Bucaramanga, 09 de Junio del 2022


Señores  
COORDINACIÓN MAESTRIA RDAE  
UNIVERSIDAD DE CARTAGENA  
Cartagena

Asunto: Carta de Aval Institucional

En mi calidad de representante de la Institución educativa oficial Jorge Ardila Duarte, con Código DANE 168001005420 de manera atenta informo que:

1. Nuestra entidad tiene conocimiento y avala el desarrollo del trabajo de grado titulado "Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) Como Herramienta Para el Desarrollo Del Proyecto Transversal Aprovechamiento Del Tiempo Libre Desde la Educación Artística Con Los Estudiantes De Grado Once En La Institución Educativa Jorge Ardila Duarte de Bucaramanga" que realiza el docente JAIME ALEXANDER SALAZAR CARDENAS identificado con cédula de ciudadanía 91478773 en calidad de estudiante del programa académico de Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación.
2. Nuestra entidad conoce el perfil del trabajo de grado formulado que será desarrollado en nuestra institución y que se encuentra articulado al proyecto de investigación realizado por los anteriormente nombrados y aprobado por la UNIVERSIDAD DE CARTAGENA.
3. Los autores del trabajo de grado deberán formular y gestionar la participación de la población objeto de investigación acorde con los lineamientos exigidos por la UNIVERSIDAD DE CARTAGENA, manejando correctamente la información y documentos suministrados y guardando la debida reserva sin excepción alguna.

Cordialmente,



Javier Diaz Diaz  
Rector

CALLE 53 N° 21-25 TELEFONO 6437857 – TELEFAX 6574570 BUCARAMANGA – colartes@hotmail.com