



## Relación arte/tecnología como herramientas para mejorar los procesos de enseñanza de la educación artística en estudiantes de Educación Primaria del contexto rural

Paola A. Bacca-Pachón<sup>1</sup>; Dora E. Sierra-Castro<sup>2</sup>

Recibido: 26 de noviembre de 2021 / Aceptado: 20 de abril de 2022

**Resumen.** Este artículo presenta los resultados de una intervención pedagógica que involucró la fotografía digital, el videoarte y la realidad aumentada con apoyo de programas como Quiver, Windows Movie Maker, editor de video de Windows 10 y Padlet, para mejorar los procesos de enseñanza de la educación artística en 26 estudiantes de quinto grado, entre los 10 y 11 años, habitantes del municipio de Buenavista en el departamento de Córdoba, Colombia. Basados en un enfoque mixto con corte descriptivo, se aplicaron un pre y un post test tipo Likert, antes y después de la intervención pedagógica, contrastando los resultados con el diario de campo elaborado por las investigadoras. Dentro de los hallazgos relevantes se encuentra que la tecnología aporta a la creatividad en la medida que el estudiante explora nuevas maneras de solucionar y proponer ejercicios que enriquezcan su sensibilidad y pensamiento crítico. Las metodologías que se aborden en relación al arte/tecnología posibilitan espacios de interacción, reflexión y posicionamiento frente a nuevas manifestaciones artísticas. El diario de campo como instrumento sistematizador genera en el docente cuestionamientos que deben ser tenidos en cuenta para mejorar sus metodologías de enseñanza-aprendizaje de la educación artística.

**Palabras clave:** educación artística, metodología de enseñanza, creatividad, aprendizaje, tecnología.

### [en] Art/technology relationship as tools to improve the teaching processes of artistic education in Primary Education students in the rural context

**Abstract.** This article presents the results of a pedagogical intervention that involved digital photography, video art and augmented reality with the support of programs such as Quiver, Windows Movie Maker, Windows 10 video editor and Padlet, to improve the teaching processes of education. In 26 fifth grade students, between 10 and 11 years old, inhabitants of the municipality of Buenavista in the department of Córdoba, Colombia. Based on a mixed approach with a descriptive cut, a Likert-type pre- and post-test were applied before and after the pedagogical intervention, contrasting the results with the field diary prepared by the researchers. Among the relevant findings is that technology contributes to creativity to the extent that the student explores new ways to solve and propose exercises that enrich their sensitivity and critical thinking. The methodologies that are addressed in relation to art/technology allow spaces for interaction, reflection and positioning in the face of new artistic

<sup>1</sup> Universidad de Santander

E-mail: [paola.bacca@cvudes.edu.co](mailto:paola.bacca@cvudes.edu.co)

<https://orcid.org/0000-0002-3665-6939>

<sup>2</sup> Institución Educativa Tierra Santa (Colombia)

E-mail: [inst.edu.co.tierrasanta@gmail.com](mailto:inst.edu.co.tierrasanta@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0003-1494-8831>

manifestations. The field diary as a systematizing instrument generates in the teacher questions that must be taken into account to improve their teaching-learning methodologies of artistic education.

**Key Words:** artistic education, teaching methodology, creativity, learning, technology

**Sumario:** 1. Introducción, 2. Marco teórico, 3. Población y metodología, 4. Resultados, 5. Discusión, 6. Conclusiones, Referencias.

**Cómo citar:** Bacca-Pachón, P. A.; Sierra-Castro, D. E. 2022. Relación arte/tecnología como herramientas para mejorar los procesos de enseñanza de la educación artística en estudiantes de Educación Primaria del contexto rural. *Arte, Individuo y Sociedad* 34 (4), 1427-1441, <https://dx.doi.org/10.5209/aris.79000>

## 1. Introducción

Entender la calidad educativa implica hacer un trabajo mancomunado con entidades gubernamentales en aras de potencializar las diversas áreas del conocimiento, a partir de metodologías de enseñanza innovadoras. La Comisión Económica para América Latina y el Caribe - CEPAL (2019) dentro de los objetivos de desarrollo sostenible concernientes al contexto educativo se propone que para el 2030 la educación debe garantizar procesos de igualdad y calidad para los estudiantes, promoviendo escenarios pedagógicos que conduzcan a aprendizajes orientados hacia la sostenibilidad, la creatividad y la tecnología. Partiendo de esta premisa se hace necesario explorar nuevas metodologías de enseñanza que enriquezcan la creatividad en el estudiante y, a su vez, le permitan al docente potencializar su quehacer pedagógico con nuevos escenarios educativos.

La creatividad es uno de los componentes más importantes al momento de abordar procesos cognitivos en la educación artística. Las herramientas que use el docente con sus estudiantes posibilitan nuevas formas de avanzar hacia la construcción de propuestas que permitan expresar la realidad del entorno. En ese sentido, la evolución en el proceso creativo se puede ver permeada por elementos relacionados con arte/tecnología en el contexto educativo, para de esta forma promover la innovación, no solo en procesos de enseñanza-aprendizaje, sino también en procesos sensitivos que son necesarios para fortalecer propuestas tanto individuales como colectivas.

En el contexto colombiano, la educación artística es una asignatura obligatoria dentro del plan de estudios. A pesar de tener una baja intensidad académica, en comparación a otras áreas del conocimiento, convergen en ella procesos interdisciplinarios que favorecen en el estudiante la capacidad de entender la cotidianidad, reconocer elementos identitarios propios de su cultura y fortalecer procesos creativos, sensitivos, estéticos y críticos que son relevantes para su formación integral. Según el documento de orientaciones pedagógicas del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2010), el propósito de esta asignatura debe estar enfocado a transmitir el gusto por los diferentes lenguajes artísticos, reconocer los espacios culturales que se tejen en comunidad y valorar los procesos, tanto individuales como colectivos, que emergen bajo la orientación del docente, en aras de potencializar la sensibilidad y la apreciación estética.

En ese sentido, este texto tiene como propósito dar a conocer los resultados de un proceso de investigación mediante el cual se diseñó y ejecutó una intervención peda-

gógica para promover la enseñanza artística, por medio de la relación arte/tecnología, contribuyendo de esta forma a mejorar los procesos de enseñanza de la educación artística en estudiantes de quinto grado, pertenecientes al contexto rural.

## 2. Marco teórico

Para comprender de una forma más integral la propuesta sobre el uso de tecnología en procesos de enseñanza artística, es necesario remitirse en primer término a los abordajes investigativos existentes sobre dos elementos en específico: la educación artística en el contexto escolar y la relación arte/tecnología y educación artística. Con este propósito se llevó a cabo la revisión de la literatura disponible respecto a estos dos temas, tanto en revistas indexadas en el Scimago Journal Rank, como en otro tipo de producción científica como libros y capítulos de libro.

En lo relativo a la educación artística en el contexto escolar, se encuentra que artistas como Joseph Beuys (Bodenmann-Ritter, 1998) argumentan que el contexto educativo debe darle la posibilidad al ser humano de generar procesos creativos y de autodeterminación en aras de potencializar sus habilidades para lograr que el arte sea un elemento social, político y revolucionario. En ese sentido, Martínez (2017) propone que la educación y el arte deben convertirse en aliados que generen mediaciones pedagógicas en las que los actores –maestros/estudiantes–, propicien espacios de aprendizaje y diálogos reflexivos que se vean reflejados más allá de la institución escolar. Complementando esta idea, Merlos (2021) explica que el primer paso para lograr un proceso efectivo de educación artística consiste en comprender el arte como canal para la creatividad, la expresión y la comunicación.

En cuanto a los beneficios que representa la educación artística en los procesos formativos de los estudiantes, Moreno-Cano, García-Jiménez y Camarero-Cano (2021) señalan que la educación artística trae como beneficio el desarrollo y fortalecimiento de competencias cognitivas y socioemocionales que son de vital importancia para la formación integral del ser humano y Herraiz-García, de Riba-Mayoral y Marchena-Ricis (2022) afirman que los procesos transversales que se tejen a partir de las manifestaciones artísticas en los espacios educativos generan conexiones que favorecen procesos individuales, colectivos, sociales y políticos.

Respecto al rol del docente de educación artística, Caeiro (2020) sostiene que este tiene la responsabilidad de ajustar su modelo pedagógico al contexto estudiantil, al ambiente de aprendizaje que quiere generar y a los procesos creativos que quiere fortalecer en sus estudiantes, mientras que Hernández-de la Cruz *et al.* (2021) afirman que dentro de su ejercicio debe aportar espacios para el desarrollo de habilidades que permitan la exploración de técnicas y materiales para que, finalmente, enriquezcan el área de conocimiento. Por su parte, para Huerta-Ramón, (2020) convertir experiencias estéticas propias de los docentes de educación artística en nuevos espacios de transformación es lograr que a futuro sus estudiantes conviertan el aula en un espacio de cooperación cambiante en el que se generan sinergias innovadoras y beneficio de lo individual y lo colectivo. Finalmente, Silva-Gago *et al* (2021) concluyen que los procesos creativos que surgen a partir de experiencias artísticas permiten en los estudiantes, y también a los docentes, una construcción colectiva de saberes que fortalece, no solo su aprendizaje, sino también su entorno social y cultural.

Sobre este aspecto resulta pertinente también mencionar la perspectiva entregada por Efland (2004), quien sostiene que existen tres problemas que afectan las artes dentro del contexto pedagógico; el primero obedece a pensar el espacio creativo como canal de entretenimiento y socialización en eventos culturales; el segundo se relaciona con el hecho de no valorar el arte y sus beneficios en el proceso cognitivo del ser humano y por último está la inseguridad del docente frente al abordaje de los procesos creativos en relación a su forma de evaluar en cada uno de ellos.

Ahora bien, en lo referente a la relación arte/tecnología y educación artística, investigaciones como la de Rivoulet (2013) resultan esclarecedoras al señalar que el arte digital aborda elementos que orientan la creación de nuevas propuestas semióticas y expresivas que pueden ir más allá de una proyección o complemento de la obra misma. Por su parte Jana y Tribe (2009), afirman que estas nuevas manifestaciones artísticas que involucran tecnología suelen tener similitudes con expresiones como el videoarte o el performance de la década del 70 del siglo XX y esto hace que surjan nuevos caminos de exploración entre la cultura y la tecnología. Al respecto González (2016) refiere que cuando se integran los modelos pedagógicos con el arte y la tecnología, se producen nuevas interpretaciones en las cuales la percepción de la realidad se va transformando y se debe tomar conciencia frente a una nueva forma de autoeducación que debe ir orientada por el docente.

Para concluir en este aspecto se tiene lo apuntado por Revilla *et al* (2020) en cuanto a que la educación necesita nuevos procedimientos que permitan transitar entre mediaciones y visualidades y que doten a su vez de nuevas estrategias de comprensión y lo expuesto por Bamford (2009), que observa el impacto que tienen las artes en la educación y afirma que en el 63% de los países encuestados para su investigación, la educación artística ha beneficiado el dominio y aprendizaje de la tecnología en el aula escolar.

### 3. Población y metodología

Tal como se indicó anteriormente, la investigación que dio origen a este texto tuvo como objetivo principal diseñar una intervención pedagógica para promover la pedagogía del arte por medio de la relación arte/tecnología y mejorar de esta forma los procesos de enseñanza de la educación artística en estudiantes de quinto grado, del sector rural.

Para el desarrollo de esta investigación los participantes seleccionados fueron un total de 26 estudiantes -14 niños y 12 niñas-, entre 10 y 11 años que cursan el grado quinto de primaria en una institución del municipio de Bellavista, departamento de Córdoba en Colombia. La muestra no se escogió aleatoriamente dado que era necesario que los participantes contaran con acceso a internet, ya que el proyecto se desarrolló en época de pandemia. Se diligenciaron formatos de consentimiento informado y autorizaciones de uso de imagen, que fueron firmados por los padres de familia y se constituían en prerrequisito por parte del campus virtual de la Universidad de Santander para desarrollar el proyecto de investigación.

Se usó un enfoque mixto con corte descriptivo que para Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres (2018) abordan elementos tanto cuantitativos como cualitativos que se utilizan paralelamente o en simultáneo, a partir de la recolección de información, permitiendo una mejor comprensión del fenómeno estudiado.

Dentro de los instrumentos elaborados se encuentran en primera instancia los pre test y post test tipo Likert que contaron con cinco niveles, a partir de cuatro categorías, que son las que orientan el proceso de la educación artística en Colombia. El uso de este tipo de instrumentos tiene como ventaja el registro de datos observables por medio de la construcción de preguntas que pueden ser contrastadas con otros instrumentos (Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres, 2018).

**Tabla 1.** Categorías analizadas

<b>Categoría</b>	<b>Definición</b>
Metodologías de enseñanza	Estrategias de enseñanza con base científica que el/la docente propone en su aula para que los/las estudiantes adquieran determinados aprendizajes (Fortea, 2019, p. 9)
Creatividad	Aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente. (Guilford, 1952, citado por Esquivas, 2004, p. 17)
Competencia comunicativa	Aquella capaz de desarrollar y fortalecer procesos sociolingüísticos y psicolingüísticos en los procesos de enseñanza aprendizaje. (Pompa y Pérez, 2015)
Apreciación estética	Capacidad que tiene el estudiante de comprender, sensibilizarse, reflexionar y valorar una idea o expresión artística o cultural. (Ministerio de Educación Nacional, 2010)

Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a las variables, se abordó como variable dependiente los procesos de enseñanza en la educación artística y como variable independiente los new media – videoarte, fotografía digital y realidad aumentada–, acompañadas de la hipótesis inicial: promover la pedagogía del arte por medio de la relación arte/tecnología podría mejorar los procesos de enseñanza de la educación artística.

El instrumento pre test arrojó ausencia de metodologías de enseñanza que involucren la relación arte/tecnología en procesos de aprendizaje. A partir de allí se diseñó una intervención pedagógica de tres unidades didácticas que involucró la fotografía digital, el videoarte y la realidad aumentada como manifestaciones artísticas catalogadas dentro de los new media con apoyo de programas como Quiver, Windows Movie Maker, editor de video de Windows 10 y Padlet. La duración de la intervención pedagógica fue de dos meses y medio, dos horas a la semana, esto atendiendo a la intensidad horaria de la asignatura. Luego de realizada la intervención pedagógica se aplicó el post test a los participantes.

El segundo instrumento construido fue el diario de campo. Este instrumento permite observar, recoger información y hacer seguimiento frente a una situación determinada y es una herramienta usual en el ejercicio docente debido a que permite generar reflexiones frente a la labor pedagógica y revisar nuevas metodologías que posibiliten acercamientos más significativos con los estudiantes. Es así como el diario de campo se constituye una herramienta esencial para entender los comportamientos sociales, culturales y las realidades humanas (Centro universitario nacional de Barcelona, 2016) ya que tiene como ventaja enlazar la teoría a la práctica y permite analizar observar y a su vez sistematizar prácticas en un contexto determinado (Martínez, 2007).

## 4. Resultados

A continuación, se presenta el comparativo con base en los pre y post test, de cada una de las categorías propuestas.

### 4.1. Categoría 1: metodologías de enseñanza

La metodología de enseñanza está inmersa en el quehacer pedagógico del docente y en esa medida, la forma en la que se ejecuten las clases incide en el proceso creativo de los estudiantes. Instrumentos como el diario de campo permiten indagar en el ejercicio docente e identificar elementos que deben tenerse en cuenta al momento de la planeación, sobre todo al desarrollar una intervención pedagógica en un contexto de pandemia.

Teniendo esto presente, se desarrolló en primera instancia el pre test que arrojó la evidencia sobre una marcada ausencia, tanto de recursos tecnológicos como de contenidos digitales, lo que no permitía explorar nuevos escenarios de enseñanza. Al respecto se registró lo siguiente en el diario de campo:

Al principio se presentaron algunas dificultades para la instalación de las aplicaciones, por lo que en algunos hogares se reconoce un alto nivel de analfabetismo digital y los niños no tenían quien les orientará; lo que obligó a las investigadoras a asumir otras opciones bajo las medidas de bioseguridad para explicarle personalmente a los estudiantes (Diario de campo, p. 15).

En consonancia con esto, aunque por la naturaleza misma de la educación artística, los materiales utilizados tradicionalmente para desarrollar la clase eran pinturas, papeles y material reciclable, tras la aplicación de la intervención pedagógica se identificó una tendencia positiva en relación a la aceptación de otros recursos diferentes a los tradicionales, que aportaron nuevos escenarios de enseñanza-aprendizaje. Los contenidos digitales propuestos tuvieron buena acogida por parte de los participantes, lo que corrobora la idea de que la metodología que proponga el docente es fundamental para lograr procesos creativos y estéticos acorde a su nivel de escolaridad.

Siendo una asignatura que se aborda a partir de los sentidos, del contexto y del manejo de material en un proceso individual y colectivo, los resultados demostraron que el apoyo de herramientas tecnológicas en ambientes de aprendizaje marcó la diferencia en los participantes después de la intervención pedagógica. Esto evidenció una tendencia positiva hacia la aceptación y uso de los recursos digitales para el desarrollo de la asignatura, por lo cual el quehacer pedagógico del docente y su metodología de enseñanza se vio abocada a un cambio para el trabajo pedagógico y creativo con los estudiantes, lo que es un avance teniendo en cuenta que la enseñanza de la educación artística, en instituciones educativas, ha sido llevada a un segundo plano y a una baja intensidad horaria semanal, desconociendo en muchos casos los beneficios que puede traer para el ser humano. Desde esa postura el comparativo pre y post test (Tabla 2) refleja cómo el uso de recursos para el aprendizaje puede enriquecer procesos creativos y estéticos propios de la asignatura.

**Tabla 2.** Comparativo pre y post test categoría metodologías de enseñanza

<b>Categoría 1: metodologías de enseñanza</b>			
<b>Ítems</b>	<b>Escala</b>	<b>Pre test</b>	<b>Post test</b>
Se incorporan nuevos recursos para el aprendizaje en los escenarios de enseñanza, que generen ambientes innovadores en las clases.	Muy frecuente	3	8
	Frecuentemente	3	12
	Ocasionalmente	2	2
	Raramente	2	2
	Nunca	16	2
Se evidencia el uso de contenidos digitales en el desarrollo de las clases.	Muy frecuente	4	10
	Frecuentemente	5	8
	Ocasionalmente	3	2
	Raramente	4	2
	Nunca	10	4
Los estudiantes tienen la oportunidad de hacer usos de herramientas tecnológicas en el desarrollo de las clases como Tablet o computadores.	Muy frecuente	4	5
	Frecuentemente	5	15
	Ocasionalmente	4	3
	Raramente	6	1
	Nunca	7	2

Fuente: Elaboración propia.

#### **4.2. Categoría 2: creatividad**

En lo relativo a esta categoría, el pre test hizo evidente una tendencia desfavorable frente a la ausencia del uso de herramientas digitales en el desarrollo de actividades por parte de los participantes y la necesidad de renovar escenarios de enseñanza-aprendizaje que estén orientados al fortalecimiento de la creatividad con apoyo de estas tecnologías. De igual manera siendo la creatividad un elemento relevante en el momento de abordar procesos estéticos, pictóricos y críticos propios de la educación artística, se identifica una constante muy pequeña en el uso de recursos en línea que desarrollen la sensibilidad y la apreciación estética, respectivamente.

Después de la intervención pedagógica con el uso de fotografía digital, videoarte y realidad aumentada con los participantes, se aplicó el post test evidenciando un aumento en la aceptación frente al uso de aplicativos como Quiver para tener experiencias en realidad aumentada. De igual manera se fortaleció lenguaje visual a partir de la fotografía digital con apoyo de equipos celulares y se identificó una aceptación para la creación de videoarte y edición con herramientas como el editor de video de Windows 10 y Windows Movie Maker que potencializó la apreciación estética en cada uno de ellos. Dentro de la intervención pedagógica también fue utilizada la herramienta Padlet que sirvió como apoyo para la socialización de las propuestas artísticas.



**Tabla 3.** Comparativo pre y post test categoría creatividad

<b>Categoría 2: creatividad</b>			
<b>Ítems</b>	<b>Escala</b>	<b>Pre test</b>	<b>Post test</b>
Se le asignan actividades de expresión artística desde el uso de algún software.	Muy frecuente	2	8
	Frecuentemente	2	13
	Ocasionalmente	3	2
	Raramente	1	2
	Nunca	18	1
Se proponen otras alternativas gráficas en programas en línea.	Muy frecuente	1	15
	Frecuentemente	1	7
	Ocasionalmente	2	2
	Raramente	2	1
	Nunca	20	1
Se hace uso de recursos en línea que promuevan el desarrollo de la sensibilidad artística y expresión estética.	Muy frecuente	1	10
	Frecuentemente	0	10
	Ocasionalmente	1	3
	Raramente	13	2
	Nunca	11	1

Fuente: Elaboración propia.

### 4.3. Categoría 3: competencia comunicativa

La educación artística requiere de procesos que permitan en los participantes interactuar con el otro, expresar sus puntos de vista, tener capacidad crítica frente a la observación y procesos sensitivos propios del entorno. Es así como el pre test arrojó la ausencia de oportunidades para desarrollar ejercicios que permitan comunicar y una tendencia desfavorable hacia la posibilidad de socializar sus propuestas artísticas ante los demás. Los ejercicios creativos propuestos por el docente quedaban solo en el papel sin la posibilidad de ser enriquecidos por el espectador.

Ahora bien, al analizar estos resultados desde el diario de campo se encuentra una falta de apropiación frente a la capacidad de socializar los procesos creativos, según se registra:

(...) el docente de arte necesita explorar sus actos expresivos para que recupere la confianza en la creación a partir de las expresiones del arte y la confianza frente a sus propios procesos sensitivos y estéticos que se dejan a un lado por momentos para dar mayor importancia al quehacer pedagógico en el aula (Diario de campo, p. 27).

Por otro lado, al preguntar si se valora la oportunidad del estudiante para poder expresarse a partir del arte, los resultados arrojaron tendencia negativa, lo que permite comprender que se hace necesario promover espacios para disfrutar del goce estético, la sensibilidad y la capacidad crítica frente a las expresiones del otro. El



diario de campo arroja miradas reflexivas que invitan al docente a la innovación en las metodologías de enseñanza y a estar a la vanguardia con nuevas tecnologías que apoyen los lenguajes de las artes.

Después de la intervención pedagógica, en el desarrollo de las actividades a partir del lema “mi mundo a través de la fotografía”, los participantes interactuaron con su entorno rural, partiendo de su cotidianidad. Lograron reconocer y apropiarse de lugares y objetos con los que conviven a diario, pero con los que no habían tenido la oportunidad de relacionarse. Los resultados arrojaron una favorabilidad y aceptación de las herramientas tecnológicas para el desarrollo propio de la asignatura. Así mismo, se identificó una motivación por parte del docente para la preparación de las clases en la medida que comprende que “la tecnología también puede apoyar los procesos creativos y sensitivos siempre y cuando antes de ser utilizada en el aula, se abra un espacio para la sensibilización y la expresión por parte de los estudiantes” (Diario de campo, p.16).

Finalmente, en el desarrollo de actividades a partir de la realidad aumentada y la herramienta Padlet para la socialización de los trabajos, el post test evidenció favorabilidad en la aceptación de la tecnología dentro del proceso de educación artística, lo que permitió no solo promover la motivación en los participantes, sino favorecer cierta confianza para expresar sus emociones, sensaciones y pensamientos en cada una de las actividades propuestas. En relación a la inquietud sobre si se le da la oportunidad al estudiante de expresarse a través del arte, los resultados arrojaron una constante ya que en algunas oportunidades tiene la posibilidad de realizar ejercicios de expresión frente a lo cotidiano.

**Tabla 4.** Comparativo pre y post test competencia comunicativa

<b>Categoría 3: competencia comunicativa</b>			
<b>Ítems</b>	<b>Escala</b>	<b>Pre test</b>	<b>Post test</b>
Se le permite al estudiante realizar producciones artísticas desde su individualidad, teniendo en cuenta su entorno cultural la relación con los demás.	Muy frecuente	1	11
	Frecuentemente	0	9
	Ocasionalmente	2	4
	Raramente	13	1
	Nunca	10	1
Se proponen espacios para que los estudiantes expongan sus creaciones artísticas.	Muy frecuente	1	8
	Frecuentemente	1	9
	Ocasionalmente	3	5
	Raramente	4	4
	Nunca	17	0
Se valora en el estudiante su capacidad para socializar desde la expresión del arte.	Muy frecuente	3	10
	Frecuentemente	3	7
	Ocasionalmente	5	6
	Raramente	6	2
	Nunca	9	1

Fuente: Elaboración propia.

#### 4.4. Categoría 4: apreciación estética

La apreciación estética es un elemento que posibilita en el participante el disfrute y la capacidad de comprender diversas manifestaciones artísticas, en pro de potenciar sus emociones y expresar su sentir en el momento de socializar ejercicios pictóricos y audiovisuales. El pre test demostró una ausencia de oportunidad para la interacción con obras de arte o diversas manifestaciones culturales de su contexto. Esto también se pone de manifiesto en la pregunta relacionada con los espacios generados dentro del desarrollo de la clase para conocer diferentes lenguajes artísticos. Desde el diario de campo se identifica una falta de actualización anual de los planes de estudio propios de la asignatura que trae como consecuencia la repetición en el abordaje de temas y contenidos para el grado.

En relación a la segunda pregunta, los resultados encontrados reflejaron que el desarrollo de las clases se vio permeado, en algunas oportunidades, por metodologías que les permitieron a los participantes explorar lenguajes del arte e identificar gustos o preferencias, pero no fue una constante dentro del quehacer pedagógico del docente, notándose en la preferencia por la opción de respuesta ‘nunca’. Este aspecto genera similitud en las respuestas frente a la tercera pregunta que indaga sobre la posibilidad que tiene el participante de realizar ejercicios reflexivos en torno a manifestaciones culturales, en la que se identifica una tendencia desfavorable frente al desarrollo del ejercicio propio de la dinámica de la asignatura.

Después de ejecutada la intervención pedagógica, el post test arrojó que las actividades propuestas les dieron la oportunidad a los estudiantes de participar en espacios de reflexión, que permitieron ahondar en diversas manifestaciones culturales y se demostró cómo a partir de allí se pueden generar nuevos procesos creativos, con la ayuda de manifestaciones artísticas que son apoyadas por la tecnología, encontrándose preferencia en las respuestas ‘muy frecuente’ y ‘frecuentemente’.

**Tabla 5.** Comparativo pre y post test apreciación estética

<b>Categoría 4: competencia comunicativa</b>			
<b>Ítems</b>	<b>Escala</b>	<b>Pre test</b>	<b>Post test</b>
Se le permite al estudiante hacer lectura e interpretaciones de diversas obras artísticas y otras manifestaciones culturales.	Muy frecuente	1	11
	Frecuentemente	1	10
	Ocasionalmente	3	1
	Raramente	1	3
	Nunca	20	1
Se propone en las clases espacios para conocer diferentes lenguajes artísticos.	Muy frecuente	2	6
	Frecuentemente	2	10
	Ocasionalmente	3	4
	Raramente	1	3
	Nunca	18	3

Categoría 4: competencia comunicativa			
Ítems	Escala	Pre test	Post test
Se motiva a los estudiantes a reflexionar sobre diferentes manifestaciones culturales.	Muy frecuente	1	5
	Frecuentemente	1	10
	Ocasionalmente	2	9
	Raramente	2	1
	Nunca	22	1

Fuente: Elaboración propia.

## 5. Discusión

La intervención pedagógica antes expuesta nos lleva a nutrir la reflexión sobre el uso de la tecnología en procesos de enseñanza de educación artística y para ello conviene retomar lo que algunos autores han desarrollado al respecto. Resulta claro que la tecnología debe ser una herramienta de colaboración que no solo sirva para el aprendizaje sino también para aportar en la calidad de vida del ser humano, así, tal como lo afirman Sclater y Lally (2018), unir el arte, la tecnología y la pedagogía implica un proceso interdisciplinar que permita crear experiencias con el fin de potencializar las habilidades propias del estudiante.

Al respecto Aibar (2022) afirma que la tecnología y la imaginación se convierten en un dúo que facilita nuevos procesos que en décadas anteriores eran impensables de llevar a la realidad y en ese sentido González (2016) destaca la importancia de integrar en los modelos pedagógicos la relación arte y tecnología. Por su parte, Álvarez *et al.* (2021) aseguran que la educación artística debe pensarse como una asignatura en la que se haga un llamado a nuevas formas de generar metodologías de enseñanza novedosas, que sean interactivas y que propicien espacios para la generación de procesos creativos, mientras que Collado-Ruano *et al.* (2020) sostienen que las metodologías de enseñanza pueden enriquecerse a partir de la incursión de la tecnología, especialmente en recursos audiovisuales, sin dejar de lado el fortalecimiento de competencias digitales por parte de los docentes, ya que son ellos quienes orientan los procesos de aprendizaje en el contexto escolar.

Teniendo esto en cuenta, desarrollar metodologías de enseñanza incluyendo otras manifestaciones artísticas como el videoarte y la fotografía digital aporta a nuevos escenarios pedagógicos que vinculan la tecnología como herramienta transversal, lo cual, tal como lo señalan Ferrero y Cantón (2020) para los estudiantes se ha convertido en una alternativa dinámica para aproximarse al conocimiento, establecer redes y lograr aprendizajes a partir de procesos autónomos y responsables, lo que quedó en evidencia a través del ejercicio desarrollado.

En cuanto a la creatividad, que es uno de los pilares del arte y por ende de la educación artística en la escuela, los procesos que se generan en el acto creativo son la esencia principal que ayuda a potencializar habilidades, pensamientos y las propias sensaciones del ser humano. Al respecto Fernández y Dias (2016) señalan que el arte en la educación debe orientarse desde espacios de construcción colectiva para potencializar lo cultural y lo social y que el estudiante indague constantemente fren-

te a sus metodologías de enseñanza aprendizaje. Una visión parecida comparten Gómez, Ramón y Boj (2021) quienes afirman que, en la actualidad, el contexto educativo se ve permeado por la capacidad de producir actos creativos que ayuden a desarrollar dinámicas que respondan a los retos que la sociedad demanda, y en ese sentido es necesario profundizar en las manifestaciones artísticas que enriquezcan el aula escolar, lo que concuerda con lo expuesto por Vanlee (2021), quien sostiene que la investigación en educación artística debe tener una mayor profundidad y perspectivas más amplias en torno a la disciplina propia del arte y sus campos de acción.

En lo relativo a la competencia comunicativa, que es uno de los lineamientos sobre los cuales se desarrolla la educación artística y hace parte de las orientaciones pedagógicas del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2010), se hace necesario revisar lo propuesto por Sánchez-López, Bonilla-del-Río y Soares (2021) quienes aseguran que la educación abre espacios para desarrollar procesos que incluyan el valor social y estético propio del arte y que conducen a la generación de experiencias a partir de una pedagogía cultural y significativa que debe ser valorada. Por su parte Cárdenas-Pérez y Troncoso-Ávila (2014), sostienen que la educación genera esos espacios donde el ser humano explora e intercambia experiencias sensoriales, motrices y emocionales que son fundamentales para generar procesos pedagógicos y comprender el mundo en su contexto social y cultural.

Estos campos de acción están directamente relacionados con los procesos interdisciplinarios que se tejen en el aula escolar y que hacen parte de los métodos de aprendizaje, lo que para Harris (2021) significa que un aprendizaje eficaz se da en la medida que los temas abordados se integren en las diversas áreas del conocimiento, para que los estudiantes generen interrogantes y respuestas que invitan a la reflexión e innovadores ambientes de aprendizaje. Sin embargo, González-Aguilar (2014) afirma que tanto la interdisciplinariedad como la transdisciplinariedad deben estar inmersas en la enseñanza de la educación artística y más aún si esto aporta a una mejor calidad de vida.

Finalmente, la apreciación estética le permite al estudiante potencializar su sensibilidad, gusto y apreciación frente a lo que observa, siente, escucha y propone, ya que como lo exponen Ortiz y Torrego (2021), es un elemento esencial en el proceso formativo que desarrolla la sensibilidad y el gusto por lo externo.

## 6. Conclusiones

La intervención pedagógica descrita en este texto permitió cumplir el objetivo propuesto y vislumbrar la importancia de la educación artística dentro de la formación integral del ser humano y, en especial, en la población rural abordada. Las metodologías que se usen y la relación con la tecnología posibilitan nuevos espacios de interacción, reflexión y posicionamiento frente a las diversas manifestaciones artísticas, de ahí la importancia de no desligar esta asignatura de la formación integral. Desde esa perspectiva se encuentra que el contexto rural requiere de nuevas metodologías que involucren la tecnología en aras de resaltar su cultura y fortalecer en los estudiantes tanto sus habilidades como sus procesos sensitivos, críticos y reflexivos, propios del arte.

Tal como se evidenció, la tecnología aporta a la creatividad en la medida que el estudiante explore nuevas maneras de solucionar ejercicios que enriquezcan tanto su

aprendizaje como su capacidad de ser crítico y receptivo frente al pensamiento del otro. En ese sentido, manifestaciones artísticas como el videoarte y la fotografía digital, despiertan curiosidad e interés en los estudiantes ya que les da la posibilidad, no solo de hacer propuestas, sino también darlas a conocer a su entorno. El lenguaje visual y la apreciación estética enriquecen el proceso creativo del estudiante, lo que lo conduce a comprender su entorno social y cultural en aras de potencializar su saber, su capacidad crítica y la mirada objetiva de su contexto.

Promover la pedagogía del arte por medio de la relación arte/tecnología fortaleció los procesos de enseñanza de la educación artística y le permitió al docente revisar sus metodologías con el fin de estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías. Aunado a esto, el diario de campo sigue constituyéndose en una herramienta que hace parte importante de la evaluación del proceso formativo dado que gracias a este instrumento se generan espacios de reflexión, análisis y cuestionamiento en torno a la calidad educativa y la enseñanza de la educación artística en la escuela.

En cuanto a las metodologías de enseñanza que el docente aborda en el aula, queda de manifiesto que deben ayudarle al estudiante a ejercitar su apreciación estética tanto del entorno cultural que está en constante evolución gracias a la cotidianidad, como de sus ejercicios creativos, como parte fundamental dentro de su proceso formativo. En ese sentido, la intervención pedagógica permitió que los participantes conocieran otras herramientas para abordar el aprendizaje de la educación artística en la escuela y de esta manera fortalecer la manera de relacionarse con el otro, reconocer su entorno y desarrollar propuestas a través de las diferentes expresiones artísticas.

Por último, dado que la pandemia obligó al docente a llevar a cabo una toma de decisiones que le permitiera llegar a sus estudiantes a través de un ambiente de aprendizaje recursivo e innovador, acorde a la edad escolar y lo contenidos a enseñar dentro de la asignatura, es necesario destacar que tanto los lineamientos de la educación artística desarrollados por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, como el documento de orientaciones pedagógicas para esta asignatura, deben ser reevaluados para que de esta manera respondan efectivamente a las demandas del contexto rural y lo propuesto por los objetivos de desarrollo sostenible para el 2030, de ser así, la educación artística aportaría a nuevos e innovadores escenarios interdisciplinarios y diversos, sobre todo si se promueve la relación con otras áreas del conocimiento lo que generaría importantes procesos transdisciplinarios que enriquecerían el ejercicio creativo de los estudiantes en la escuela y daría cabida a procesos reflexivos más constantes en el quehacer pedagógico del docente.

## Referencias

- Aibar, E. (2022). Imaginación tecnológica e ideología de la innovación». *Artnodes*, (29), 1-9.
- Álvarez, C., Varela, P. A., Cubides, A. y Garzón, E. A. (2021). Adopta un sueño: creación colectiva y resistencia desde la virtualidad. (*pensamiento*), (*palabra*). *Y obra*, (25), 76-91. doi: <https://doi.org/10.17227/ppo.num25-12292>
- Bamford, A. (2009). El factor ¡wauu!. *El papel de las artes en la educación. Un estudio internacional sobre impacto de las artes en la educación*. Ediciones Octaedro.
- Bodenmann-Ritter, C. (1998). *Joseph. Beuys. Cada hombre un artista. Conversaciones en Documenta 5-1972*. Machado Libros.

- Caeiro, M. (2020). Describiendo las metodografías, crear, aprender, investigar biográficamente desde la educación artística. *ARTSEDUCA*, (27), 20-35. doi: <https://doi.org/10.6035/Artse-duca.2020.27.2>
- Cárdenas-Pérez, R. E. & Troncoso-Ávila. A. (2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 191-202. doi: <https://doi.org/10.15359/ree.18-3.1>
- Centro Universitario Nacional de Barcelona. (12 de abril de 2016). *El trabajo de campo en la antropología: Malinowski*. <https://www.unibarcelona.com/int/actualidad/informacion-y-sociedad/malinowski-antropologia>
- Collado-Ruano, J.; Naula-Ojeda, M.; Orozco-Malo, M. & Silva-Amino, D. (2020). Educação, artes e interculturalidade: o cinema documentário como linguagem comunicacional e tecnologia inovadora para a aprendizagem da metodologia P+D+I. *Texto Livre*, 13(3), 376–393. doi: <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2020.25639>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe - Cepal. (2019). *La Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible: una oportunidad para América Latina y el Caribe. Objetivos, metas e indicadores mundiales*. CEPAL.
- Efland, A. D. (2004). *Arte y cognición. La integración de las artes visuales en el currículum*. Ediciones Octaedro.
- Esquivas, M. T. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 1-17.
- Fernández, T. & Dias, B. (2016). Aguas turbulentas: la superposición del giro educativo en el arte y el giro pictórico en la educación. *Artnodes*, (17), 6-14.
- Ferrero, E. & Cantón, I. (2020). Perception about the Influence of ICT Tools on Knowledge Management Processes in Grade of Primary Education. *Pixel-Bit*, (59), 65-96. doi: <https://doi.org/10.12795/pixelbit.75070>
- Fortea, M. A. (2019). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias. Materiales para la docencia universitaria de la Universitat Jaume I*. Universitat Jaume I. doi: <https://doi.org/10.6035/MDU1>
- Gómez, J. V.; Ramón, A. J. & Boj, L. (2021). Estudio prospectivo sobre el auto concepto creativo. Percepción de la formación creativa por estudiantes del Grado de Educación Primaria en etapas educativas previas. *ArtsEduca*, (29), 23-38. doi: <https://doi.org/10.6035/Artseduca.2021.29.3>
- González, R. (2016). El arte y su educación en la era de la hipermediación digital. *Artnodes*, (17), 43-51.
- González-Aguilar, H. (2014). Inter y transdisciplinariedad: Una reflexión en la educación. *Paideia XXI*, 4(5), 95-103. doi: <https://doi.org/10.31381/paideia.v4i5.911>
- Harris, C. (2021). The role of ‘Rich Tasks’ an interdisciplinary and digital approach to learning post COVID-1. *Pixel-Bit*, (61), 99-130. doi: <https://doi.org/10.12795/pixelbit.88209>
- Herraiz-García, F.; de RibaMayoral, S. & Marchena-Ricis, L. (2022). El potencial de las artes para imaginar otra educación. Aprendiendo de movimientos, posiciones y tránsitos en el caso del I.E. Pepa Colomer. *Artnodes*, (29), 1-12.
- Hernández-de la Cruz, J. M., Rivero-Gracia, P., García-Ceballos, S. & Peñate-Villasante, A. G. (2021). La educación artística y patrimonial en los museos de Matanzas, Cuba. Evaluación de competencias clave. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(4), 1211-1234. doi: <https://doi.org/10.5209/aris.71381>
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza-Torres, C. (2018). *Metodología de la investigación—Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana.



- Huerta-Ramón, R. (2022). La Memoria. Investigación Basada en las Artes para la formación del profesorado. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 27-45. doi: <https://doi.org/10.5209/aris.70081>
- Jana, R. & Tribe, M. (2009). *Arte y nuevas tecnologías*. Taschen.
- Martínez, S. (2017). Ni/ni: 'entrelugares' del arte y la educación. En Lanau, D. y López, N. (Coords). *Ni arte ni educación. Una experiencia en la que lo pedagógico vertebró lo artístico*. (pp. 37-44). Grupo matadero Madrid.
- Martínez, L. A. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Perfiles libertadores*, 4(80), 73-80.
- Merlos, L. (2021). Educación estética / educación artística. Perspectivas curriculares superpuestas de la enseñanza del arte en la escuela primaria de la provincia de Buenos Aires (1984-1999). *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(4), 1235-1254. doi: <https://doi.org/10.5209/aris.71431>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Documento No 16*.
- Moreno-Cano, A., García-Jiménez, N. G. & Camarero-Cano, L. (2021). La formación artística como medio de transformación social en menores colombianos privados de libertad. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(3), 705-722. <https://doi.org/10.5209/aris.69197>
- Ortiz, R. & Torrego, L. (2021). Emoción, belleza y amor... la educación estética en la revista pedagógica escuelas de España (1929-1936). *ArtsEduca*, (30), 71-84. doi: <https://doi.org/10.6035/artseduca.5577>
- Pompa, Y. & Pérez, I. (2015). La competencia comunicativa en la labor pedagógica. *Revista Universidad y Sociedad*, 7(2), 160-167.
- Revilla, A., Molet, C., Quiroz, D. & Bernad, O. (2020). "Infancias mediadas": narrativas visuales en la formación del profesorado. *Eari Educación artística*, (11), 37-53. doi: <http://dx.doi.org/10.7203/eari.11.16209>
- Rivoulet, C. (2013). En el arte de los nuevos medios. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, 7(10), 144-151. <https://doi.org/10.14483/udistrital.jour.c14.2013.1.a09>
- Sánchez-López, I., Bonilla-del-Río, M. & Soares, I.O. (2021). Creatividad digital para transformar el aprendizaje: Empoderamiento desde un enfoque com-educativo. *Comunicar*, 69, 113-123. doi: <https://doi.org/10.3916/C69-2021-09>
- Sclater, M. & Lally, V. (2018). Interdisciplinarity and technology-enhanced learning: Reflections from art and design and educational perspectives. *Research in comparative and international education*, 13(1), 4-69. doi: <https://doi.org/10.1177/1745499918768111>
- Silva-Gago, J.; Raposo, D.; Díaz-Gómez, M. & Berbel-Gómez, N. (2022). Cartografía visual: creación de narrativas visuales colaborativas a partir de conexiones acerca del barrio Nou Llevant-Soledat Sud de Palma. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1), 275-293. doi: <https://doi.org/10.5209/aris.73851>
- Vanlee, F. (2021). Discourses on artistic research in Flanders: non-scholarly perspectives on re-research in the arts. *Artnodes*,(27), 1-10. doi: <https://doi.org/10.7238/a.v0i27.374374>