



Estrategias Didácticas Mediadas por Tecnología para el Fortalecimiento de las  
Habilidades Artísticas y Culturales en los niveles de Secundaria y Media de los Colegios Rurales  
en Acacías, Meta, Colombia, durante el Año 2024.

## TESIS DOCTORAL

que, para obtener el Grado de Ph.D.

DOCTORADO EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

PRESENTA

ROSA DELIA ANTONIA PARDO SASTOQUE

ASESOR

LYZZI COROMOTO DAVALILLO BOLÍVAR

México, (2025)

La presente Tesis doctoral debe ser citada como:

Pardo Sastoque Rosa Delia Antonia (2025). Estrategias Didácticas Mediadas por Tecnología para el Fortalecimiento de las Habilidades Artísticas y Culturales en los Niveles de Secundaria y Media de los Colegios Rurales en Acacías, Meta, Colombia, durante el Año 2024. Tesis de Doctorado de la Universidad de Investigación e Innovación de México - UIIX



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Se permite la reproducción total o parcial y la comunicación pública de la obra con reconocimiento de la autoría y mención de la Universidad de Investigación e Innovación de México - UIIX.

No se permite el uso comercial ni la creación de obras derivadas.

## RESUMEN.

La presente tesis doctoral tiene como propósito diseñar una herramienta tecnológica educativa que articule Estrategias Didácticas para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales en los niveles de secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia. Esta propuesta surge como respuesta a una necesidad evidente: la ausencia de recursos digitales contextualizados que fortalezcan la enseñanza del arte y la cultura en escenarios rurales históricamente marginados, donde las brechas didácticas y pedagógicas limitan la formación integral de los estudiantes. El estudio se inscribe en la línea de *Innovación Educativa y Perspectivas Didácticas* de la Universidad de Investigación e Innovación de México – UIIX, y adopta un enfoque cualitativo, sustentado en el paradigma constructivista y el diseño metodológico de IAP. Se aplicaron encuestas abiertas a docentes de arte en instituciones educativas rurales para identificar prácticas pedagógicas existentes y determinar las estrategias didácticas más empleadas. Los datos obtenidos sirvieron de insumo para el desarrollo de una herramienta digital interactiva, la cual fue posteriormente validada con los mismos actores, asegurando pertinencia, usabilidad y aceptación en el contexto educativo local.

Palabras claves: Educación artística, Herramienta tecnológica, Innovación pedagógica, Contexto rural y Competencias culturales

## **ABSTRACT.**

This doctoral dissertation aims to design an educational didactic tool that articulates methodological strategies for the development of artistic and cultural skills among secondary and upper secondary students in rural schools of Acacías, Meta, Colombia. The proposal responds to a pressing need: the lack of contextualized digital resources that strengthen the teaching of art and culture in historically marginalized rural environments, where technological and pedagogical gaps hinder the comprehensive education of students. The study is framed within the research line *Educational Innovation and Technological Perspectives* of the Universidad de Investigación e Innovación de México – UIIX, and adopts a qualitative approach grounded in the constructivist paradigm and a participatory action research design. Open-ended surveys were conducted with art teachers in rural schools to identify current pedagogical practices and determine the most commonly used methodological strategies. The collected data served as the basis for the development of an interactive digital tool, which was later validated by the same participants, ensuring contextual relevance, usability, and acceptance within the local educational setting.

Keywords: Artistic education, Technological tool, Pedagogical innovation, Rural context, Cultural competencies

## **AGRADECIMIENTOS.**

### **Siempre doy gracias a mi Dios por vosotros (1 Corintios 1:4)**

Con profundo recogimiento y sincera gratitud, elevo mi reconocimiento a Dios, fuente inagotable de sabiduría y luz en cada uno de mis pasos, por concederme la dicha de culminar esta importante etapa de formación doctoral en Educación e Innovación, ofrecida por la Universidad de Investigación e Innovación de México. Este recorrido ha sido mucho más que una experiencia académica; ha sido un camino de transformación personal, espiritual y profesional, orientado a fortalecer mi compromiso con la educación como eje de desarrollo humano y social.

Agradezco de manera especial a las instituciones educativas Santa Teresita, El Campestre San José y Dinamarca, del municipio de Acacias, Meta, Colombia por su apertura y colaboración. En estos escenarios escolares he tenido el honor de aportar al mejoramiento del desempeño académico de los estudiantes, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico a través de la educación artística, convencida de que el arte no solo enriquece la sensibilidad, sino que también educa en valores y fortalece la identidad cultural.

Mi reconocimiento más entrañable es para mi esposo, Jorge Alberto, y mi hija, Sara Isabella. Su presencia amorosa, su paciencia en los momentos de mayor exigencia y su incondicional apoyo emocional han sido el sustento que me ha permitido persistir con firmeza y esperanza. Cada logro alcanzado en este proceso les pertenece también a ellos, pues han compartido conmigo cada esfuerzo, cada desvelo y cada pequeña victoria. A ellos dedico esta conquista, con la certeza de que el conocimiento encuentra su mayor sentido cuando se cultiva en el amor y se pone al servicio de la familia, la comunidad y la sociedad.

### **Dedicatorias.**

Dedico esta tesis doctoral, con profunda convicción ética y compromiso social, a la población estudiantil de los Llanos Orientales de Colombia, a quienes va dirigida esta propuesta educativa de base tecnológica. Son niñas, niños y jóvenes que han sido históricamente marginados por las condiciones geográficas, sociales y económicas que caracterizan su entorno; estudiantes que, a pesar de la distancia y las limitaciones estructurales, mantienen vivo el anhelo por aprender, expresarse y transformar su realidad.

Ellos han sido, y continúan siendo, la razón fundamental de mi ejercicio docente, en el que el arte ha servido como puente para abrir horizontes, estimular la creatividad y fomentar la construcción de sentido. Esta tesis es también un acto de esperanza: una apuesta por una educación que reconozca la diversidad territorial y cultural, y que integre la innovación tecnológica como herramienta de inclusión, equidad y posibilidad. Que cada palabra aquí escrita se convierta en un gesto de dignificación para los estudiantes de esta región, cuyo espíritu resiliente me ha inspirado a seguir educando con pasión, convicción y compromiso permanente.

## ÍNDICE GENERAL

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1. PROYECCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.</b>	<b>12</b>
1.1. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN Y SU ÁMBITO DE ESTUDIO.	12
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	14
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA (PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN).	15
1.4. JUSTIFICACIÓN.	15
1.5. OBJETO DE ESTUDIO.	17
1.6. CAMPO DE ACCIÓN.	19
1.7. OBJETIVOS.	20
1.7.1. <i>Objetivo General.</i>	21
1.7.2. <i>Objetivos específicos.</i>	21
1.8. SUPUESTO TEÓRICO.	21
1.9. ALCANCE TEMÁTICO.	23
1.10. DELIMITACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL.	25
<b>CAPÍTULO 2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS REFERENCIALES.</b>	<b>28</b>
2.1. ESTADO DEL ARTE (MARCO HISTÓRICO Y ACTUAL).	28
2.2. MARCO TEÓRICO.	34
2.2.1 <i>Teoría educativa: Constructivista</i>	34
2.2.2 <i>Análisis conceptual de estrategias didácticas de aprendizaje</i>	38
2.2.3 <i>Análisis conceptual de competencias artísticas</i>	40
2.2.4 <i>Sensibilidad</i>	40
2.2.5 <i>Apreciación estética</i>	40
2.2.6 <i>Comunicación</i>	41
2.2.7 <i>Evidencias de aprendizaje de las competencias de la Educación Artística</i>	42
2.3. MARCO CONCEPTUAL.	45
2.4. MARCO CONTEXTUAL.	48
2.5. MARCO LEGAL Y NORMATIVO.	51
<b>CAPÍTULO 3. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS Y RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN.</b>	<b>56</b>
3.1. CUADRO OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.	56
3.2.1. <i>Definición del enfoque, diseño y tipo de investigación de la tesis.</i>	59
3.2.2. <i>Definición de métodos, técnicas e instrumentos de obtención de datos.</i>	62
3.2.3 <i>Desarrollo de los instrumentos de obtención de datos.</i>	64
3.2.4. <i>Determinación de la muestra y su criterio de selección.</i>	68
3.3. TRABAJO DE CAMPO (O PRESENTACIÓN DE EVIDENCIAS, SI CORRESPONDE).	71
3.3.1 APLICACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.	72
3.3.2. <i>Procesamiento de la información.</i>	74
3.4. Análisis de los resultados en los datos obtenidos.	76
3.5. REDACCIÓN DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN.	89
3.5.1 <i>Identificación de actividades para potenciar habilidades artísticas y culturales según la competencia artística</i>	90
3.5.2 <i>Resultados de la Institución Educativa Santa Teresita.</i>	91
3.5.3 <i>Resultados de la Institución Educativa Dinamarca.</i>	92
3.5.4 <i>Resultados de la Institución Educativa San José</i>	97

3.5.5 <i>Resultados de la Institución Educativa Santa Teresita.</i>	101
3.5.6 <i>Resultados de la Institución Educativa Dinamarca.</i>	107
3.5.7 <i>Resultados de la Institución Educativa San José.</i>	113
<b>CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE TRANSFORMACIÓN</b>	<b>121</b>
4.1. FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRANSFORMACIÓN.	121
4.2. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE TRANSFORMACIÓN.	124
4.2.1 <i>Título o denominación de la propuesta</i>	125
4.2.2 <i>Formulación del objetivo general de la propuesta.</i>	125
Objetivo general de la propuesta	125
4.2.5 <i>Actividades de la propuesta</i>	127
4.2.6 <i>Selección de métodos, técnicas e instrumentos para su aplicación</i>	128
4.2.7 <i>Recursos necesarios para la aplicación de la propuesta</i>	130
4.2.6 <i>Fases de la propuesta de transformación.</i>	132
4.3. VALORACIÓN/ EVALUACIÓN / VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA DE TRANSFORMACIÓN.	141
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>151</b>
<b>RECOMENDACIONES</b>	<b>154</b>
RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS	154
RECOMENDACIONES ACADÉMICAS	156
RECOMENDACIONES PRÁCTICAS	157
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>160</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>168</b>
ANEXO A. MATRIZ DE CONGRUENCIA.	168
ANEXO B. CONSENTIMIENTO INFORMADO DOCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL SECTOR RURAL DEL MUNICIPIO ACACIAS, META	174
ANEXO C. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.	175
ANEXO D. INSTRUMENTOS	193

## Índice de figuras.

Figura 1 Estructura relacional en la Institución Educativa Santa Teresita	110
Figura 2 Relacional en los estudiantes en su formación artística	113
Figura 3 Las estrategias didácticas diferenciadas por niveles académicos.	116
Figura 4 Recursos y estrategias están distribuidos con intención pedagógica que varía según el nivel académico.	118
Figura 2. Menú Ayuda	129
Figura 3. Selección de Avatar	129
Figura 4. Menú Principal	130
Figura 5. Menú superior o pantalla de contenido	131
Figura 6. Menú evaluación	131
Figura 7. Menú conclusiones	131
Figura 8. Menú Bibliografía	132
<b>Figura 10.</b> <i>Competencias de la educación artística en la herramienta tecnológica</i>	136
<b>Figura 11.</b> <i>Procesos integrados en la herramienta tecnológica</i>	137
<b>Figura 12.</b> <i>Calificación de la herramienta tecnológica diseñada</i>	140
<b>Figura 13.</b> <i>Cumplimiento del objetivo de herramienta tecnológica diseñada</i>	141

**Índice de tablas.**

Tabla 1. Operacionalización de categorías	57
Tabla 2 Datos de validadores de los instrumentos	68
Tabla 3. Aspectos de validez de contenido	69
Tabla 4 Recursos materiales y humanos utilizados en la Institución Educativa Santa Teresita	96
Tabla 5. Estrategias implementadas en la Institución Educativa Santa Teresita	96
Tabla 6. Recursos materiales y humanos utilizados en la Institución Educativa Dinamarca	101
Tabla 7. Estrategias implementadas en la Institución Educativa Dinamarca	102
Tabla 8. Recursos materiales y humanos utilizados en la Institución Educativa San José	107
Tabla 9. Estrategias implementadas en la Institución Educativa San José	108

## INTRODUCCIÓN

La presente tesis doctoral se erige como una contribución significativa al campo de la innovación educativa, desde una perspectiva que reconoce la educación artística como dimensión esencial en la formación integral del ser humano. En los contextos rurales de Colombia, particularmente en los niveles de secundaria y media, persisten notorias brechas en el acceso a herramientas tecnológicas y en la implementación de estrategias didácticas que fortalezcan las competencias artísticas y culturales. Este trabajo parte de una convicción profunda: el arte, más allá de su valor expresivo, constituye un medio transformador de subjetividades, un vehículo para el pensamiento crítico y un espacio legítimo para la diversidad cultural.

La investigación se enmarca en la línea de Innovación Educativa y Perspectivas Didácticas, propuesta por la Universidad de Investigación e Innovación de México – UIIX, desde donde se promueve la incorporación crítica y creativa de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta línea de investigación orienta el diseño de propuestas que respondan a los desafíos contemporáneos de la educación en contextos diversos, articulando saberes pedagógicos, tecnológicos y socioculturales. El estudio se sustenta en los principios del constructivismo social, los aportes de Piaget y Vygotsky, así como en las directrices del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2010) respecto al desarrollo de competencias artísticas: sensibilidad, apreciación estética y comunicación.

La pertinencia de este trabajo se confirma a la luz del contexto histórico, social y legal que lo rodea. Investigaciones recientes Agudelo (2023) evidencian que la educación artística en zonas rurales ha sido relegada por la falta de recursos, estrategias didácticas actualizadas y propuestas didácticas adaptadas a las realidades locales. El impacto de la pandemia por COVID-19 visibilizó aún más la urgencia de contar con soluciones digitales contextualizadas. Esta tesis responde, entonces, a una necesidad concreta del municipio de Acacías, Meta: desarrollar una herramienta tecnológica educativa que articule estrategias didácticas para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales de sus estudiantes.

La metodología adoptada es cualitativa, con diseño de investigación-acción, lo cual permite no solo comprender las prácticas pedagógicas existentes, sino también intervenir en ellas mediante una propuesta innovadora, construida desde y para el contexto. A través de la

aplicación de encuestas a docentes de instituciones rurales, se identificaron actividades y estrategias empleadas en el área artística, y con base en dicha información, se diseñó una herramienta digital interactiva cuya validación muestra un alto nivel de aceptación y aplicabilidad. Este proceso investigativo se caracteriza por su enfoque interpretativo, participativo y transformador, alineado con los postulados de Flick (2018) y McKernan (2001).

La tesis doctoral se organiza en cuatro capítulos que reflejan un proceso investigativo riguroso, contextualizado y transformador. El primer capítulo plantea con claridad el problema de investigación, los objetivos, la hipótesis y las limitaciones del estudio, mientras que el segundo capítulo recoge un sólido marco referencial que articula el estado del arte, fundamentos teóricos y contextuales, y la normativa vigente. En el tercer capítulo se describe el diseño metodológico con enfoque cualitativo y se analizan los resultados obtenidos a través de instrumentos aplicados a docentes de arte en instituciones rurales. En el cuarto capítulo se presenta una propuesta de transformación educativa que se concreta en una herramienta tecnológica co-creada con los docentes, validada en su pertinencia y utilidad. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones de la investigación doctoral.

## **CAPÍTULO 1. PROYECCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.**

El Capítulo 1 de esta tesis doctoral presenta la proyección de la investigación, destacando la necesidad de fortalecer la educación artística en contextos rurales como Acacías, Meta, Colombia donde históricamente se han evidenciado brechas en el acceso a experiencias culturales significativas. En respuesta a esta problemática, se plantea el diseño de una herramienta tecnológica educativa que promueva el desarrollo de competencias en sensibilidad, apreciación estética y comunicación, tal como lo establece el Ministerio de Educación Nacional (2010). La propuesta se fundamenta en un enfoque epistemológico constructivista que reconoce al estudiante como protagonista de su aprendizaje, y en un diseño metodológico de investigación-acción que permite la participación activa de los docentes en la construcción de soluciones pedagógicas contextualizadas. Se parte de la premisa de que la incorporación de tecnologías no es un lujo, sino una condición necesaria para garantizar la equidad educativa, especialmente en zonas marginadas. Esta investigación se alinea con la línea de Innovación Educativa y Perspectivas Didácticas de la UIIX, y busca transformar las prácticas docentes mediante el uso de herramientas digitales que respondan a las realidades del entorno rural.

### **1.1. Línea de investigación y su ámbito de estudio.**

La presente investigación doctoral se desarrolla en el ámbito de la educación rural colombiana, específicamente en instituciones de secundaria y media del municipio de Acacías, Meta, Colombia y se adscribe a la línea de Innovación Educativa y Perspectivas Didácticas de la Universidad de Investigación e Innovación de México – UIIX. Esta línea de investigación se orienta al diseño y análisis de modelos pedagógicos transformadores que integren tecnologías emergentes con enfoque crítico, creativo y contextualizado. En consonancia con ello, el estudio busca repensar las prácticas educativas tradicionales que predominan en escenarios rurales, proponiendo alternativas didácticas mediadas por herramientas digitales que respondan a las necesidades reales del entorno. El ámbito de estudio refleja una preocupación concreta por la equidad educativa, al visibilizar cómo el acceso limitado a recursos y tecnologías en zonas rurales puede afectar el desarrollo de competencias artísticas y culturales en los estudiantes. Desde esta perspectiva, la investigación no solo se propone como una contribución teórica, sino también como una intervención pedagógica situada, comprometida con la transformación educativa desde

el territorio. En esta perspectiva, la tesis busca responder a los desafíos que enfrentan los colegios rurales en la enseñanza del arte y la cultura, proponiendo una herramienta tecnológica educativa que articula estrategias didácticas adaptadas al contexto local. Como lo señala Ponce Tituaña et al. (2025), la innovación tecnológica no puede desvincularse de un enfoque pedagógico crítico y situado, capaz de fomentar el pensamiento divergente y la participación activa del estudiantado.

La elección de esta línea responde también al propósito transformador del estudio: generar una propuesta formativa que promueva el desarrollo de competencias artísticas en escenarios históricamente excluidos del avance tecnológico. De acuerdo con Peralta y Tirado (2023), los entornos escolares que integran tecnología de manera significativa son aquellos que reconocen sus posibilidades como mediadores del aprendizaje y no como fines en sí mismos. Así, la línea de innovación educativa con enfoque tecnológico no se limita a introducir dispositivos o plataformas, sino que impulsa una reflexión profunda sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje, la autonomía docente, la equidad digital y la pertinencia cultural de los contenidos. La tesis doctoral se alinea con este enfoque al proponer una solución que responde a las necesidades educativas concretas del municipio de Acacías, Meta, Colombia y que integra principios de interaprendizaje, flexibilidad metodológica y sostenibilidad formativa desde una visión educativa transformadora.

En consonancia con lo anterior, la línea de investigación elegida permite articular el saber pedagógico con el análisis de modelos flexibles e innovadores de intervención, orientados a la mejora del desempeño académico mediante el uso creativo de las TIC. Como advierte Ríos-Cabrera y Ruiz-Bolívar (2020), los procesos de innovación educativa sólo alcanzan su propósito cuando se desarrollan de forma contextualizada, interdisciplinaria y participativa. Esta tesis parte precisamente del reconocimiento de un problema situado: la brecha digital en la enseñanza artística rural, y propone una solución construida a partir de las voces docentes, el análisis del currículo y las potencialidades didácticas aplicables al contexto. De este modo, se cumple con uno de los postulados fundamentales de la línea institucional de UIIX: promover investigaciones que proyecten una educación del futuro, sustentada en el conocimiento ancestral, la inclusión y la transformación social mediante herramientas pedagógicas significativas, pertinentes y sostenibles (UIIX, 2024).

## **1.2. Planteamiento del problema.**

En el contexto educativo colombiano, la brecha entre la educación rural y urbana sigue siendo un desafío persistente, especialmente en lo que respecta a la incorporación de tecnologías y la promoción de competencias artísticas y culturales. A pesar de las orientaciones curriculares establecidas por el Ministerio de Educación Nacional (2010), que promueven el desarrollo de la sensibilidad, la apreciación estética y la comunicación como competencias esenciales en la educación artística, su implementación en entornos rurales ha sido limitada. Esta situación se intensifica en municipios como Acacías, Meta, Colombia donde las instituciones educativas enfrentan restricciones didácticas y de conectividad. Según El Ministerio de Educación Nacional (2000), la educación artística en áreas rurales continúa marginada frente a otras disciplinas, lo que contribuye al empobrecimiento de la formación cultural de los estudiantes. La falta de herramientas didácticas adaptadas y de estrategias didácticas contextualizadas impide el acceso equitativo a experiencias educativas enriquecedoras y participativas en arte y cultura.

La pandemia por COVID-19 acentuó estas desigualdades, evidenciando la vulnerabilidad de las comunidades escolares rurales ante la digitalización de la educación. El informe de Editorial Santillana S.A.S. (2021) advierte que el cierre presencial de las escuelas sin un plan de contingencia tecnológica amplifica las carencias ya existentes en el sistema educativo rural. En particular, se produjo una desconexión entre el currículo y los recursos disponibles, afectando áreas como la educación artística, que requieren entornos experienciales, expresivos y colaborativos. En consecuencia, los estudiantes vieron restringida su capacidad de explorar el arte como medio de desarrollo personal, identidad y participación cultural. Ante esta realidad, se vuelve imperativo diseñar herramientas pedagógicas que no solo superen los obstáculos técnicos, sino que integren las vivencias y prácticas del entorno rural. El uso creativo de la tecnología educativa representa una vía para democratizar el acceso a la formación estética y cultural.

En línea con los postulados de Vygotsky (1978), el aprendizaje se potencia mediante la interacción con herramientas mediadoras que permiten construir significados en colaboración con otros. Bajo esta premisa, una herramienta tecnológica no debe concebirse como un simple soporte de contenidos, sino como una plataforma para el interaprendizaje y la co-creación de conocimiento artístico. La mediación tecnológica, cuando está bien diseñada y contextualizada, puede transformar las prácticas pedagógicas, haciendo del aula rural un espacio de expresión cultural, diálogo estético y ciudadanía crítica. Así lo afirma Benavides (2023), al señalar que las

tecnologías deben ser empleadas como instrumentos de innovación didáctica y no como fines en sí mismos.

Los estudios recientes de Ovilla Bueno (2024) destacan que la educación artística, integrada a las TIC, permite ampliar los marcos expresivos del estudiantado y reconocer el valor de sus manifestaciones culturales, particularmente en contextos donde estas han sido históricamente invisibilizadas. En este sentido, el problema de investigación no se limita a la falta de recursos tecnológicos, sino que radica en la carencia de propuestas pedagógicas capaces de canalizar el potencial creativo de los estudiantes mediante herramientas didácticas accesibles, didácticamente estructuradas y culturalmente pertinentes. La ausencia de tales recursos en las instituciones rurales de Acacías, Meta, Colombia no solo empobrece el currículo, sino que también vulnera el derecho a una educación estética y cultural de calidad, lo que exige una intervención investigativa que incide directamente en la práctica pedagógica. Como lo plantea Arboleda (2021) la formulación de problemas en educación debe responder a tensiones estructurales y a necesidades concretas del territorio, proponiendo soluciones viables, sostenibles y transformadoras. Esta investigación asume ese compromiso al plantear una alternativa que nace de las voces del contexto y se proyecta hacia una educación artística con enfoque de equidad.

### **1.3. Formulación del problema (Pregunta de investigación).**

La presente investigación parte de la siguiente pregunta orientadora: ¿Cómo se pueden fortalecer las Habilidades Artísticas y Culturales en el Nivel Secundaria y Media de los Colegios Rurales en Acacías, Meta, Colombia, durante el Año 2024.? Esta interrogante surge de la necesidad de responder a las problemáticas identificadas en contextos escolares rurales, donde persisten limitaciones en el acceso a tecnologías educativas pertinentes y en la implementación de metodologías didácticas adaptadas a las realidades del entorno.

### **1.4. Justificación.**

La presente investigación se justifica teóricamente al proponer una integración crítica entre los fundamentos del constructivismo social, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las competencias artísticas establecidas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2010). Desde esta perspectiva, el aprendizaje se concibe como una construcción activa, contextual y significativa, mediada por herramientas didácticas que permiten potenciar la

expresión estética, la sensibilidad y la comunicación del estudiantado. Según Engel y Coll (2022), la mediación tecnológica se convierte en una extensión del pensamiento y de las posibilidades cognitivas del estudiante, siempre que sea situada y pedagógicamente orientada. Esta tesis articula dicho enfoque con la práctica artística, para contribuir a cerrar una histórica brecha educativa en territorios rurales, donde el arte ha sido marginalizado y la tecnología escasamente aprovechada para fines formativos.

Desde una dimensión práctica, esta investigación ofrece una respuesta concreta a la necesidad de contar con recursos didácticos adaptados a contextos escolares rurales. El diseño de una herramienta tecnológica educativa no solo representa una innovación técnica, sino una estrategia metodológica fundamentada en las prácticas docentes actuales y en la realidad educativa de Acacías, Meta. De acuerdo con Mela (2025) el uso de recursos digitales diseñados con criterios de pertinencia, usabilidad e inclusión promueve aprendizajes significativos y transforma el rol del docente en facilitador creativo del conocimiento. Así, esta propuesta no se limita a incorporar tecnología, sino que busca incidir en el modo en que se enseña y se aprende el arte, mediante actividades interactivas, colaborativas y culturalmente relevantes. Su validación por parte de docentes rurales refuerza su aplicabilidad como solución educativa situada.

En el plano social, el impacto potencial de esta propuesta es significativo, dado que se orienta al fortalecimiento de la equidad educativa y al reconocimiento de la diversidad cultural de los estudiantes rurales. Tal como afirma Jiménez et al. (2023), la educación artística desempeña un papel clave en la construcción de ciudadanía, identidad y cohesión social, especialmente en regiones históricamente excluidas de los circuitos culturales dominantes. La herramienta tecnológica diseñada busca precisamente democratizar el acceso al arte y a sus lenguajes expresivos, ofreciendo a niñas, niños y jóvenes de zonas rurales oportunidades para desarrollar habilidades creativas, comunicativas y reflexivas. Al mismo tiempo, se promueve el arraigo cultural y la valoración del patrimonio local, fortaleciendo los vínculos entre escuela, comunidad y territorio.

La justificación metodológica de esta tesis se fundamenta en la elección del enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción, que permite comprender e intervenir la realidad educativa desde una perspectiva participativa y transformadora. Según McKernan (2001), este diseño posibilita una articulación directa entre teoría y práctica, ya que los actores del contexto son protagonistas en la construcción de soluciones. En esta investigación, los docentes rurales no

son meros informantes, sino co-creadores de la herramienta tecnológica, mediante la identificación de actividades y estrategias didácticas previamente implementadas. Esta participación garantiza la pertinencia y contextualización del recurso, y convierte al estudio en un ejercicio de empoderamiento docente, tal como lo plantea Restrepo (2004), al reivindicar la investigación educativa como un acto de emancipación pedagógica.

Otro fundamento metodológico clave radica en la alineación de la herramienta diseñada con las tres competencias artísticas establecidas por el MEN (2010): sensibilidad, apreciación estética y comunicación. Estas competencias no solo orientan los contenidos, sino que estructuran las actividades y procesos de evaluación del recurso digital. Como lo señala Salinas (2004), la innovación educativa requiere marcos de referencia claros que permitan evaluar la efectividad de las estrategias didácticas, sin perder de vista la finalidad transformadora de la enseñanza. En este sentido, la tesis no propone una tecnología genérica, sino una solución pedagógica específica, coherente con los objetivos curriculares de la educación artística y con las condiciones reales de los planteles rurales de secundaria y media.

Desde una perspectiva formativa, la herramienta tecnológica propuesta busca además fortalecer la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje. Esta visión se apoya en los aportes de Vygotsky (1978), quien argumenta que el conocimiento se construye socialmente a través de mediaciones simbólicas y culturales. En el caso de la educación artística, estas mediaciones adquieren un carácter estético, emocional y simbólico, que puede ser potenciado mediante recursos digitales interactivos. Por ello, la herramienta diseñada incluye actividades que estimulan la exploración sensorial, la producción simbólica y la comunicación estética, en formatos accesibles y visualmente atractivos. Esto contribuye a superar las barreras que tradicionalmente han excluido a los estudiantes rurales del acceso pleno a una educación artística integral y creativa.

### **1.5. Objeto de estudio.**

El objeto de investigación de la presente tesis se sitúa en la intersección entre la educación artística, las tecnologías de la información y la innovación pedagógica, particularmente en contextos rurales con alta vulnerabilidad educativa. En este sentido, se define como área del conocimiento el campo de las *estrategias didácticas mediadas por tecnología para el fortalecimiento de habilidades artísticas y culturales* en estudiantes de secundaria y media,

articuladas desde los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2010). Esta dimensión responde a la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales mediante herramientas digitales diseñadas con enfoque didáctico y culturalmente situado. Tal como advierten Martínez-Iñiguez et al. (2020) el problema no es solo la carencia de recursos, sino la desconexión entre las herramientas disponibles y la identidad educativa del entorno, lo que impide el desarrollo pleno de las competencias expresivas y estéticas del estudiantado rural.

Este objeto de estudio no surge de una aproximación generalizada a la tecnología en la educación, sino de una lectura crítica y contextualizada de la realidad de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia donde se identifican rezagos significativos en la enseñanza del arte. La educación artística, lejos de ser un campo secundario, representa un espacio privilegiado para el desarrollo de la sensibilidad, la imaginación y el pensamiento simbólico. Así lo sostiene Eisner (1995), quien resalta que las experiencias artísticas son fundamentales para formar ciudadanos capaces de interpretar su mundo desde múltiples lenguajes. En consecuencia, esta investigación centra su atención en el diseño de una herramienta educativa digital que no solo facilite la enseñanza del arte, sino que promueva una transformación integral de las prácticas pedagógicas en contextos donde históricamente se ha relegado el acceso a experiencias culturales significativas.

La delimitación del objeto de investigación implica comprender que el desarrollo de competencias artísticas y culturales requiere de metodologías activas, participativas y coherentes con los entornos de aprendizaje. Según Engel y Coll (2022), el conocimiento se construye de manera más efectiva cuando las estrategias didácticas están alineadas con las necesidades, intereses y contextos de los estudiantes. En ese marco, el diseño de la herramienta tecnológica planteada en esta tesis no se concibe como un producto cerrado, sino como un proceso formativo dinámico, co-creado con docentes rurales, quienes aportaron desde su experiencia las bases prácticas para su construcción. Esta perspectiva posiciona el objeto de estudio como un nodo integrador entre el saber pedagógico, el saber tecnológico y el saber cultural, en coherencia con el paradigma de la educación situada y transformadora. Como lo plantea Ponce Tituaña et al. (2025), una propuesta educativa solo es innovadora si es capaz de transformar los contextos donde se inserta, respetando sus particularidades y potenciando sus fortalezas. Por ello, el objeto de investigación aquí formulado no solo describe un fenómeno educativo, sino que promueve un

camino concreto hacia la equidad formativa y la inclusión cultural mediante el uso pertinente de tecnologías educativas.

### **1.6. Campo de acción.**

El campo de acción de la presente investigación se sitúa específicamente en el área de la educación artística mediada por tecnología en los niveles de secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta. Este campo, directamente vinculado con las prácticas pedagógicas en escenarios de alta vulnerabilidad social y tecnológica, se identifica como uno de los más afectados por las desigualdades estructurales del sistema educativo colombiano. Como lo indican Aguilar y Miranda (2025) las prácticas artísticas en la escuela rural han sido históricamente subvaloradas y desprovistas de herramientas didácticas que permitan el desarrollo integral del estudiantado. La propuesta investigativa, en este sentido, se focaliza en el fortalecimiento de competencias artísticas —sensibilidad, apreciación estética y comunicación— mediante una herramienta tecnológica diseñada para responder a las necesidades del contexto rural y fomentar un aprendizaje significativo e inclusivo.

Dentro de este campo, las prácticas metodológicas empleadas por los docentes de arte representan un componente clave para comprender las limitaciones y oportunidades de intervención educativa. El campo de acción no se reduce a la mera incorporación de tecnología, sino que se centra en la transformación de la mediación pedagógica a través de estrategias activas, colaborativas y culturalmente pertinentes. Según Camizán et al. (2021), las estrategias didácticas contextualizadas posibilitan la construcción de experiencias significativas, lo cual resulta crucial para poblaciones estudiantiles que enfrentan barreras materiales y simbólicas. En este marco, la herramienta tecnológica diseñada en la investigación se convierte en un mediador didáctico que conecta la teoría curricular del Ministerio de Educación Nacional (2010) con la práctica educativa diaria en aulas rurales.

La selección del campo de acción también se justifica por la urgente necesidad de garantizar una educación culturalmente relevante en contextos excluidos de los avances tecnológicos contemporáneos. El Ministerio de Educación Nacional (2020) ha insistido en la implementación de propuestas que promuevan el desarrollo de competencias transversales en áreas como arte y cultura, especialmente en zonas donde la cobertura digital es limitada. En este sentido, el campo de acción de la tesis responde al reto de reducir la brecha digital, pero lo hace

desde un enfoque pedagógico, reconociendo que el acceso a la tecnología no es suficiente si no se acompaña de propuestas metodológicas que respeten las prácticas y conocimientos del territorio. La mediación didáctica basada en TIC, al estar contextualizada y co-construida con docentes, permite la apropiación de los saberes artísticos y culturales en condiciones de equidad.

El campo de acción se fortalece desde una dimensión pedagógica crítica que concibe a la escuela rural como un espacio de resistencia, transformación y creatividad. Como plantea Restrepo (2004), las metodologías participativas en contextos rurales deben permitir no solo la transferencia de conocimiento, sino la reconstrucción colectiva de los saberes a partir del diálogo entre lo local y lo institucional. En este marco, la herramienta tecnológica no actúa como un dispositivo externo al contexto, sino como una extensión de las dinámicas educativas y culturales propias del territorio. Así, el campo de acción se consolida como un escenario de intervención didáctica con impacto social, en el cual se articula la innovación pedagógica, la equidad cultural y el derecho a una educación artística de calidad para los estudiantes de secundaria y media del municipio de Acacías, Meta.

### **1.7. Objetivos.**

La formulación de objetivos en una investigación científica representa un componente fundamental, ya que orienta las acciones, delimita el alcance del estudio y establece con claridad los propósitos que se desean alcanzar. En el contexto de esta tesis, los objetivos responden a una necesidad real y concreta del ámbito educativo rural, particularmente en lo que respecta al fortalecimiento de las competencias artísticas y culturales mediante estrategias didácticas mediadas por tecnología. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014), los objetivos deben surgir del problema planteado y articularse de manera lógica con el enfoque metodológico adoptado, de modo que puedan guiar la recolección y análisis de la información. Así, el objetivo general y los específicos aquí propuestos se alinean con el paradigma cualitativo y el diseño de investigación-acción, permitiendo una comprensión profunda del fenómeno educativo y la generación de una propuesta innovadora y contextualizada. Su redacción refleja un compromiso ético con la transformación pedagógica en entornos rurales, integrando elementos teóricos, prácticos y sociales que legitiman su pertinencia dentro del marco de la educación artística contemporánea.

### *1.7.1. Objetivo General.*

Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el Fortalecimiento de las Habilidades Artísticas y Culturales en el Nivel Secundaria y Media de los Colegios Rurales en Acacías, Meta, Colombia, durante el Año 2024.

### *1.7.2. Objetivos específicos.*

Determinar las estrategias didácticas de aprendizaje utilizadas en las instituciones educativas para las habilidades artísticas y culturales en los niveles secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia.

Analizar los fundamentos teóricos relacionados con las estrategias didácticas mediadas por las tecnologías en la enseñanza de educación artística en los niveles secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia.

Elaborar una herramienta tecnológica que contenga temáticas acordes al área de Educación Artística y cultural, basada en estrategias didácticas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales, de los estudiantes de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia.

## **1.8. Supuesto Teórico.**

El supuesto teórico que sustenta esta investigación se basa en la premisa de que el diseño de una herramienta tecnológica educativa, articulada con estrategias didácticas pertinentes, contribuye al fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en contextos escolares rurales. Esta afirmación se fundamenta en la visión constructivista del aprendizaje, según la cual el conocimiento se construye activamente mediante la interacción entre el sujeto, su entorno y los recursos disponibles, disertados por Engel y Coll (2022). En el caso particular del arte, esta construcción se realiza a través de experiencias estéticas, simbólicas y comunicativas que, cuando son mediadas tecnológicamente, pueden ser amplificadas en su alcance y profundidad. Las TIC, utilizadas de manera pedagógicamente reflexiva, ofrecen posibilidades para diversificar estrategias, fomentar la creatividad y conectar el saber escolar con los contextos culturales del estudiantado.

Desde el punto de vista pedagógico, las estrategias didácticas son el vehículo mediante el cual se gestiona el aprendizaje, y su adecuada integración en entornos mediados por tecnología

fortalece el proceso formativo. Tal como sostienen Camizán et al. (2021), las estrategias de enseñanza deben considerar no solo los contenidos, sino también los modos en que el estudiante se apropia del conocimiento, promoviendo experiencias activas, colaborativas y significativas. En ese sentido, el diseño de una herramienta tecnológica que incorpore actividades interactivas alineadas con las competencias del Ministerio de Educación Nacional (2010) no solo permite gestionar el desarrollo artístico, sino también resignificar la práctica docente. El arte, en este contexto, deja de ser una asignatura complementaria para convertirse en un espacio formativo esencial, integrador de emociones, saberes culturales y pensamiento crítico.

El contexto rural del municipio de Acacías, Meta, Colombia representa un entorno educativo donde las limitaciones materiales no deben implicar restricciones pedagógicas. En esta línea, Mela (2025) afirma que las tecnologías educativas tienen el potencial de nivelar las oportunidades de aprendizaje cuando se diseñan considerando la cultura, los recursos disponibles y las voces de los docentes. Bajo este enfoque, el supuesto teórico aquí formulado adquiere fuerza al integrar la dimensión tecnológica con el enfoque metodológico y cultural, permitiendo una gestión pedagógica situada. El objetivo no es simplemente digitalizar contenidos, sino crear una herramienta que dialogue con el territorio, visibilice las expresiones culturales locales y promueva el acceso justo a experiencias artísticas formativas. En consecuencia, el diseño de la herramienta tecnológica se constituye como una mediación pedagógica integral, transformadora y contextualizada.

Este supuesto teórico se alinea con los principios de la innovación educativa crítica, tal como lo propone Ponce et al. (2025), quien sostiene que una verdadera innovación implica transformar las condiciones de enseñanza y aprendizaje desde la comprensión profunda del contexto. La herramienta tecnológica desarrollada en esta investigación responde a esa visión, al consolidarse como una propuesta coherente con los lineamientos curriculares del MEN y con las dinámicas socioculturales de los colegios rurales. Gestionar habilidades artísticas en estos espacios no es una tarea instrumental, sino un acto político y educativo de inclusión, reconocimiento y dignificación. En consecuencia, el supuesto teórico que guía esta tesis no solo tiene sustento académico, sino que también responde a una necesidad ética y social: garantizar una educación artística de calidad para todos y todas, independientemente de su ubicación geográfica o sus condiciones materiales.

### **1.9. Alcance temático.**

El alcance temático de esta tesis se centra en la integración de estrategias didácticas mediadas por tecnología con el propósito de fortalecer las habilidades artísticas y culturales en estudiantes de educación secundaria y media, que asisten a colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.

El presente estudio doctoral se inscribe en un enfoque de profundidad que conjuga tres dimensiones: teórica, metodológica y práctica. Desde el plano teórico, la investigación se fundamenta en el paradigma constructivista del aprendizaje, que concibe al sujeto como protagonista en la construcción activa y situada del conocimiento. Tal como señalan Engel y Coll (2022), el aprendizaje significativo ocurre cuando el estudiante logra integrar los nuevos contenidos a sus estructuras cognitivas previas mediante procesos de interacción con su entorno. En este marco, el estudio no se limita a describir el uso de tecnología en el aula, sino que analiza cómo una herramienta tecnológica puede mediar el desarrollo de competencias artísticas definidas por el Ministerio de Educación Nacional (2010) en contextos rurales. Este análisis teórico permite comprender la educación artística como un proceso formativo integral que potencia habilidades expresivas, cognitivas y comunicativas esenciales para el desarrollo humano.

En relación con su profundidad metodológica, la investigación adopta un enfoque cualitativo, sustentado en un diseño de investigación-acción participativa (IAP), el cual permite una lectura crítica y transformadora del contexto educativo. Esta elección metodológica responde a la necesidad de interpretar prácticas pedagógicas reales en los colegios rurales de Acacías, Meta, Colombia e intervenir sobre ellas desde una propuesta construida con los propios actores escolares. Según Restrepo (2004), la IAP permite que los docentes no solo participen como informantes, sino como co-investigadores activos que construyen conocimiento situado. En esta tesis, las encuestas aplicadas a docentes del área artística aportan insumos fundamentales para el diseño de la herramienta tecnológica, validando su pertinencia y aplicabilidad. De esta manera, el alcance metodológico trasciende la observación pasiva para convertirse en un proceso de co-creación pedagógica fundamentado en la experiencia docente.

En cuanto al alcance práctico, esta investigación propone una herramienta tecnológica educativa concreta, diseñada con criterios de contextualización, usabilidad pedagógica y coherencia curricular. Este producto no solo representa una innovación técnica, sino un recurso

aplicable directamente en el aula, alineado con las competencias artísticas promovidas por el MEN. De acuerdo con Ponce et al. (2025), la validez práctica de una propuesta educativa se mide por su capacidad de responder a necesidades reales y de integrarse en los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera sostenible. Así, la herramienta desarrollada se convierte en un dispositivo pedagógico que permite al docente rural gestionar los contenidos artísticos mediante actividades interactivas, visuales y colaborativas, fortaleciendo las habilidades de sensibilidad, apreciación estética y comunicación. Esta dimensión práctica consolida el vínculo entre teoría y acción, y permite proyectar el impacto del estudio más allá del ámbito investigativo.

La delimitación del cuerpo teórico aplicado en la tesis contempla aportes clave sobre educación artística, estrategias didácticas de aprendizaje, mediación tecnológica y pedagogía crítica. Autores como Camizán et al. (2021) ofrecen marcos interpretativos sobre cómo las estrategias situadas permiten resignificar la enseñanza del arte en entornos rurales. A ello se suma la visión crítica de Mela (2025) quienes advierten sobre la necesidad de incorporar una perspectiva culturalmente pertinente en el diseño de recursos educativos en arte. El estudio integra estos aportes en el diseño conceptual y operativo de la herramienta, fortaleciendo su fundamentación y su orientación inclusiva. Asimismo, se recurre a las orientaciones oficiales del MEN (2010), que definen con precisión las competencias esperadas en la formación artística escolar, y que guían tanto el contenido como la evaluación de la herramienta tecnológica propuesta.

El alcance metodológico también considera el paradigma interpretativo como sustento de la lectura que se hace del contexto educativo. Este paradigma permite comprender las prácticas docentes no como hechos aislados, sino como manifestaciones de un entramado social, cultural e institucional complejo. Según Flick (2018), el enfoque cualitativo interpretativo brinda herramientas para captar los significados subjetivos que los actores atribuyen a sus experiencias pedagógicas. En este sentido, el uso de encuestas abiertas, el análisis inductivo de respuestas y la posterior transformación de los hallazgos en un recurso aplicable, dan cuenta de un proceso investigativo integral y situado. Esta profundidad metodológica asegura que el estudio no se limite a validar una herramienta, sino que explore críticamente las condiciones que hacen posible su aplicación efectiva en el aula rural de arte.

Por último, en su dimensión práctica, el estudio adquiere profundidad al proyectar un modelo de intervención replicable en otros contextos rurales con características similares.

Aunque el estudio se centra en Acacías, Meta, Colombia los fundamentos pedagógicos y tecnológicos que sustentan la herramienta pueden ser adaptados a otras regiones con dificultades estructurales en educación artística. La investigación, por tanto, se proyecta como un referente para futuras propuestas que busquen articular tecnología, arte y metodologías activas en contextos de alta vulnerabilidad educativa. Tal como afirma Salinas (2004), las innovaciones educativas deben ser sostenibles, escalables y culturalmente respetuosas. La tesis responde a este llamado al concebir la herramienta tecnológica no como una solución universal, sino como un instrumento flexible, contextual y co-construido, que evidencia una profundidad investigativa comprometida con la transformación pedagógica desde y para el territorio.

### **1.10. Delimitación Espacial y Temporal.**

La delimitación espacial de esta investigación se sitúa en el municipio de Acacías, Meta, Colombia una región ubicada en la zona sur del departamento del Meta, Colombia en la región de la Orinoquía colombiana. Este municipio se caracteriza por tener una población mayoritariamente rural, con núcleos escolares que, pese a su compromiso educativo, enfrentan importantes limitaciones en infraestructura tecnológica, acceso a conectividad y oferta pedagógica especializada en áreas como educación artística. Según datos del Ministerio de Educación Nacional (2022), muchas de las instituciones rurales del Meta presentan índices bajos en acceso a recursos TIC, lo que repercute negativamente en la calidad del proceso formativo, especialmente en asignaturas consideradas no prioritarias, como lo es el arte. Esta condición estructural justifica la elección del territorio como escenario de estudio y acción educativa.

En particular, la investigación se desarrolló en instituciones educativas rurales de secundaria y media dentro de la jurisdicción de Acacías, donde se identifican prácticas pedagógicas significativas, pero también vacíos en cuanto a herramientas metodológicas que integren tecnología con estrategias didácticas adaptadas al contexto. Como lo plantea Martínez-et al. (2020), la ruralidad educativa en Colombia no puede ser entendida solo desde una perspectiva de carencia, sino también desde su riqueza cultural, expresiva y social, elementos que deben ser incorporados en las soluciones pedagógicas. En este marco, el estudio propone no intervenir desde la homogeneización, sino desde la diversidad, comprendiendo las dinámicas particulares de cada institución, y diseñando una herramienta que dialogue con las prácticas, saberes y necesidades del entorno escolar rural.

Este estudio delimita su alcance a los niveles de secundaria y media, ya que en esta etapa se consolidan competencias clave del pensamiento estético, la expresión simbólica y la construcción de identidad cultural en los estudiantes. Estas dimensiones, reconocidas por el MEN (2010) como parte esencial de la educación artística, son escasamente desarrolladas en instituciones rurales por falta de recursos didácticos apropiados. Según Jiménez et al. (2023), la adolescencia es una etapa crucial para el fortalecimiento de habilidades artísticas, pues en ella confluyen procesos de maduración cognitiva, emocional y social que pueden ser potenciados mediante experiencias estéticas mediadas por tecnología. Por esta razón, el campo de acción se focaliza en jóvenes entre los 12 y 17 años, cuyas trayectorias escolares se ven directamente beneficiadas con una estrategia didáctica creativa, contextualizada e inclusiva.

Desde el punto de vista temporal, la investigación se desarrolló durante el año 2024, período en el cual se llevaron a cabo las fases de diagnóstico, diseño, validación y sistematización de la herramienta tecnológica propuesta. Esta delimitación se estableció en coherencia con los calendarios académicos de las instituciones educativas involucradas, lo cual garantiza la participación activa del cuerpo docente y la recolección de información directa desde el campo. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014) la delimitación temporal no solo indicó el momento en que se ejecutó la investigación, sino que también permitió establecer metas alcanzables y coherentes con los recursos disponibles. En este sentido, el 2024 se constituyó como el marco cronológico en el cual se consolidaron el desarrollo, el pilotaje y la retroalimentación de la propuesta pedagógica.

Durante el primer semestre del año 2024 se desarrollaron las actividades de recolección de información y diseño inicial de la herramienta, mediante encuestas abiertas dirigidas a docentes del área artística en instituciones rurales. Esta fase permitió recoger evidencias sobre las estrategias que se utilizaban en ese momento y las necesidades sentidas del profesorado. Posteriormente, en el segundo semestre, se ejecutó la validación del recurso diseñado mediante su aplicación parcial y la evaluación por parte de los mismos docentes, bajo criterios de pertinencia, aplicabilidad y eficacia pedagógica. Tal como advirtió Flick (2018), la delimitación temporal también implicó planificar de forma realista la ejecución de cada etapa del proceso investigativo, en función de los objetivos establecidos y del nivel de participación de los actores implicados.

La delimitación espacio-temporal de esta tesis permite consolidar un enfoque investigativo contextualizado, coherente y transformador, que reconoce al territorio y al tiempo

como dimensiones constitutivas del fenómeno educativo. La elección del municipio de Acacías, Meta, Colombia y del año 2024 como marco geográfico y cronológico, responde tanto a criterios de viabilidad como a una intención ética de responder a una problemática educativa vigente. Como lo plantean Salinas (2004) y Restrepo (2004), una investigación educativa relevante es aquella que articula saber pedagógico, conocimiento situado y acción transformadora. En este estudio, tales principios se concretan mediante una intervención pedagógica innovadora que nace del territorio, se desarrolla en tiempo real y proyecta impactos sostenibles sobre las prácticas docentes y el aprendizaje artístico de los estudiantes.

## **CAPÍTULO 2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS REFERENCIALES.**

El presente capítulo tiene como finalidad desarrollar los fundamentos teóricos referenciales que sustentan la investigación, permitiendo una comprensión integral de las categorías conceptuales involucradas y su articulación con el objeto de estudio. En este marco, se abordan las bases epistemológicas y pedagógicas que fundamentan el diseño de estrategias didácticas mediadas por tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en contextos rurales. A partir de una revisión crítica de autores contemporáneos en educación artística, innovación pedagógica y mediación tecnológica, se construyen los marcos conceptual, teórico, contextual y legal que orientan la propuesta investigativa. Tal como señala Martínez-Suárez (2022) la fundamentación teórica no solo organiza el pensamiento científico, sino que también orienta la acción educativa hacia la transformación consciente de las prácticas. En este capítulo se asume, por tanto, una postura teórica coherente con los principios del constructivismo social, la pedagogía crítica y la inclusión cultural, con el propósito de sustentar académicamente el diseño e implementación de la herramienta tecnológica propuesta en esta tesis doctoral.

### **2.1. Estado del arte (Marco Histórico y Actual).**

El estado del arte de la presente investigación permite ubicar conceptualmente la propuesta dentro de los desarrollos más recientes en educación artística mediada por tecnología, particularmente en contextos rurales.

En el libro resultado de investigación, Fuentes (2023) realizó un estudio cuyo objetivo general fue analizar las condiciones de implementación de recursos digitales en la enseñanza del arte en instituciones rurales de Colombia. Emplearon una metodología cualitativa con enfoque etnográfico, basada en observación participante, entrevistas semiestructuradas a docentes y revisión de documentos institucionales. Sus conclusiones revelan que la incorporación de herramientas tecnológicas en el área artística ha sido ocasional, desarticulada y con baja permanencia en el tiempo, debido a factores como la falta de formación docente, escasa infraestructura tecnológica y la ausencia de un modelo pedagógico claro. Además, identificaron que muchas de las iniciativas se reducen a proyectos piloto de corta duración, sin continuidad ni

evaluación rigurosa, lo cual impide su integración efectiva en los planes de estudio. Esta investigación resulta altamente pertinente para el desarrollo de la presente tesis, ya que pone en evidencia una problemática central: la desconexión entre las políticas que impulsan el uso de TIC en la educación y las prácticas reales en el aula rural. A diferencia de los estudios documentados por Fuentes (2023), esta propuesta doctoral busca construir una herramienta tecnológica no solo funcional, sino profundamente contextualizada, sostenible y coherente con las dinámicas pedagógicas del entorno rural, alineada con las competencias del área artística definidas por el Ministerio de Educación Nacional.

Tedesco (2014) en su artículo de investigación publicado en una revista académica de educación, desarrollaron un estudio comparativo cuyo objetivo general fue analizar las diferencias en el acceso y uso de plataformas educativas digitales entre instituciones rurales y urbanas en Colombia. Utilizaron una metodología mixta que combinó encuestas aplicadas a docentes y estudiantes, así como entrevistas a directivos escolares de ambos contextos. Entre sus conclusiones principales, los autores evidenciaron una clara desventaja estructural de las escuelas rurales en términos de conectividad, equipamiento y capacitación docente, lo que limita la posibilidad de implementar proyectos pedagógicos innovadores. Además, observaron que las agendas digitales escolares tienden a priorizar áreas consideradas básicas como matemáticas o lenguaje, dejando de lado el arte y la cultura, que son percibidos como complementarios o prescindibles. Esta visión refuerza una jerarquización curricular que invisibiliza el potencial formativo del arte. En contraposición, la presente tesis doctoral propone una reconfiguración de esta lógica, al ubicar el arte y la cultura como ejes centrales en la formación integral del estudiantado. Desde esta perspectiva, las TIC no se entienden como un accesorio tecnológico, sino como una mediación pedagógica crítica y contextualizada que fortalece habilidades expresivas, identitarias y creativas, especialmente en contextos rurales donde estas dimensiones han sido históricamente relegadas.

Álvarez (2021) definió en el marco del programa de formación en educación artística, plantearon como objetivo general repensar el rol del docente de arte en contextos rurales frente a los desafíos de la transformación digital. Para ello, emplearon una metodología cualitativa basada en estudios de caso en escuelas rurales de la región andina colombiana, complementada con entrevistas en profundidad a docentes y análisis de prácticas pedagógicas. Como conclusión principal, los autores propusieron que el maestro de arte debe ser concebido no solo como

transmisor de conocimientos técnicos, sino como un facilitador intercultural que articula saberes locales, tecnologías emergentes y enfoques pedagógicos decoloniales para enriquecer la experiencia artística del estudiantado. Identificaron además que muchos docentes, a pesar de las limitaciones materiales, desarrollan prácticas resilientes e innovadoras que integran la identidad territorial con las posibilidades expresivas del arte. Esta visión se vincula estrechamente con el enfoque adoptado por la presente investigación, que reconoce en el docente rural un agente de cambio, con capacidad para reconfigurar el proceso educativo desde su conocimiento del contexto. Por ello, la herramienta tecnológica diseñada no pretende suplantar su labor, sino potenciar, al ofrecerle recursos adaptados a su realidad y que valoren su experiencia, creatividad y capacidad de mediación cultural. Así, se fortalece una práctica docente situada, crítica y transformadora, en sintonía con los principios defendidos por Álvarez (2021).

Peralta-Roncal et al. (2023) en su artículo científico, tuvieron como objetivo general analizar las tendencias y enfoques metodológicos presentes en investigaciones sobre el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la enseñanza del arte en América Latina. Aplicaron una metodología de revisión sistemática siguiendo el protocolo PRISMA, examinando un total de 48 estudios publicados entre 2015 y 2021. Entre sus conclusiones, los autores identificaron que la mayoría de las experiencias documentadas se concentran en contextos urbanos, con escasa representación de entornos rurales y una marcada orientación tecnocrática en los diseños. Además, señalaron una débil articulación entre las propuestas pedagógicas y los saberes culturales de las comunidades, lo que limita su pertinencia y sostenibilidad. Esta carencia de enfoque situado motivó a los autores a recomendar el desarrollo de investigaciones que reconozcan la diversidad territorial y fomenten la participación activa de las comunidades educativas. En sintonía con estos planteamientos, la presente tesis doctoral asume una postura epistemológica crítica que privilegia el diálogo pedagógico con el entorno rural. A diferencia de los modelos centralizados y descontextualizados identificados por Mejía y Ordóñez, esta investigación propone una herramienta tecnológica diseñada colaborativamente con docentes del municipio de Acacías, Meta, Colombia con el fin de integrar sus experiencias, necesidades y saberes en cada etapa del proceso. Este enfoque no solo busca superar los errores del pasado, sino que afirma la importancia de construir innovaciones educativas desde la raíz territorial y cultural de cada comunidad.

Hernández (2017) en su artículo académico publicado en una revista especializada en educación y tecnología, se propuso como objetivo general cuestionar las limitaciones de los enfoques cuantitativos tradicionales en la evaluación del uso de TIC en entornos escolares. A través de una metodología cualitativa basada en estudios de caso y entrevistas a profundidad con docentes de distintas regiones de América Latina, el autor evidenció que medir únicamente la frecuencia o cobertura del uso tecnológico en el aula no permite comprender su verdadero impacto pedagógico. Las conclusiones apuntan a la necesidad de investigar desde los significados que los actores educativos otorgan a las tecnologías en función de sus contextos, prácticas y relaciones con el saber. Hernández (2017) sostiene que solo una mirada interpretativa y situada puede revelar el potencial formativo de las TIC, más allá de su mera presencia física en el aula. En consonancia con este planteamiento, la presente tesis doctoral se aleja de enfoques centrados en indicadores numéricos y adopta una metodología de investigación-acción participativa, que reconoce a los docentes rurales como coautores del proceso investigativo. Esta decisión metodológica permite no solo una comprensión profunda de las dinámicas pedagógicas en contextos rurales como Acacías, Meta, Colombia sino también el diseño de una herramienta tecnológica coherente con esas realidades, garantizando su pertinencia, viabilidad y apropiación por parte de quienes serán sus principales usuarios.

Zapata Jiménez (2018) en su investigación desarrollada para un programa de educación artística, tuvo como objetivo general analizar el impacto del arte en el desarrollo emocional y social de estudiantes en escuelas rurales de la región Caribe colombiana. Emplearon una metodología cualitativa con enfoque fenomenológico, utilizando entrevistas a docentes y estudiantes, observación participante y análisis de productos artísticos elaborados por el alumnado. Entre sus principales conclusiones, destacan que las actividades artísticas favorecen la construcción de subjetividades, fortalecen la autoestima y funcionan como canales efectivos de expresión emocional, especialmente en contextos donde existen limitaciones socioeconómicas y culturales. No obstante, también identificaron que muchas de estas experiencias carecen de una estructura metodológica sólida, lo que dificulta su continuidad y proyección. Esta limitación metodológica se vincula directamente con el objetivo de la presente tesis, que busca llenar ese vacío mediante el diseño de una herramienta tecnológica con enfoque didáctico claro, basada en competencias artísticas definidas por el Ministerio de Educación Nacional y adaptada al contexto rural.

Molina y Mesa (2018) en su artículo científico publicado en una revista latinoamericana de pedagogía, realizaron un estudio cuyo objetivo general fue analizar las respuestas emocionales, cognitivas y creativas de estudiantes rurales ante el uso de recursos tecnológicos en actividades escolares. Aplicaron una metodología cualitativa con enfoque narrativo, utilizando talleres pedagógicos, observaciones en el aula y entrevistas semiestructuradas a estudiantes y docentes de escuelas rurales del suroccidente colombiano. Entre sus principales conclusiones, los autores identificaron que, a pesar de las limitaciones en infraestructura y conectividad, los estudiantes rurales manifiestan una alta disposición hacia el aprendizaje cuando se integran tecnologías de forma contextualizada y significativa. Señalan además que estas experiencias potencian la creatividad, fortalecen la identidad cultural y promueven una participación más activa en el proceso educativo. Este hallazgo valida la hipótesis central de la presente tesis doctoral, que sostiene que una herramienta digital diseñada con pertinencia pedagógica y sensibilidad territorial puede transformar las prácticas educativas en zonas rurales.

Mero García (2022), en su artículo académico publicado en una revista especializada en innovación educativa, realizaron un estudio crítico cuyo objetivo general fue evaluar el impacto real de proyectos de integración tecnológica en instituciones públicas de Colombia, con énfasis en sus componentes pedagógicos. Utilizaron una metodología cualitativa basada en análisis documental de políticas públicas, entrevistas a docentes y revisión de informes institucionales de programas de dotación tecnológica implementados entre 2016 y 2020. En sus conclusiones, advirtieron que gran parte de estas iniciativas se enfocaron en la entrega de dispositivos y plataformas digitales, sin procesos sistemáticos de formación docente ni acompañamiento pedagógico sostenido, lo cual generó una apropiación superficial de los recursos y resultados poco significativos en términos de transformación educativa. Esta crítica cobra especial relevancia para el desarrollo de la presente tesis doctoral, que se distancia explícitamente de los enfoques tecnocentristas señalados por los autores.

Pillacela y Crespo (2015) dialogan con Olga Lucía Olaya Parra sobre la educación artística desarrollada en el marco de un programa de posgrado en una universidad colombiana, la cual tuvo como objetivo general analizar el papel de la educación artística en la formación de una ciudadanía estética, ética y participativa en contextos escolares. A través de una metodología cualitativa con enfoque hermenéutico, sustentada en entrevistas a profundidad con docentes, análisis de proyectos pedagógicos y observación en aula, los autores concluyeron que el arte en la

escuela debe ir más allá del desarrollo técnico para convertirse en una vía formativa integral que potencie la interpretación crítica del entorno, el reconocimiento del patrimonio cultural y la participación activa del estudiantado en la vida comunitaria. Olga Lucía Olaya Parra propone un enfoque pedagógico que articule creación, reflexión y compromiso social como ejes de la práctica docente en el área artística. Esta perspectiva teórica constituye una base conceptual clave para la presente tesis, que asume el arte como una herramienta formativa profundamente vinculada a la construcción de ciudadanía. En este sentido, la herramienta tecnológica propuesta no se reduce a la transmisión de contenidos ni a la ejecución de tareas mecánicas, sino que propicia espacios de creación colectiva, análisis estético y expresión subjetiva, en coherencia con los planteamientos de Olaya. Así, se configura como un recurso que contribuye a la consolidación de comunidades rurales más democráticas, críticas y culturalmente integradas, desde una visión inclusiva y transformadora del aprendizaje artístico.

Bolaños-Motta y Pérez-Rodríguez (2019) en su artículo académico, plantean como objetivo general reflexionar sobre los límites del conocimiento en los procesos de investigación pedagógica, destacando la necesidad de que toda propuesta innovadora reconozca las trayectorias previas del campo en que se inscribe. A través de una metodología teórica-analítica, basada en revisión crítica de literatura y análisis comparativo de enfoques investigativos, el autor concluye que muchas investigaciones en educación fallan al repetir marcos teóricos o metodológicos sin cuestionar sus supuestos ni evaluar su aplicabilidad en nuevos contextos. Bolaños-Motta y Pérez-Rodríguez (2019), proponen una postura epistemológica activa, que no solo reconozca los aportes del pasado, sino que identifique vacíos, inconsistencias o enfoques limitados para construir conocimientos pertinentes y transformadores. Esta tesis doctoral asume plenamente esa perspectiva, al realizar un estado del arte exhaustivo que no se limita a recopilar antecedentes, sino que los examina críticamente para evidenciar la pertinencia, originalidad y necesidad de su propuesta. En consecuencia, el desarrollo de una herramienta tecnológica para fortalecer las habilidades artísticas en colegios rurales de Acacías, Meta, Colombia se presenta no como una repetición de modelos existentes, sino como una respuesta fundamentada a omisiones detectadas en estudios anteriores, ofreciendo un aporte concreto, situado y proyectado hacia una transformación pedagógica con sentido territorial, ético y de futuro.

## **2.2. Marco Teórico.**

El marco teórico de esta investigación parte de una comprensión epistemológica crítica del conocimiento, orientada por las perspectivas del constructivismo social y la pedagogía crítica. En este sentido, la obra de Martínez (2019) resalta la necesidad de construir saberes desde la experiencia educativa situada, entendiendo la escuela como un espacio de producción simbólica, más que de simple transmisión de contenidos. Esta postura epistemológica sostiene la idea de que el conocimiento no es neutro ni universal, sino que se configura desde las prácticas sociales y culturales de los sujetos. Así, el diseño de una herramienta tecnológica para fortalecer la educación artística en contextos rurales no puede entenderse al margen de las relaciones históricas, territoriales y pedagógicas que constituyen dichas realidades.

### *2.2.1 Teoría educativa: Constructivista*

El constructivismo, una corriente pedagógica desarrollada por Jean Piaget y Lev Vygotsky, ha dejado una profunda huella en el ámbito educativo, desafiando las concepciones tradicionales de enseñanza y aprendizaje. Rodríguez (1999) destaca que esta teoría se fundamenta en la idea de que el conocimiento no es simplemente transmitido de forma pasiva de un emisor a un receptor, sino que es activamente construido por el propio estudiante. Este enfoque representa un cambio paradigmático en la comprensión de la educación, considerando al estudiante como el máximo responsable de su propio aprendizaje. En el constructivismo, el proceso de aprendizaje es concebido como una construcción activa y personal del conocimiento por parte del estudiante. Este proceso implica la asimilación y acomodación de nuevos saberes a los esquemas mentales previos del aprendiz. En este sentido, el docente adopta un papel de facilitador, proporcionando las herramientas y la orientación necesarias para catalizar este proceso constructivo.

Un elemento crucial del constructivismo es la noción de que la construcción del conocimiento por parte del educando se lleva a cabo sobre contenidos que ya tienen cierto grado de elaboración a nivel social. Es decir, el alumno no parte de cero, sino que reconstruye conceptos y sistemas conceptuales que ya están definidos en el contexto cultural Rodríguez (1999). Este aspecto resalta la importancia de la conexión entre el conocimiento personal y la estructura cultural más amplia. Tigse (2019) profundiza en el constructivismo al destacar que se trata de una teoría ampliamente aceptada que sostiene que el estudiante no adquiere conocimiento

de manera pasiva, sino de forma activa, propiciando así un aprendizaje significativo. Este enfoque reconoce la importancia de emplear y cuestionar los modelos mentales ya presentes en los estudiantes para mejorar su comprensión y rendimiento.

El paradigma constructivista, según Tigse (2019), no es un conjunto fijo de reglas, sino más bien un conjunto articulado de principios que sirven como guía para identificar problemas y articular soluciones. Contrario a la educación tradicional, centrada en la transmisión de contenidos, el constructivismo busca despertar la curiosidad del estudiante por la investigación y promover un aprendizaje activo. Además, se destaca la importancia de superar el currículo oculto que puede generar ideologías de poder y obstaculizar la transformación social. Para Coll y Solé (1993), citados por Tigse (2019), una escuela de calidad en el marco constructivista debe atender a la diversidad, proporcionando oportunidades de interacción social independientemente de la capacidad lingüística o académica de los estudiantes. Esto implica reducir el filtro afectivo y fomentar un ambiente inclusivo y respetuoso.

El enfoque constructivista, según Tigse (2019) requiere que el docente utilice estrategias cognitivas, metacognitivas y afectivas. Estas estrategias buscan estimular la mente del estudiante, fomentando la asociación, clasificación, inferencia, análisis y pensamiento crítico. Se subraya la importancia de la metacognición para facilitar la construcción de un aprendizaje significativo en el estudiante. Aguilar y Bize (2011), citados por Tigse (2019), refuerzan la idea de que el aprendizaje es un proceso activo, donde se aprende haciendo, sintiendo y pensando. Este enfoque pone al estudiante como protagonista, implicando la participación activa del cuerpo y la mente en el proceso de aprendizaje.

Las estrategias cognitivas involucran la manipulación mental o física de la información, permitiendo la clasificación y la vinculación de nueva información con el conocimiento previo. Por otro lado, las estrategias metacognitivas incorporan habilidades cognitivas y la capacidad de comprender la información. Las estrategias afectivas reducen el filtro afectivo, favoreciendo la autonomía y la construcción de nuevas ideas o conceptos, así como el desarrollo de habilidades sociales (Tigse, 2019).

El modelo de fases de enseñanza y aprendizaje propuesto por Tigse (2019), que incluye activación, conexión y afirmación, refuerza la idea de un aprendizaje significativo y dinámico. El docente adopta diferentes roles en cada fase, desde el observador en la activación hasta el evaluador en la afirmación, facilitando el proceso de construcción de conocimiento. Un aspecto

central del constructivismo es el concepto de la zona de desarrollo próximo (ZDP) de Vygotski, que destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje. La ZDP representa la distancia entre el nivel de desarrollo independiente y el nivel potencial con la ayuda de un compañero más experimentado. Este concepto resalta la idea de que el estudiante es el centro del aprendizaje y no solo los contenidos (Tigse, 2019).

El constructivismo, como señala Tigse (2019), implica un cambio en la evaluación. Mientras que la evaluación tradicional se centra en medir la cantidad de información memorizada, la evaluación constructivista se enfoca en habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales, así como en la capacidad de resolver problemas, aplicar conocimientos en situaciones reales, reflexionar y demostrar creatividad. Entre las estrategias de evaluación del constructivismo se encuentran el portafolio de evidencias, la rúbrica, los mapas conceptuales y las listas de verificación. Estas herramientas buscan evaluar no solo la adquisición de conocimientos, sino también la capacidad de aplicarlos de manera práctica y reflexiva. La aplicación del constructivismo en el aula, como destaca Tigse (2019), representa un desafío para la práctica docente. Implica una transformación en el uso de la metodología, las estrategias y las técnicas para desarrollar las habilidades metacognitivas en los estudiantes. Por lo tanto, la capacitación continua de los docentes se convierte en un elemento vital, ya que, en el enfoque constructivista, el docente debe actualizarse para lograr una escuela de calidad que promueva un aprendizaje activo y no pasivo.

Porras *et al.* (2024) refuerzan la relevancia del constructivismo al destacar que es un paradigma educativo ampliamente aceptado que propicia un aprendizaje significativo. Este enfoque considera al estudiante como un ser activo que compara conocimientos previos con nuevos, permitiendo la construcción de significados de manera autónoma. En este contexto, Porras *et al.* (2024) presentan el constructivismo como un modelo pedagógico que configura las bases teóricas de un sistema educativo. Este modelo sostiene que el individuo adquiere conocimientos al contrastar sus experiencias e ideas. El estudiante se apropia del conocimiento cuando realiza acciones que le permiten comparar situaciones nuevas con las que ya poseía.

El modelo pedagógico del constructivismo, según Porras *et al.* (2024) implica que el estudiante pasa de ser un sujeto pasivo a uno activo al comparar conocimientos previos con nuevos. Este proceso se da cuando el estudiante investiga o ejecuta tareas de manera autónoma, permitiendo la incorporación de constructos teóricos y experimentales. El constructivismo facilita

la aprehensión de saberes sin necesariamente la presencia constante de un docente, aunque se beneficie si hay alguien que medie en el proceso.

El constructivismo se apoya en algunos principios fundamentales, según Porras et al. (2024) uno de ellos es el papel activo del alumno en la construcción de significados. En este enfoque, se reconoce la importancia de la interacción social en el aprendizaje, así como la solución de problemas en contextos auténticos o reales. Para confirmar la aplicación del constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, es esencial que el estudiante evidencie un papel activo en la construcción de su conocimiento y sea capaz de resolver problemas reales en su contexto. El alumno se convierte en el protagonista del proceso educativo, desempeñando un rol central en la construcción activa de su propio conocimiento. En este contexto, el concepto de evaluación adquiere una perspectiva diferente. Mientras que la evaluación tradicional mide la cantidad de información memorizada, la evaluación constructivista se centra en la capacidad del estudiante para analizar y sintetizar información. Se basa en el desarrollo de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales, así como en la resolución de problemas, la aplicación de conocimientos en situaciones reales, la reflexión y la creatividad. Dentro de las estrategias de evaluación del constructivismo se encuentran herramientas como el portafolio de evidencias, la rúbrica, los mapas conceptuales y las listas de verificación. Estas estrategias buscan evaluar no solo el conocimiento adquirido, sino también la capacidad del estudiante para aplicar esos conocimientos de manera práctica y reflexiva.

El constructivismo, como destaca Tigse (2019), implica un cambio significativo en la práctica docente. Requiere una transformación en la metodología, las estrategias y las técnicas utilizadas para desarrollar las habilidades metacognitivas en los estudiantes. Por lo tanto, la capacitación continua de los docentes se convierte en un elemento vital, ya que, en el enfoque constructivista, el docente debe actualizarse constantemente para lograr una escuela de calidad que promueva un aprendizaje activo y no pasivo.

A manera de conclusión, el constructivismo es una corriente pedagógica que concibe el aprendizaje como un proceso activo de construcción de conocimiento por parte del estudiante. Esta teoría educativa se alinea con el objetivo de la tesis de diseñar una herramienta tecnológica educativa que promueva el desarrollo de habilidades artísticas y culturales en estudiantes. El constructivismo resalta la importancia de que el estudiante participe activamente en su aprendizaje, asimilando y acomodando nuevos conocimientos a sus esquemas mentales previos.

En este sentido, la herramienta tecnológica busca facilitar este proceso constructivo, proveyendo contenidos interactivos sobre educación artística para que los estudiantes reconstruyan y resignifiquen estos conceptos activamente.

Asimismo, el aprendizaje colaborativo es un elemento clave del constructivismo, por lo que la herramienta tecnológica incorpora estrategias que promuevan la interacción social y el intercambio de perspectivas en torno al arte y la cultura. Desde el constructivismo la evaluación se centra en la aplicación práctica y creativa de los conocimientos, más que en su memorización. Por esto, la herramienta tecnológica integra actividades que permitan a los estudiantes desplegar habilidades artísticas y demostrar comprensión contextualizada de conceptos, coherente con este enfoque pedagógico.

### *2.2.2 Análisis conceptual de estrategias didácticas de aprendizaje*

Las estrategias didácticas de aprendizaje desempeñan un papel fundamental en el ámbito educativo, ya que constituyen un conjunto de acciones implementadas tanto por docentes como por estudiantes para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje Vargas-Murillo (2020). Este marco teórico se sumerge en la diversidad de estrategias, proporcionando una comprensión detallada de su clasificación y efectos, respaldada por las perspectivas de expertos en el campo.

De acuerdo con la taxonomía propuesta por Camizán et al. (2021), las estrategias didácticas de aprendizaje pueden dividirse en diversas categorías. Entre ellas se encuentran las estrategias de ensayo, que se basan en la repetición activa del contenido; las estrategias de elaboración, que buscan establecer conexiones entre información nueva y previa; las estrategias de organización, que implican dar estructura a los contenidos identificando jerarquías y relaciones; las estrategias de control de comprensión, enfocadas en la metacognición; las estrategias de apoyo o afectivas, orientadas a aspectos motivacionales; y las estrategias para el aprendizaje significativo, que buscan desarrollar la capacidad de aprender a aprender mediante el uso de estrategias motivadoras y adecuadas en el proceso de formación.

Desde la perspectiva docente presentada por Vargas-Murillo (2020), se distinguen tres momentos clave en la implementación de estrategias didácticas: pre-instruccionales, co-instruccionales y post-instruccionales. Las estrategias pre-instruccionales se centran en preparar al estudiante sobre los contenidos que se aborda, las co-instruccionales se implementan durante el desarrollo temático para facilitar el aprendizaje, y las post-instruccionales se aplican al final del proceso para consolidar lo aprendido. Ejemplos específicos de estas estrategias incluyen

el uso de objetivos, organizadores previos, analogías, mapas conceptuales, preguntas intercaladas y resúmenes.

En el contexto educativo, Maldonado et al. (2019) destaca que las estrategias didácticas ofrecen a los estudiantes la oportunidad de desarrollar aprendizajes autónomos y autorregulados, habilidades cruciales para adaptarse a entornos en constante cambio. La importancia de difundir buenas prácticas docentes en términos metodológicos también es resaltada por Pamplona et al. (2019), siendo que posibilita el intercambio y la extensión de estrategias innovadoras hacia una educación de calidad.

Los efectos positivos derivados del uso de estas estrategias son corroborados por Henry Camizán et al. (2021), quienes concluyen que favorecen procesos educativos activos y significativos. Además, destacan que estas estrategias tienen el potencial de potenciar el desarrollo de actividades cognitivas y la motivación en los estudiantes. Coincidiendo con estos hallazgos, Vargas (2020) evidencia mejoras en habilidades de estudiantes a partir de estrategias didácticas implementadas por docentes.

Todo lo anteriormente mencionado, conlleva a concluir que las estrategias didácticas de aprendizaje son herramientas implementadas por docentes y estudiantes para mejorar el proceso educativo. Su análisis conceptual es relevante para la tesis, ya que la herramienta tecnológica busca integrar diversas estrategias que promuevan el desarrollo de habilidades artísticas y culturales. Las estrategias se clasifican en tipos como ensayo, elaboración, organización, control de comprensión y apoyo afectivo. La herramienta tecnológica incorpora esta diversidad de estrategias a través de actividades interactivas sobre educación artística, como ejercicios prácticos, construcción de relaciones entre conceptos, esquematización de contenidos, autoevaluaciones y motivacionales.

Además se tienen en cuenta los momentos de implementación de las estrategias: pre-instruccionales para preparar al estudiante, co-instruccionales durante el desarrollo temático y post-instruccionales para consolidar el aprendizaje. Así, se busca potenciar habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales en los estudiantes y por consiguiente, la tesis se nutre del análisis conceptual de las estrategias didácticas de aprendizaje para incorporar en la herramienta aquellas que, desde diversos formatos y momentos, propicien la significatividad, motivación y aplicabilidad práctica de los conocimientos sobre arte y cultura.

### *2.2.3 Análisis conceptual de competencias artísticas*

La competencia artística según el MEN (2010) se define como la capacidad integral de un individuo para comprender, apreciar y expresarse a través de diversas formas de arte. Esta competencia va más allá de la destreza técnica y abarca la sensibilidad, la apreciación estética y la habilidad para comunicar de manera efectiva a través del lenguaje artístico. Implica la capacidad de percibir y comprender el significado y la intención detrás de una obra de arte, así como la destreza para expresar creativamente ideas, emociones y conceptos mediante diferentes medios artísticos. Quienes poseen competencia artística pueden participar activamente en la creación artística, ya sea como artistas visuales, músicos, actores, escritores u otras manifestaciones artísticas. Además, son capaces de apreciar y analizar obras de arte desde una perspectiva crítica, contextualizando y comprendiendo tanto el proceso creativo como el mensaje que se transmite. La competencia artística también implica la capacidad de utilizar el arte como medio de comunicación, compartiendo experiencias, perspectivas y reflexiones con otros.

### *2.2.4 Sensibilidad*

La sensibilidad se define como un conjunto de disposiciones biológicas, cognitivas y relacionales que permiten la recepción y el procesamiento de información presente en un hecho estético (MEN, 2010). Se relaciona con la expresividad intencional de afectar y ser afectado, y con la dilatación del cuerpo y la mente que permite imaginar, innovar y crear (Barba, 1990, citado por MEN, 2010). Se manifiesta en tres formas: sensibilidad cenestésica o conciencia corporal; sensibilidad visual en la percepción integradora de la vista; y sensibilidad auditiva en la escucha y apreciación musical (MEN, 2000). El desarrollo de la sensibilidad contribuye a las competencias ciudadanas, al propiciar la identificación de emociones propias y ajenas, y al fortalecer la expresividad verbal y no verbal (Barba, 1990, citado por MEN, 2010). También contribuye al conocimiento científico mediante el afianzamiento de actitudes como la observación, exploración e indagación (MEN, 2010). Asimismo, potencia la creatividad y capacidad de expresión e innovación (Barba, 1990, citado por MEN, 2010).

### *2.2.5 Apreciación estética*

La apreciación estética consiste en la adquisición del corpus de conceptos y reglas que pertenecen al campo del arte y dirigen la producción artística (Jauss, 2002, citado por MEN, 2010). Remite a la construcción conceptual mediante procesos mentales, actitudes y valoraciones

aplicados a la información sensible de una obra o hecho artístico (MEN, 2010). Permite efectuar operaciones de abstracción, distinción, categorización y generalización referidas al mundo artístico y a la obra de arte.

Mediante la apreciación estética es posible acceder a los distintos objetos, códigos, mecanismos y finalidades que los lenguajes artísticos y la cultura han construido históricamente (Hernández, 2000, citado por MEN, 2010). También se conocen motivaciones del autor y características de los contextos de producción (Gadamer, 1988, citado por MEN, 2010). Opera mediante dos formas de interpretación: la interpretación formal para decodificar elementos compositivos, relacionada con habilidades de pensamiento abstracto; y la interpretación extratextual para leer el arte como producto histórico situado en una cultura, asociada a metodologías de investigación social y cultural (Geertz, 1987, citado por MEN, 2010).

#### *2.2.6 Comunicación*

La comunicación es definida por el MEN como "la producción y socialización intencionada de discursos, objetos o eventos artísticos para interactuar con otros en un contexto determinado" (MEN, 2010, p.23). Requiere del manejo de códigos y técnicas de los lenguajes artísticos, así como de las funciones y roles asociados a ellos. Se define en dos niveles: como evento comunicativo donde se construye sentido, se intercambian visiones del mundo y se establecen vínculos intersubjetivos; y como comunicación estratégica cuando tiene una intencionalidad definida de convencer o persuadir con fines específicos (MEN, 2010). Ambas formas implican reflexionar sobre los efectos e influencia del acto comunicativo artístico.

El análisis de las competencias artísticas definidas por el Ministerio de Educación Nacional, sensibilidad, apreciación estética y comunicación, es central para el desarrollo de la tesis, dado que la herramienta tecnológica educativa se diseña precisamente para promover estas competencias en estudiantes de secundaria. La sensibilidad alude a la disposición para experimentar emocional y corporalmente manifestaciones artísticas, por lo que la herramienta integra ejercicios de sensibilización estética. La apreciación estética implica analizar críticamente el arte, vinculando aspectos formales, contextuales y valorativos de las obras; así, se incluyen actividades que estimulen estas habilidades interpretativas. La comunicación remite a la expresión creativa de ideas por medio de lenguajes artísticos; en este sentido, la herramienta propicia la producción y socialización de discursos y objetos artísticos. En conclusión, estas competencias orientan el diseño de la herramienta tecnológica educativa, de modo que incorpora

estrategias didácticas para su desarrollo práctico en los estudiantes, apuntando a una formación integral en términos de sensibilidad, criterio estético y expresividad artística.

De otra parte, como ya se ha mencionado dentro de las competencias son fundamentales los procesos pedagógicos de las artes: recepción, creación y socialización. De acuerdo al MEN su propósito es formular la política de educación nacional para hacer un país con un nivel educativo competitivo y de calidad que ayude a generar oportunidades de progreso y prosperidad a los colombianos, Cobos et al. (2012). De acuerdo al decreto 475 de 2006 tiene como principales objetivos dotar al sistema educativo con un sistema de calidad; diseñar estándares que garanticen la convivencia y el respeto por los derechos humanos para mejorar el ambiente social; promover la educación en los niveles de preescolar, básica y media, facilitando el acceso a los recursos tecnológicos para facilitar los procesos educativos; orientar a los estudiantes para el ingreso a la educación superior (Presidencia de la República, 2006).

Con el fin de generar en los estudiantes un contacto más cercano con el campo del arte y la cultura, el MEN ha definido tres competencias; la sensibilidad, la apreciación estética y la comunicación propias de la enseñanza del arte para poder enriquecer los procesos pedagógicos en materia de la dinámica artística y cultural del país, las cuales son adquiridas a través de procesos de recepción, creación y socialización. El Ministerio de Educación Nacional (2010) define la sensibilidad como un conjunto de características biológicas, cognitivas y relacionales que posibilitan la percepción y el análisis de la información presente en una experiencia estética, la cual puede manifestarse a través de una obra de arte, un proyecto artístico en desarrollo, un discurso, entre otras formas. En otras palabras, la sensibilidad hace referencia a la disposición que tienen los seres humanos ante lo que se tiene contacto por medio de los sentidos, ya que a través de ellos se generan sentimientos y emociones. En tal sentido, es una competencia que está relacionada con la expresión, porque a través de interpretaciones se puede plasmar diversas formas, movimientos y reacciones naturales que facilitan la posibilidad de identificarse empáticamente con el entorno.

### *2.2.7 Evidencias de aprendizaje de las competencias de la Educación Artística*

La Educación Artística en la educación básica y media colombiana está orientada al desarrollo de tres competencias específicas en los estudiantes: sensibilidad, apreciación estética y comunicación (MEN, 2010). Estas competencias se articulan con las competencias básicas

definidas en los estándares educativos, generando un diálogo interdisciplinar que apunta al desarrollo integral de los educandos.

Según afirma el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2010), la sensibilidad alude a la disposición, conciencia, experiencia y exploración que realizan los estudiantes de sí mismos, en relación con los otros y con su contexto sociocultural. Esta competencia implica procesos de percepción, interiorización y proyección que se evidencian cuando el estudiante descubre en los lenguajes artísticos posibilidades expresivas para enriquecer su capacidad comunicativa, relaciona formas expresivas con evocaciones emotivas o anecdóticas propias o de su entorno, y apropia ejercicios de sensibilización para analizar, comprender y refinar su percepción (MEN, 2010). De acuerdo con Eisner (1995) citado por MEN (2010), el desarrollo de la sensibilidad permite afirmar que la cognición no es la única vía de conocimiento, sino que la sensibilidad estética juega un papel primordial en la aprehensión e interpretación significativa de las cualidades expresivas del mundo.

Por su parte, la apreciación estética según el MEN (2010) implica analizar, valorar, fundamentar y socializar la experiencia sensible frente al hecho artístico y estético. Las evidencias de esta competencia son el reconocimiento y análisis de elementos formales y características específicas de los lenguajes artísticos, la lectura, interpretación y evaluación de diversas obras artísticas y manifestaciones culturales, la comprensión de los discursos artísticos atendiendo a sus diferentes finalidades, objetos y ámbitos, y la reflexión sobre el sentido y alcance de dichos lenguajes en contextos sociales determinados. En sintonía, Parsons (2002), citado en MEN (2010), plantea que la apreciación estética moviliza los sentimientos y el intelecto en la experiencia y el juicio ante la obra de arte. Requiere sensibilidad para la percepción de relaciones, y discernimiento para emitir juicios cualificados acerca del mérito y significado de la obra.

En cuanto a la competencia comunicativa, el MEN (2010) plantea que alude a los procesos de producción, transformación y socialización de códigos, símbolos y formas expresivas no verbales para interactuar significativamente con otros y otorgar sentido a las experiencias vivenciadas. Las evidencias de esta competencia son la expresión de la individualidad, de las relaciones con otros y con el entorno mediante la producción artística y cultural, la conciencia de los procesos de producción, transformación e innovación artísticas a partir del trabajo con disciplinas específicas, el control de la calidad de la exhibición o presentación pública de las

obras para propiciar la interacción con el público, y la comprensión y el respeto por la diversidad cultural y artística desde la interculturalidad y la convivencia (MEN, 2010).

Estas competencias y sus evidencias se desarrollan mediante tres grandes procesos, de acuerdo con los roles que desempeñan los estudiantes (MEN, 2010): como espectadores realizan procesos de recepción o lectura interpretativa; como creadores, procesos de creación -apropiación y creación-; y como gestores y exponentes ante el público, procesos de socialización -presentación pública y gestión.

Los productos son el resultado observable de dichos procesos creativos y se materializan en piezas, obras o eventos con diversos formatos artísticos. Según el MEN (2010), estos productos se generan principalmente en los procesos de creación que tienen lugar en el aula, e incluyen producciones visuales, escénicas, sonoras, literarias, entre otras. También pueden derivarse de procesos de indagación y plasmarse en textos académicos como ensayos, análisis, cronologías, antologías y otros formatos que evidencien la interpretación de aspectos artísticos y culturales. Asimismo, los productos de socialización implican medios impresos, fotográficos o audiovisuales para la difusión, o la participación en eventos y festivales artísticos (MEN, 2010).

En cuanto a los contextos, el MEN (2010) plantea dos dimensiones: la subjetiva, que alude al mundo interior y entorno familiar desde donde inicialmente se desarrollan las competencias específicas; y la socio-cultural o intersubjetiva, que implica la exploración del contexto propio de las artes y la cultura, para comprender su historia, ámbitos, finalidades y relaciones. Esta dimensión se materializa en el contacto con el patrimonio cultural, las tradiciones populares y las diversas manifestaciones artísticas que influyen en los significados culturales del entorno (MEN, 2010). Según Freedman (2006) citado en MEN (2010) esta interacción contextual permite a los estudiantes reconocer que el arte es una forma de conocimiento situado, vinculado tanto a quienes lo producen y utilizan, como a las circunstancias históricas y sociales en las que se genera. La articulación coherente de estos procesos, productos y contextos en las distintas experiencias y proyectos de aprendizaje, es lo que posibilita el desarrollo progresivo de las competencias propias de la Educación Artística en los estudiantes (MEN, 2010).

El papel del docente es fundamental para planear ambientes de aprendizaje donde los estudiantes puedan vivenciar estos procesos, contextos y roles, generando productos artísticos que evidencien su desarrollo competencial (MEN, 2010). Esto solo es posible mediante una evaluación continua de los indicadores de avance en relación con cada competencia, de acuerdo

con las etapas de formación. Así se hace visible y cuantificable la contribución de la Educación Artística al desarrollo integral de los educandos y al fortalecimiento de las competencias básicas estipuladas en los estándares educativos nacionales.

El análisis de las evidencias de aprendizaje de las competencias artísticas desde la sensibilidad, apreciación estética y comunicación definidas por el Ministerio de Educación Nacional resulta central para el diseño de la herramienta tecnológica educativa. Estas evidencias concretan los desempeños observables que demuestran el desarrollo competencial en los estudiantes. Así, la herramienta integra instrumentos de evaluación alineados para valorar aspectos como la expresividad comunicativa, el reconocimiento de códigos disciplinares, la argumentación interpretativa sobre obras de arte, la resolución creativa de problemas expresivos y la participación en eventos culturales. De igual manera, se tienen en cuenta los procesos creativos, contextos de aprendizaje y roles de gestor, espectador y creador que posibilitan la consolidación de dichas competencias. La herramienta también incorpora el enfoque procedimental de la Educación Artística, centrado en la recepción, creación y socialización artística. En conclusión, las evidencias de aprendizaje orientan el diseño de una herramienta que promueve integralmente las competencias artísticas, a través de estrategias enfocadas tanto al desarrollo de sensibilidad, criterio y expresividad en los estudiantes, como a su valoración desde indicadores precisos y significativos.

### **2.3. Marco Conceptual.**

En el marco conceptual de esta investigación, el concepto de herramienta tecnológica educativa se asume como una mediación instrumental que trasciende el uso técnico para convertirse en soporte de procesos cognitivos, afectivos y culturales. Según Salinas (2004), una herramienta educativa digital no solo organiza contenidos, sino que potencia el aprendizaje autónomo, favorece el pensamiento divergente y crea ambientes personalizados e interactivos. Esta investigación, al diseñar una herramienta centrada en el área artística, parte del supuesto de que lo tecnológico debe ser subordinado a lo pedagógico y contextualizado según las características socioculturales de los estudiantes, en particular aquellos de entornos rurales con acceso limitado a recursos tradicionales. Así, la tecnología no es el fin, sino el medio para promover la creación, la expresión y la comprensión estética.

La noción de educación artística se concibe como un proceso multidimensional que articula lo sensorial, lo simbólico y lo crítico, en coherencia con los planteamientos de Pamplona-Raigosa et al. (2019), quienes sostienen que esta área del conocimiento no solo habilita competencias técnicas en distintas disciplinas artísticas, sino que contribuye a la formación ética, cultural y ciudadana. En este sentido, el arte constituye un campo de conocimiento con valor epistémico, que permite a los estudiantes desarrollar formas alternativas de interpretación del mundo. La presente tesis asume esta visión y orienta su propuesta tecnológica hacia la promoción de habilidades que integren sensibilidad, apreciación y comunicación, enmarcadas en las orientaciones curriculares del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2010).

En relación con el concepto de competencias, esta investigación adopta el enfoque integral propuesto por Díaz (2006), quien define las competencias como sistemas complejos de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se manifiestan en contextos reales y problemáticos, orientados a la resolución creativa y ética de situaciones. Aplicadas al ámbito artístico, estas competencias no se reducen a la ejecución formal de técnicas, sino que incluyen la capacidad de percibir, analizar y representar críticamente la realidad desde lenguajes estéticos. Desde esta perspectiva, la herramienta tecnológica diseñada no solo busca evaluar logros técnicos, sino también estimular procesos de creación simbólica, reflexión crítica y expresión subjetiva, en coherencia con el currículo nacional.

El aprendizaje significativo, otro de los pilares conceptuales de este estudio, se comprende bajo la formulación de Torres (2022), quien afirma que dicho aprendizaje ocurre cuando los nuevos saberes adquieren sentido para el estudiante, conectándose con sus conocimientos previos, intereses personales y entorno sociocultural. En el contexto de la educación rural, este principio cobra especial relevancia, ya que los estudiantes interpretan el mundo desde experiencias locales y simbologías propias. La herramienta tecnológica propuesta considera estos factores, articulando actividades que reconocen las realidades del estudiante y promueven la construcción activa del conocimiento artístico, integrando elementos de su identidad cultural y de su entorno social inmediato.

El concepto de mediación pedagógica se retoma desde la postura de Gutiérrez Cuesta (2025) quien la define como el conjunto de interacciones intencionales y reflexivas que posibilitan el encuentro entre el sujeto que aprende y el objeto de conocimiento, mediante recursos didácticos, humanos o tecnológicos. Esta mediación es clave en el uso de herramientas

digitales en contextos rurales, donde el docente asume un rol facilitador que guía, estimula y resignifica las prácticas educativas. En el caso de esta tesis, la mediación no se limita a lo instrumental, sino que se transforma en un acto de traducción cultural, donde el arte y la tecnología dialogan con el contexto rural para generar sentido pedagógico.

La categoría de contexto rural, abordada desde el enfoque de Aguilar y Miranda (2025), no se limita a una descripción geográfica o socioeconómica, sino que incluye un entramado cultural, simbólico y educativo con dinámicas propias. Estos autores afirman que el ámbito rural tiene formas específicas de aprender, comunicar y crear, lo cual exige propuestas pedagógicas diferenciadas. Esta investigación, al diseñar una herramienta tecnológica, toma en cuenta estas particularidades, reconociendo la diversidad del mundo rural y promoviendo estrategias didácticas ajustadas a sus condiciones materiales, culturales y didácticas. La ruralidad, por tanto, no es vista como carencia, sino como riqueza epistémica que orienta el diseño didáctico.

En cuanto al concepto de innovación educativa, esta tesis adopta la definición de Restrepo (2020), quien la concibe como el proceso sistemático de transformación de las prácticas pedagógicas que busca resolver problemas contextualizados, incorporando nuevas metodologías, recursos y formas de evaluación. En este marco, la propuesta de una herramienta digital no responde únicamente a la incorporación de tecnología, sino a la necesidad de transformar el enfoque tradicional de la enseñanza del arte en escuelas rurales. La innovación aquí es entendida como un proceso participativo, construido con los docentes y adaptado al entorno, que apunta a mejorar las condiciones reales del aprendizaje artístico en zonas con históricas brechas educativas.

El marco conceptual también considera el desarrollo de la creatividad como dimensión esencial del aprendizaje artístico. De acuerdo con Núñez *et al.* (2013), la creatividad no es un don exclusivo, sino una competencia que puede desarrollarse mediante experiencias educativas que estimulen la imaginación, la exploración simbólica y la resolución estética de problemas. En esta línea, la herramienta tecnológica propuesta incorpora actividades que favorecen la libre expresión, el juego simbólico y la experimentación artística, entendiendo que la creatividad es también una forma de agencia cultural. Así, se busca empoderar al estudiante rural como sujeto creador, capaz de interpretar y transformar su entorno mediante el lenguaje del arte.

Una categoría complementaria es la de accesibilidad digital, comprendida como la posibilidad de que todos los estudiantes, independientemente de su contexto, puedan interactuar

de manera efectiva con recursos tecnológicos. Según Velásquez Ángel et al. (2023) la accesibilidad no se limita a la disponibilidad técnica, sino que incluye aspectos pedagógicos, lingüísticos y culturales que faciliten la apropiación del recurso. En esta investigación, la accesibilidad es principio rector del diseño de la herramienta, que fue construida con criterios de usabilidad, adaptabilidad y pertinencia cultural. De este modo, se garantiza que la propuesta tecnológica no excluya a los estudiantes rurales, sino que responda a sus realidades y potencialidades.

El concepto de evaluación formativa se considera clave para el seguimiento de procesos educativos mediados por TIC. Obando-Arias (2021) sostiene que la evaluación formativa permite monitorear el proceso de aprendizaje en tiempo real, retroalimentando al estudiante de manera continua, y adaptando la enseñanza según sus necesidades emergentes. Esta investigación incorpora esa visión en el diseño de la herramienta tecnológica, integrando mecanismos de autoevaluación, coevaluación y retroalimentación docente-estudiante que promuevan la reflexión, el ajuste y la mejora continua. Así, la evaluación se convierte en parte del aprendizaje artístico y no solo en su medición, en coherencia con una pedagogía humanista y crítica.

#### **2.4. Marco Contextual.**

La educación artística en Colombia, y particularmente en zonas rurales, enfrenta múltiples desafíos derivados de la desatención histórica de las políticas públicas, la falta de formación docente especializada y la limitada integración de tecnologías en los procesos formativos. En un estudio reciente, Velásquez Ángel et al. (2023) sostienen que la educación artística rural ha sido relegada a un segundo plano, tanto en cobertura como en calidad, afectando directamente la expresión cultural y el desarrollo estético de los estudiantes. En el caso del municipio de Acacías, Meta, Colombia esta situación se refleja en instituciones educativas con escasos recursos didácticos para el área, docentes sin acompañamiento metodológico continuo y un currículo artístico desconectado de los contextos locales. Este panorama genera una necesidad urgente de propuestas que dignifiquen el arte como campo formativo y que incorporen herramientas didácticas pertinentes para superar las limitaciones estructurales.

El contexto sociocultural de Acacías se caracteriza por una riqueza cultural vinculada a tradiciones orales, prácticas artesanales y expresiones musicales propias de la región de los Llanos Orientales. Esta riqueza, sin embargo, no siempre está integrada en las dinámicas

escolares. Según Meléndez *et al.* (2025), los programas curriculares rara vez reconocen las manifestaciones artísticas autóctonas como contenido pedagógico, lo cual genera un desfase entre la escuela y el entorno. En este marco, la propuesta investigativa de esta tesis busca articular el aprendizaje artístico con los referentes culturales del contexto, a través de una herramienta tecnológica que visibilice las prácticas locales e incentive la creación desde la identidad rural. Esta apuesta responde a una visión de educación inclusiva, que reconoce el valor epistémico de las culturas regionales y las incorpora como fuentes legítimas de conocimiento.

En términos de infraestructura tecnológica, los colegios rurales de Acacias presentan limitaciones considerables. La investigación sobre la infraestructura tecnológica de Barragán *et al.* (2022) reveló que, aunque muchas instituciones cuentan con computadores, su acceso es restringido, los recursos son obsoletos y el uso pedagógico de las TIC es mínimo. Esta situación afecta especialmente áreas como la educación artística, que requieren soportes visuales, auditivos e interactivos para potenciar la experiencia de aprendizaje. Ante esta realidad, la presente investigación propone una herramienta digital de bajo requerimiento técnico, adaptable a dispositivos móviles y construida con criterios de accesibilidad para garantizar su implementación en condiciones reales del territorio. Así, el contexto no es un obstáculo, sino un punto de partida para una innovación situada y posible.

Desde el punto de vista de la formación docente, la situación en Acacias refleja una brecha importante entre el perfil profesional requerido para la enseñanza del arte y las condiciones efectivas de contratación y desarrollo. Barragán *et al.* (2022) argumentan que la mayoría de los docentes de arte en zonas rurales carecen de especialización en el área, lo que limita la calidad de las experiencias formativas ofrecidas. Esta investigación asume que el fortalecimiento de la educación artística debe considerar el acompañamiento al docente mediante recursos que potencien su mediación pedagógica. En este sentido, la herramienta tecnológica propuesta incluye orientaciones metodológicas, secuencias didácticas y actividades listas para aplicar, respetando el conocimiento del docente y ofreciéndole un soporte práctico para su labor.

En cuanto al contexto institucional, la Secretaría de Educación del Meta ha impulsado recientemente planes estratégicos de innovación educativa que incluyen la incorporación de tecnologías en aulas rurales. No obstante, como advierten Ñáñez-Rodríguez y Castro-Turriago (2016), la mayoría de estos planes carecen de componentes específicos para el área artística, perpetuando su marginalidad curricular. Esta tesis responde a esa omisión, posicionando el arte

como eje transformador del currículo rural y proponiendo una herramienta digital que articule innovación tecnológica con formación estética. Así, la tesis se alinea con las políticas de inclusión y calidad educativa del territorio, pero también las desafía al proponer una perspectiva que coloca la cultura y la creatividad en el centro de la práctica pedagógica.

En lo que respecta a las prácticas pedagógicas observadas, investigaciones como la de Parra-Bernal *et al.* (2021) muestran que los docentes rurales suelen recurrir a estrategias tradicionales como la copia, la repetición de modelos y la ejecución técnica sin reflexión crítica. Estas prácticas, muchas veces determinadas por la escasez de materiales y el enfoque utilitario del currículo, empobrecen la experiencia artística escolar. La herramienta tecnológica diseñada en esta tesis se propone como una alternativa a estas limitaciones, ofreciendo actividades interactivas que promueven la exploración, la interpretación y la producción simbólica desde los referentes del entorno. De este modo, se transforma la práctica pedagógica hacia una visión crítica, creativa y culturalmente situada del arte en la escuela rural.

El contexto demográfico de Acacias también incide en las dinámicas escolares. Según el El Departamento Administrativo Nacional de Estadística (2023), la población rural representa más del 30 % del total del municipio, con alta dispersión geográfica y niveles significativos de vulnerabilidad socioeconómica. Esto implica retos logísticos y pedagógicos que condicionan la permanencia escolar, el acceso a recursos y la participación en actividades extracurriculares como el arte. En respuesta a ello, la herramienta tecnológica propuesta está diseñada para ser utilizada tanto en aula como en casa, con o sin conexión constante a internet, brindando a los estudiantes oportunidades de aprendizaje autónomo y continuo. Esta flexibilidad responde a la realidad del territorio y permite que el arte se mantenga como una experiencia educativa accesible, sostenible y transformadora.

Otra dimensión contextual relevante es la percepción del arte por parte de las comunidades educativas. En un estudio reciente, El Departamento Administrativo Nacional de Estadística (2025), identificaron que en muchas instituciones rurales el arte es visto como un componente lúdico, desprovisto de intencionalidad pedagógica o valor académico. Esta visión afecta su asignación horaria, su valoración en las evaluaciones y su inclusión en proyectos institucionales. La presente investigación se distancia de esta mirada y propone revalorizar la educación artística como campo formativo integral, capaz de desarrollar competencias cognitivas, socioemocionales y culturales. La herramienta tecnológica diseñada busca precisamente dotar de

estructura, contenido y propósito pedagógico al trabajo artístico escolar, elevando su estatus dentro del currículo.

En cuanto a experiencias pedagógicas exitosas en el contexto rural colombiano, la tesis “Escuelas que transforman” (Ministerio de Educación Nacional, 2021) ha documentado casos donde el arte se convierte en eje de transformación educativa. Sin embargo, como señalan Fardella *et al.*, (2023), estas experiencias aún son aisladas, dependen de liderazgos individuales y no han logrado sistematizar ni escalar. La presente tesis se nutre de estas experiencias, pero propone una herramienta replicable, validada y construida con criterios de sostenibilidad didáctica. Su implementación está pensada no como un proyecto extracurricular, sino como parte integral de la programación escolar, con secuencias de actividades coherentes con los estándares del MEN y adaptadas a las dinámicas rurales.

El contexto investigativo en educación artística y ruralidad aún presenta vacíos importantes. Tal como afirman Gari (2023), la mayoría de los estudios en este campo no trascienden el nivel descriptivo y carecen de propuestas concretas de intervención. Esta tesis doctoral se plantea como una respuesta a esa limitación, al construir una estrategia metodológicamente sólida, técnicamente viable y pedagógicamente coherente con las necesidades del contexto. El diseño de una herramienta tecnológica educativa para fortalecer el arte en secundaria y media no solo aporta a la innovación curricular, sino que amplía los horizontes de la investigación educativa en Colombia, especialmente en territorios como Acacías, donde el arte puede ser una vía para la inclusión, la identidad y la transformación social.

## **2.5. Marco Legal y Normativo.**

El marco legal que sustenta esta investigación se fundamenta en la Constitución Política de Colombia (1991), que en su artículo 67 consagra el derecho fundamental a la educación, entendiéndose como un proceso orientado al acceso a la ciencia, la técnica y demás bienes culturales. Esta disposición otorga al Estado el deber de garantizar la calidad, cobertura y equidad en la prestación del servicio educativo. En este contexto, el arte y la cultura no solo son componentes del currículo, sino derechos culturales que deben ser promovidos en todas las regiones del país, incluyendo aquellas históricamente marginadas como las zonas rurales. Según Meza-Cueto *et al.* (2020), el reconocimiento constitucional de la educación implica la necesidad de políticas inclusivas que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes a través de

propuestas pedagógicas que articulen expresiones artísticas, identitarias y culturales en todos los niveles del sistema educativo.

La Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), en su artículo 14, establece que la formación artística es un área obligatoria y fundamental en los niveles de básica y media, la cual debe fomentar la creatividad, la expresión estética y el respeto por la diversidad cultural. Este mandato cobra especial importancia en contextos como el del municipio de Acacías, Meta, Colombia donde estas áreas han sido relegadas por falta de recursos, formación docente y herramientas metodológicas adecuadas. La corte constitucional de Colombia (2013) señala que la implementación efectiva de esta ley en las zonas rurales del país exige el diseño de materiales educativos contextualizados y el fortalecimiento de capacidades docentes, especialmente en áreas no convencionales como las artes. La presente tesis, al desarrollar una herramienta tecnológica educativa en arte, responde de manera directa a los mandatos de esta ley, proponiendo un recurso didáctico coherente con los fines de la educación nacional.

El Decreto 1860 de 1994, que reglamenta la organización del servicio educativo formal, reconoce en su artículo 24 que el área de educación artística debe ser abordada desde una perspectiva interdisciplinaria que permita al estudiante comprender, disfrutar y transformar su realidad mediante el arte. Este decreto otorga legitimidad curricular a las prácticas artísticas como eje transversal del desarrollo integral del estudiante. En ese sentido, esta investigación se inscribe dentro de las orientaciones establecidas por el Estado colombiano, al promover una propuesta educativa que potencia habilidades estéticas y culturales desde una herramienta tecnológica. Como indican Álvarez Cruz et al. (2020) la efectividad de la normatividad educativa no solo radica en su promulgación, sino en la existencia de dispositivos pedagógicos que viabilicen su aplicación en contextos reales, especialmente aquellos más vulnerables como las zonas rurales del Meta.

El documento Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en la Básica y la Media (MEN, 2010) constituye un referente normativo específico para el área artística en el sistema educativo colombiano. En este documento, se establecen tres competencias fundamentales: sensibilidad, apreciación estética y comunicación, las cuales deben guiar la práctica pedagógica en el área. Esta investigación toma dichas competencias como estructura central para el diseño de la herramienta tecnológica educativa, respondiendo no solo a un marco conceptual robusto, sino también a una directriz legal que orienta el trabajo de los docentes en

aula. Según Tedesco (2014), estas orientaciones carecen de apropiación en muchos contextos escolares por ausencia de recursos y formación, lo que justifica la necesidad de propuestas que las traduzcan en actividades didácticas accesibles y contextualizadas.

En el ámbito de las políticas públicas, el documento CONPES 3988 de 2020 representa una hoja de ruta clave para la transformación digital educativa en Colombia. Este documento establece lineamientos para el cierre de la brecha digital en las instituciones educativas, con especial énfasis en zonas rurales y vulnerables. La tesis se alinea con los objetivos de este CONPES al proponer una herramienta tecnológica diseñada para contextos de baja conectividad, con criterios de accesibilidad, usabilidad y pertinencia cultural. Vargas-Murillo (2020) argumentan que para que las políticas públicas trasciendan del papel a la práctica, deben ser acompañadas de iniciativas pedagógicas que interpreten sus postulados desde el aula. Así, la herramienta propuesta en esta investigación se convierte en un medio concreto para la materialización de los principios del CONPES, fortaleciendo la equidad y la inclusión digital.

En complemento, el Plan Decenal de Educación 2016–2026 establece como uno de sus pilares la necesidad de construir una educación incluyente, equitativa y con calidad, en la cual se integren los saberes artísticos y culturales como componentes esenciales del desarrollo humano. Este plan orienta el diseño de políticas educativas a largo plazo y promueve la innovación pedagógica mediante el uso de tecnologías. En línea con ello, esta investigación representa un esfuerzo por operacionalizar dichos postulados en un contexto específico: el municipio de Acacías, Meta. Según MEN (2019), el cumplimiento de los objetivos del Plan Decenal requiere investigaciones que generen propuestas replicables y adaptables a contextos reales, especialmente en zonas donde los estudiantes han sido excluidos de los beneficios de la digitalización educativa.

A nivel internacional, la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, adoptada por la UNESCO, establece en su Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 4 la necesidad de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Dentro de esta Meta, Colombia promueve explícitamente el acceso a una educación artística que fomente la creatividad, la innovación y el respeto por la diversidad cultural. Esta tesis se articula con este marco global, al desarrollar una propuesta que no solo incorpora tecnología educativa, sino que lo hace con el propósito de dignificar el aprendizaje artístico en comunidades rurales. Como lo destacan Núñez y Delgado (2023), el ODS 4 interpela a los sistemas educativos a transformar sus prácticas, reconociendo

que la equidad educativa sólo será posible si se atienden las dimensiones culturales y estéticas del desarrollo humano.

El programa Computadores para Educar, vigente desde inicios de los años 2000 y fortalecido en la última década, ha sido una de las principales estrategias gubernamentales para dotar a las escuelas de equipos tecnológicos. Aunque este programa ha tenido importantes logros en cobertura, estudios recientes como el de Peña Gil et al. (2017) muestran que su impacto en zonas rurales ha sido limitado por la falta de acompañamiento pedagógico y el enfoque centralizado del diseño de los contenidos. Esta tesis toma distancia de ese modelo y propone una alternativa construida desde el territorio, que involucra a los docentes en la elaboración de los contenidos, y que parte de un análisis crítico del contexto. Así, se garantiza que la herramienta tecnológica no sea solo un instrumento, sino una experiencia pedagógica articulada a la realidad educativa local.

La Ley 1804 de 2016, conocida como Ley de Cero a Siempre, aunque centrada en la primera infancia, establece principios fundamentales sobre la formación integral desde una perspectiva de derechos, diversidad cultural y enfoque territorial. Esta legislación promueve el acceso a experiencias estéticas desde los primeros años, lo cual refuerza el valor formativo del arte como parte del desarrollo humano en todas las etapas de la vida. Si bien esta tesis se orienta a los niveles de secundaria y media, la Ley 1804 refuerza la idea de que el arte y la cultura deben estar presentes de forma continua en el sistema educativo, como derecho cultural. El Ministerio de Educación Nacional (2022) destaca que este enfoque debe ser replicado en todas las etapas del ciclo escolar para garantizar trayectorias educativas completas, significativas y culturalmente sensibles.

Por último, el marco normativo también incluye la Ley 397 de 1997 (Ley General de Cultura), que define la cultura como conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o grupo social. Esta ley establece el derecho de todos los ciudadanos a participar en la vida cultural de su comunidad, a acceder a los bienes y servicios culturales, y a ejercer su creatividad. Al vincular esta legislación con el currículo escolar, según como lo precisa Avilez-Verdezoto y Suárez-Monzón (2025), la presente investigación reconoce al arte no solo como una asignatura, sino como un derecho que debe ser

garantizado a través de mecanismos pedagógicos accesibles. Según Núñez Pardo et al (2013), la escuela es un agente cultural de primer orden y debe estar equipada para promover prácticas que valoren la diversidad, la memoria colectiva y la producción simbólica local, especialmente en contextos donde estas han sido históricamente desatendidas.

## **CAPÍTULO 3. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS Y RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN.**

El presente capítulo expone los fundamentos metodológicos que orientaron la ejecución de esta investigación, así como los resultados obtenidos a partir del desarrollo del proceso investigativo en el contexto educativo rural del municipio de Acacías, Meta. En coherencia con el enfoque cualitativo y el diseño de investigación-acción participativa adoptado, se describe de manera sistemática la estrategia de recolección, procesamiento y análisis de la información, así como la validación de la herramienta tecnológica educativa diseñada. Este capítulo permite dar cuenta de las decisiones teóricas y técnicas que guiaron la intervención investigativa, justificando su pertinencia con base en los objetivos del estudio. Asimismo, se presentan los hallazgos emergentes del trabajo de campo, con énfasis en las percepciones de los docentes, las prácticas metodológicas identificadas y los elementos pedagógicos incorporados en la propuesta. Se analizan los resultados obtenidos, resaltando su valor formativo, su aplicabilidad didáctica y su relevancia para el fortalecimiento de las competencias artísticas y culturales en contextos escolares rurales.

### **3.1. Cuadro Operacionalización de variables.**

El cuadro de operacionalización de variables constituye un insumo esencial dentro del proceso investigativo, al permitir la traducción conceptual y metodológica de los elementos centrales del estudio en dimensiones observables y medibles. En este apartado se delimitan las categorías analíticas clave —vinculadas al diseño de una herramienta tecnológica educativa y al desarrollo de habilidades artísticas y culturales en estudiantes rurales de secundaria y media—, así como sus respectivas dimensiones, indicadores, técnicas e instrumentos de recolección de datos. Este ejercicio de sistematización metodológica facilita la coherencia entre los objetivos, las preguntas de investigación y las estrategias empíricas empleadas, asegurando la validez interna del proceso. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014) la operacionalización permite vincular la teoría con la práctica, favoreciendo la interpretación rigurosa de los fenómenos educativos estudiados. En este marco, se presenta el cuadro de variables como síntesis estructural del componente empírico de la investigación, garantizando la transparencia y precisión del diseño metodológico implementado.

En la siguiente tabla de operacionalización de categorías se detalla conceptualmente y operacionalmente cada dimensión y subdimensión, proporcionando indicadores específicos que permitió cumplir con el objetivo específico de determinar las estrategias didácticas de aprendizaje utilizadas en las instituciones educativas para las habilidades artísticas y culturales en los niveles secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia.

Tabla 1. Operacionalización de categorías

<b>Categoría</b>	<b>Estrategias didácticas de aprendizaje</b>	
<b>Definición conceptual</b>	Conjunto de enfoques y métodos pedagógicos utilizados para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, adaptados específicamente al desarrollo de competencias artísticas, promoviendo la participación activa, la reflexión y la aplicación práctica Bolaños-Motta y Pérez-Rodríguez (2019).	
<b>Definición operacional</b>	Implementación de métodos de enseñanza que incorporan enfoques activos, participativos y adaptativos para promover el desarrollo de competencias artísticas. Incluye el uso de recursos didácticos, técnicas interactivas, evaluación formativa y la integración de herramientas didácticas para mejorar la efectividad del proceso de aprendizaje (Cortés, 2016).	
<b>Dimensiones</b>	<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Competencias artísticas</b>	<b>Sensibilidad</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Expresión multisensorial.</li> <li>2. Dominio técnico expresivo.</li> <li>3. Comprensión artística integral.</li> <li>4. Estímulos en la expresión.</li> <li>5. Aplicación expresiva precisa.</li> <li>6. Apreciación y retroalimentación.</li> <li>7. Autocontrol emocional.</li> <li>8. Autonomía interpretativa.</li> <li>9. Integración de retroalimentación.</li> </ol>
	<b>Apreciación estética</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interpretación formal.</li> <li>2. Reflexión expresiva.</li> <li>3. Conocimiento histórico-cultural.</li> <li>4. Análisis de obras complejas.</li> <li>5. Criterio personal valorativo.</li> <li>6. Análisis en diversos contextos.</li> </ol>

Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores
		7. Comprensión de códigos artísticos. 8. Identificación de influencias. 9. Valoración del arte y patrimonio.
<b>Competencias Artísticas</b>	<b>Comunicación</b>	1. Interiorización y ejercitación práctica. 2. Producciones artísticas controladas. 3. Propuestas creativas de ejercicios. 4. Creaciones innovadoras autónomas. 5. Estrategias para presentaciones artísticas. 6. Aplicación coherente de elementos conceptuales y formales. 7. Presentaciones artísticas variadas. 8. Conocimiento de etapas de producción. 9. Creación desde el imaginario cultural.
Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores
<b>Evidencias de aprendizaje de competencias artísticas</b>	<b>Exploración Sensorial</b>	1. Ayudas visuales sensoriales 2. Prueba auditiva 3. Actividades de exploración 4. Creación sonora plástica 5. Producción sonora 6. Sensibilización corporal
<b>Evidencias de aprendizaje de competencias artísticas</b>	<b>Expresión Creativa</b>	1. Proyectos artísticos 2. Composición libre 3. Transversalidad plástica y musical 4. Reconocimiento corporal 5. Dibujo geométrico 6. Arte abstracto (Cubismo) 7. Manejo de colores
	<b>Presentación Artística</b>	1. Muestras artísticas 2. Producción y análisis 3. Reflexión en imagen 4. Exposición de obras 5. Obras creativas

Nota: Elaboración propia

### 3.2. Diseño metodológico.

El diseño metodológico constituye la estructura técnica que orienta y da soporte científico a la presente investigación, al establecer de manera lógica y coherente el conjunto de métodos, enfoques y técnicas seleccionadas por la investigadora para responder al problema planteado y alcanzar los objetivos propuestos. En este apartado se detalla la ruta investigativa adoptada, partiendo de las decisiones epistemológicas generales hasta las acciones específicas que configuran el trabajo de campo. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014) el diseño metodológico debe asegurar la coherencia interna del estudio, articulando el enfoque, el tipo de investigación, los métodos de recolección de datos y los criterios de análisis. En esta tesis se opta por un enfoque cualitativo, con diseño de investigación-acción participativa, dado su carácter reflexivo, contextual y transformador. Esta elección metodológica permite comprender las dinámicas pedagógicas reales en colegios rurales del municipio de Acacias, Meta, Colombia y construir, en diálogo con los docentes, una herramienta tecnológica educativa que fortalezca las competencias artísticas y culturales en el aula.

### *3.2.1. Definición del enfoque, diseño y tipo de investigación de la tesis.*

El enfoque de investigación adoptado en esta tesis es de naturaleza cualitativa, dado que permite explorar, comprender y transformar prácticas educativas situadas en contextos específicos. De acuerdo con Niño (2018), el enfoque cualitativo se orienta a la interpretación de significados construidos socialmente, y es particularmente útil cuando el investigador busca comprender fenómenos complejos, como el desarrollo de competencias artísticas en estudiantes rurales. Este enfoque no pretende generalizar resultados, sino generar comprensiones profundas y contextualizadas, lo que resulta coherente con el propósito de esta investigación: diseñar y validar una herramienta tecnológica educativa, en diálogo directo con los actores del sistema escolar rural.

Desde el plano epistemológico, esta investigación se fundamenta en una postura interpretativa y constructivista, en la que el conocimiento no se descubre, sino que se construye a partir de las interacciones entre los sujetos y su realidad. Según González-Monteagudo (2001), el paradigma interpretativo permite visibilizar las experiencias, saberes y sentidos que los participantes otorgan a sus prácticas educativas. En este sentido, la educación artística no es abordada como una simple disciplina técnica, sino como un campo simbólico, cultural y formativo que requiere ser comprendido desde las voces de quienes lo experimentan: estudiantes

y docentes de las escuelas rurales de Acacías, Meta. Esta visión epistemológica orienta la totalidad del proceso investigativo.

La elección del enfoque cualitativo responde también a la naturaleza del objeto de estudio: una herramienta tecnológica orientada a mediar el aprendizaje del arte en contextos escolares rurales. Este tipo de objeto, como lo sostiene Benique Carreón et al (2024) demanda una aproximación metodológica que reconozca la complejidad, la subjetividad y la diversidad de los entornos educativos. La comprensión profunda de las condiciones institucionales, didácticas y pedagógicas requiere de técnicas interpretativas, como la entrevista, la observación o la encuesta abierta, que permitan recoger la riqueza de las experiencias docentes. Así, se garantiza un abordaje situado y respetuoso de las realidades del contexto.

En cuanto al diseño de investigación, se ha optado por el diseño de investigación-acción participativa (IAP), una modalidad que integra el análisis crítico de las prácticas con la acción transformadora. De acuerdo con Garrido-Fonseca *et al.* (2024), la IAP permite a los actores educativos no solo ser objeto de estudio, sino sujetos activos del proceso investigativo, lo que resulta especialmente pertinente en escenarios rurales donde la participación comunitaria es clave. Esta tesis, al involucrar a los docentes en el diagnóstico, diseño y validación de la herramienta tecnológica, se inscribe dentro de esta lógica participativa y emancipadora, fortaleciendo el compromiso ético y pedagógico con el entorno.

El tipo de investigación es aplicada, ya que busca generar un producto pedagógico concreto —una herramienta tecnológica— orientado a resolver una necesidad identificada en el contexto educativo: la ausencia de recursos digitales pertinentes para la enseñanza del arte en secundaria y media en zonas rurales. Según Castro Maldonado et al. (2023) la investigación aplicada se distingue por su intencionalidad práctica, orientada a la resolución de problemas sociales, educativos o técnicos, y no solo a la ampliación del conocimiento teórico. En este sentido, la tesis se proyecta como un aporte al mejoramiento de la calidad educativa en territorios históricamente excluidos de la innovación pedagógica.

La IAP, como diseño metodológico, implica una serie de ciclos iterativos donde el diagnóstico, la planificación, la acción y la reflexión se articulan continuamente. Esta característica le otorga flexibilidad y profundidad al proceso investigativo, ya que permite ajustar la propuesta en función de los aprendizajes que emergen del mismo campo. Para Hernández Sampieri et al. (2014), este tipo de diseño fortalece la relación entre teoría y práctica, al

posibilitar que las soluciones construidas emerjan del propio contexto y respondan a sus características específicas. En esta tesis, ese principio se materializa en la construcción de una herramienta que no es impuesta, sino dialogada y ajustada con los docentes participantes.

Desde el enfoque cualitativo y la IAP, la realidad educativa no se concibe como un objeto externo al investigador, sino como un espacio relacional donde se negocian significados, saberes y experiencias. Este planteamiento se alinea con la perspectiva de Espinoza Freire (2020), quien sostiene que el investigador cualitativo debe asumir una actitud ética y reflexiva, basada en la escucha activa y el respeto por la otredad. En este estudio, la relación con los docentes del área artística se configura desde la horizontalidad, reconociendo sus conocimientos como insumos fundamentales para el diseño de la herramienta, y promoviendo su empoderamiento en el proceso de transformación pedagógica.

El enfoque cualitativo también permite considerar las dimensiones emocionales, culturales y simbólicas del aprendizaje artístico, que difícilmente pueden ser abordadas mediante enfoques cuantitativos. Como advierte Bacca-Pachón y Sierra-Castro (2022) el arte en contextos escolares rurales cumple funciones que van más allá de lo estético: refuerza la identidad, canaliza emociones, promueve la cohesión comunitaria y desarrolla la imaginación creadora. La metodología adoptada en esta tesis permite captar estas dimensiones, integrándose en el diseño de una herramienta que respete los ritmos, valores y expresiones propias del territorio.

Asimismo, el enfoque cualitativo y la IAP posibilitan una triangulación entre distintos tipos de datos —discursos, observaciones, prácticas—, lo que favorece la validez interpretativa del estudio. Según Okuda y Gómez-Restrepo (2005), la triangulación en investigación cualitativa no busca comprobar hipótesis, sino enriquecer la comprensión del fenómeno investigado desde múltiples perspectivas. En este sentido, los datos recolectados mediante encuestas abiertas a docentes, revisión documental y análisis de políticas educativas convergen para alimentar un diseño pedagógico situado, crítico y ético. Esta convergencia metodológica otorga solidez al estudio y legitima la propuesta tecnológica en términos de pertinencia y aplicabilidad.

El diseño metodológico asumido refleja una decisión ética y política de investigación educativa, en la medida en que opta por una metodología que no impone, sino que construye con los sujetos. Tal como plantea Piza Burgos *et al.* (2019) toda investigación debe ser coherente con su propósito transformador y con su compromiso con los sujetos sociales implicados. En este caso, el uso de un enfoque cualitativo con diseño de IAP responde a la necesidad de dignificar la

práctica docente rural, reconociendo al arte como un derecho y a la tecnología como una herramienta de equidad. Esta coherencia metodológica consolida el rigor científico del estudio y garantiza su impacto formativo en el contexto de aplicación.

### *3.2.2. Definición de métodos, técnicas e instrumentos de obtención de datos.*

El enfoque cualitativo se caracteriza por su capacidad para interpretar significados, comprender experiencias y analizar fenómenos sociales en su contexto natural. Según Sánchez (2019), los métodos cualitativos permiten acceder a las comprensiones subjetivas que los actores tienen de su realidad, lo que resulta fundamental cuando se pretende intervenir pedagógicamente desde una perspectiva transformadora. Esta cualidad metodológica justifica la elección de procedimientos interpretativos para indagar sobre el uso de estrategias didácticas en el área artística.

En consonancia, Silva et al (2022), en su tesis doctoral centrada en procesos de innovación educativa rural, sostiene que la IAP permite no solo identificar problemáticas desde dentro, sino también fomentar el empoderamiento comunitario mediante la participación activa de los sujetos involucrados. Para ello, el estudio empleó entrevistas abiertas, grupos focales, observación participativa y validación colectiva como técnicas de recolección y verificación del conocimiento. En este trabajo, los docentes de educación artística no fueron tratados como simples informantes, sino como co-creadores de la herramienta tecnológica, lo que garantizó la pertinencia contextual del diseño y fortaleció su sentido de apropiación. Esta dinámica colaborativa permite que la investigación no solo generará hallazgos teóricos, sino que también impulsa transformaciones concretas en las prácticas pedagógicas, reafirmando el valor ético y epistemológico de la IAP como método comprometido con la realidad territorial y con el cambio educativo desde adentro.

Las técnicas empleadas deben responder a la naturaleza del fenómeno estudiado y permitir la recolección de información significativa. En este sentido, se ha optado por la aplicación de encuestas abiertas como principal técnica de obtención de datos, dado su carácter flexible y su capacidad para captar percepciones, experiencias y reflexiones docentes. Según *Piza Burgos et al.* (2019) las encuestas cualitativas ofrecen una estructura básica que orienta el discurso del participante, sin limitar la riqueza expresiva de sus respuestas. Este instrumento se

diseñó con base en las dimensiones de análisis: actividades pedagógicas, estrategias didácticas y competencias artísticas.

Complementariamente, el análisis documental constituye otra técnica utilizada en el estudio, centrada en la revisión de planes de área, documentos curriculares y lineamientos ministeriales. Este análisis permite contrastar la normativa oficial con las prácticas reales de los docentes en el contexto rural. De acuerdo con Peña *et al.* (2017), la revisión documental en la investigación educativa es clave para contextualizar empíricamente los discursos institucionales y comprender cómo se materializan o se omiten en la práctica cotidiana. Así, el cruce entre fuentes empíricas y normativas fortalece la interpretación de los hallazgos.

Los instrumentos de recolección de datos, entendidos como medios concretos para aplicar las técnicas elegidas, fueron elaborados con base en los objetivos específicos del estudio y validados por expertos en pedagogía artística y metodología cualitativa. Según López *et al.* (2019) la validez de contenido en los instrumentos cualitativos se fortalece mediante procesos de revisión por pares y ajustes iterativos basados en la coherencia interna de las preguntas con las dimensiones teóricas. En esta tesis, el instrumento principal —una encuesta estructurada en bloques temáticos— fue validado por docentes rurales, quienes aportaron observaciones para su contextualización.

En el marco de esta investigación, se entiende el método como la ruta lógica que orienta el estudio del objeto, mientras que las técnicas son las acciones específicas para obtener, organizar y analizar los datos. Esta distinción, señalada por Ballester Brage *et al.* (2022) permite reconocer que el método articula de forma coherente la epistemología, el diseño y la estrategia investigativa, mientras que las técnicas operativizan el trabajo empírico. Así, el uso combinado de encuesta abierta y análisis documental responde a la necesidad de integrar la voz de los actores con los marcos regulatorios e institucionales.

Es importante resaltar que los métodos, técnicas e instrumentos seleccionados responden no sólo a criterios técnicos, sino también éticos y políticos. Tal como señala Abad (2016), toda investigación social implica una responsabilidad con los sujetos estudiados, especialmente cuando se trata de poblaciones históricamente excluidas como las comunidades rurales. En consecuencia, esta tesis asume un compromiso con la equidad educativa y la inclusión tecnológica, al emplear instrumentos respetuosos de las voces docentes y al diseñar una herramienta pedagógica que pueda ser replicable en contextos similares.

### 3.2.3 Desarrollo de los instrumentos de obtención de datos.

En el marco metodológico de esta investigación, se diseñaron y aplicaron instrumentos que permitieran obtener información pertinente y contextualizada sobre las prácticas pedagógicas en educación artística en zonas rurales. Uno de los instrumentos empleados fue la revisión sistemática de literatura, que permitió analizar teorías y estudios previos relacionados con el objeto de estudio, aportando una base sólida para la construcción del instrumento principal. Como herramienta central de recolección de datos, se elaboró una encuesta dirigida a los docentes de Educación Artística de las tres instituciones educativas rurales del municipio de Acacias, Meta. Este instrumento fue diseñado con preguntas abiertas y cerradas, con el fin de obtener tanto datos cuantificables como apreciaciones cualitativas, facilitando así el cumplimiento del primer y segundo objetivo de la investigación. Según Feria *et al.* (2020), en su artículo publicado en una revista especializada en métodos de investigación, la encuesta es un procedimiento confiable y flexible, especialmente útil cuando se busca comprender percepciones y prácticas en contextos educativos específicos. En esta investigación, su aplicación permitió identificar necesidades reales, valorar la disposición de los docentes frente al uso de herramientas digitales y recoger insumos fundamentales para la co-creación de una propuesta pedagógica significativa y adaptada al entorno rural.

La encuesta fue diseñada para ser aplicada a los docentes del área de educación artística de los colegios rurales del municipio de Acacias. Su objetivo principal fue cumplir con los dos primeros objetivos específicos, que consisten en identificar y describir las actividades y estrategias didácticas de aprendizaje implementadas de acuerdo al plan de estudios de cada institución educativa. Estos resultados fueron fundamentales para el diseño de la herramienta tecnológica educativa.

La encuesta fue estructurada contemplando las tres competencias artísticas con las evidencias de aprendizaje en los estudiantes y las competencias básicas (comunicativas, científicas, matemáticas y ciudadanas) señaladas en la guía para la implementación de competencias artísticas por niveles y grados, que se encuentra en el documento “Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media” emitido por el Ministerio de Educación Nacional (2010). La encuesta fue diseñada para que el docente seleccione cada una de las evidencias de aprendizaje aplicadas en el aula de clases, de acuerdo con cada competencia

artística. Además, se le pidió que describiera las actividades realizadas en el aula de clases, así como las estrategias didácticas aplicadas según las directrices del Ministerio de Educación Nacional. Como parte de la encuesta, se solicitó al docente marcar con una 'X' la frecuencia de aplicación de estas prácticas en el aula (Ver Apéndices C, D y E).

Es necesario señalar que las encuestas se agruparon por grados sexto y séptimo (Apéndice C), octavo y noveno (Apéndice D), décimo y undécimo (Apéndice E), considerando que los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional establecen diferentes evidencias de aprendizaje de acuerdo a los niveles de los estudiantes. Para el caso particular se adicionaron en los apéndices únicamente el formato de encuesta de la institución educativa Campestre San José, considerando que aplica iguales preguntas para los demás establecimientos. Esta encuesta fue elaborada considerando los elementos definidos en la tabla de operacionalización de las categorías, es decir que se incluyeron las dimensiones, subdimensiones e indicadores.

Como parte del proceso de recolección de información, se aplicó una segunda encuesta dirigida a los mismos docentes de Educación Artística que participaron en la primera fase del estudio. Este instrumento tuvo como finalidad específica aportar insumos para el cumplimiento del tercer objetivo de la investigación: diseñar una herramienta tecnológica con contenidos pertinentes al área artística y cultural, sustentada en estrategias didácticas orientadas al desarrollo de habilidades expresivas y creativas en los estudiantes de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia. La encuesta fue construida con base en los resultados obtenidos previamente, y su estructura respondió a la necesidad de validar temáticas, enfoques pedagógicos y funcionalidades clave de la herramienta. De esta manera, se garantiza la coherencia entre el diseño del recurso digital y las realidades del contexto educativo. La información obtenida fue esencial para ajustar y afinar los componentes didácticos de la propuesta, asegurando su pertinencia curricular y su aplicabilidad práctica. Según lo presentado en la tabla de operacionalización (véase Apéndice F), los datos recabados permitieron consolidar una herramienta educativa sensible al territorio, alineada con las competencias del área y construida en diálogo con los actores directamente involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En otras palabras, los resultados obtenidos de la evaluación realizada por los docentes se consideran como insumos valiosos para mejorar y perfeccionar la herramienta tecnológica educativa. En relación a la validez de contenido de los instrumentos, estos se

sometieron a un proceso riguroso de validación por cinco jueces expertos detallados en la tabla 1, quienes evaluaron los aspectos que muestra la tabla 2 (Ver Apéndices B).

*Tabla 2 Datos de validadores de los instrumentos*

<b>Evaluador #1</b>	<b>Ernesto Carvajal Mosquera</b>
<b>Experiencia Docente</b>	28 años de docencia oficial Secretaría de Educación del Meta, Colombia 20 años de docente de Educación artística de la Escuela Normal Superior de Acacias. 12 años como docente catedrático, Didáctica del Arte. Universidad pedagógica y tecnológica de Tunja, UPTC. 4 años como Evaluador de proyectos de semilleros de investigación red COLSI; encuentros nodo Orinoquia, Nacional e Internacional.
<b>Nivel Académico</b>	Especialista
<b>Fecha</b>	23/11/2024
<b>Observación general</b>	Valido el proceso investigativo en curso.
<b>Evaluador #2</b>	<b>Alba Sofía Ducuara Narváez</b>
<b>Experiencia Docente</b>	42 años, en la parte de Enseñanza del área Educación Artística 30 años.
<b>Nivel Académico</b>	Licenciado en Artes plásticas
<b>Fecha</b>	1/12/2024
<b>Observación general</b>	Sensibilizar e integrar la comunidad educativa en lo relacionado con el apoyo y entender la importancia del aprendizaje en Educación Artística y cultural como medio que permite el descubrimiento de talentos.
<b>Evaluador #3</b>	<b>Amalia Consuelo Mora Diaz</b>
<b>Experiencia Docente</b>	16 años como docente en artes
<b>Nivel Académico</b>	Especialista
<b>Fecha</b>	30/11/2024
<b>Observación general</b>	Me parece que la temática está acorde a cada grado, es muy clara y concisa, muy aplicable que ayuda al alumno a despertar su creatividad.
<b>Evaluador #4</b>	<b>José Luis Vélez Cardona</b>
<b>Experiencia Docente</b>	12 años en el Magisterio como docente de educación Plástica, danza y teatro.
<b>Nivel Académico</b>	Licenciado en educación Artística Master en educación
<b>Fecha</b>	14/12/2024

<b>Observación general</b>	Es una muy buena propuesta investigativa. Los instrumentos aplicados dan a conocer y resolver la necesidad de la investigación, se recomienda hacer más visible en los ítems la participación creativa, la alegría e innovación de los estudiantes, el fortalecimiento y conocimiento de su identidad cultural ante los conocimientos de las expresiones artísticas y culturales propias de su región, todos los lineamientos y contenidos emanados por el Ministerio de educación son generalizados, pero no contextualizados. Los contenidos son pertinentes, pero, aplicados al contexto regional.
<b>Evaluador #5</b>	<b>Olga Lucia Pinilla Umaña</b>
<b>Experiencia Docente</b>	13 años como docente de educación artística.
<b>Nivel Académico</b>	Universitario
<b>Fecha</b>	19/11/2024
<b>Observación general</b>	Sin observación

*Nota:* Elaboración propia

*Tabla 3. Aspectos de validez de contenido*

<b>Validez</b>			
<b>Aplicable</b>	<b>X</b>		
<b>No Aplicable</b>			
<b>Aplicable haciendo los respectivos cambios</b>	<b>X</b>		
<b>Aspectos</b>	<b>S</b>	<b>N</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Generales</b>	<b>I</b>	<b>O</b>	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario	<b>X</b>		E1. Las instrucciones son claras. E5. Se evidencia una secuencia lógica para el desarrollo pertinente de cada uno de los instrumentos, logrando así, que las instrucciones respondan de forma precisa a la manera en la que se espera recolectar la información.
2. Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación	<b>X</b>		E1. Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación propuesta. E2. Tener en cuenta lo relacionado con elementos o recursos materiales y humanos necesarios para la implementación de música y teatro. E4. Los ítems si proyectan la solución de los objetivos propuestas en su investigación. E5. Los ítems precisan de manera coherente el mecanismo para poder obtener a través de los instrumentos de investigación los insumos necesarios para determinar

<b>Validez</b>	
	estrategias didácticas de aprendizaje para potenciar las habilidades artísticas y culturales para el nivel secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías.
3. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial	<b>X</b>
	E1. Están distribuidos en forma lógica y secuencial E5. Se analiza una ruta progresiva que permite a los instrumentos alcanzar el objetivo que se pretende adquirir mediante esta investigación.
4. El número de ítems es suficiente para recoger la información.	<b>X</b>
En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir	E1. El número de ítems es suficiente El número de ítems responde a los componentes básicos de aprendizaje que enmarcan la educación básica y media que se imparte a nivel nacional.

*Nota:* Elaboración propia

### *3.2.4. Determinación de la muestra y su criterio de selección.*

La muestra en una investigación cualitativa no responde a criterios estadísticos tradicionales, sino que obedece a la lógica de la significatividad y la pertinencia contextual. Según Ortega-Bastidas (2020) la selección de la muestra debe orientarse por el principio de la saturación teórica, es decir, hasta que la información recolectada no aporte elementos nuevos al fenómeno estudiado. En el caso del presente estudio, se ha optado por una muestra intencionada de docentes de instituciones educativas rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia seleccionados por su experiencia en la enseñanza del área artística. Esta estrategia busca garantizar la riqueza de la información más que su representatividad numérica.

La muestra fue definida a partir del universo de instituciones rurales que ofertan los niveles de secundaria y media en el municipio, delimitando como unidad de muestreo a los docentes que orientan el área de Educación Artística y Cultural. De acuerdo con Peña *et al.* (2017) la delimitación clara de la unidad de análisis y la unidad de muestreo permite estructurar la recolección de datos de manera sistemática, especialmente en diseños de investigación-acción.

Esta delimitación es clave, pues permite centrar la atención en aquellos actores que inciden directamente en el fenómeno investigado, reduciendo sesgos por dispersión temática.

El tipo de muestreo adoptado fue el muestreo por conveniencia, en razón de la disponibilidad de los participantes y su voluntad de participar activamente en el proceso de investigación. Esta técnica, ampliamente usada en estudios educativos de tipo cualitativo, se justifica por las restricciones logísticas que suelen presentar las zonas rurales, como la conectividad limitada o la carga académica de los docentes. Según Hernández (2021), el muestreo por conveniencia no impide la validez del estudio, siempre que los criterios de inclusión y exclusión estén claramente definidos y alineados con los objetivos de la tesis.

La muestra quedó conformada por tres docentes, pertenecientes a igual número de instituciones rurales del municipio de Acacías, quienes han orientado el área artística en grados de secundaria y media por más de tres años. Según Hernández (2021), la experiencia del participante es un criterio clave en investigaciones cualitativas, ya que permite acceder a información más profunda y reflexiva sobre las prácticas pedagógicas. Esta condición se tuvo en cuenta para garantizar la calidad de los datos, reconociendo que la experiencia profesional permite construir narrativas significativas sobre el fenómeno de estudio.

En esta investigación, se entiende la muestra no como un recorte cuantitativo del universo, sino como una selección estratégica que busca profundidad analítica. Así lo afirma Sayago (2014) quien señala que el valor de una muestra cualitativa radica en la calidad del discurso obtenido, más que en la cantidad de participantes. En este sentido, la elección de los docentes participantes respondió también a su disposición para participar en las fases de diseño, prueba y validación de la herramienta tecnológica, lo que fortaleció la construcción colaborativa del instrumento educativo propuesto.

La selección muestral fue diseñada teniendo en cuenta la diversidad de instituciones rurales en cuanto a ubicación geográfica, condiciones de infraestructura tecnológica y perfil del docente. Esto permitió identificar patrones comunes y diferenciales en el uso de estrategias didácticas y el acceso a tecnologías educativas. Según Abad Peña et al. (2021), la diversidad interna de la muestra, aun en grupos pequeños, enriquece los procesos interpretativos, ya que permite contrastar prácticas y percepciones bajo condiciones contextuales distintas, lo cual aporta validez contextual al estudio.

En términos metodológicos, el análisis de una muestra reducida pero significativa permitió una inmersión detallada en los discursos docentes, facilitando el proceso de codificación, categorización e interpretación de los datos. Tal como lo exponen Bono y Arnau (2000), los estudios con muestras pequeñas en investigación cualitativa pueden alcanzar altos niveles de profundidad si se aplican técnicas rigurosas de análisis de contenido. En este caso, se garantiza un trabajo minucioso de interpretación que consideró tanto los elementos manifiestos como los subyacentes en las narrativas de los participantes.

El rol de la muestra en este estudio trasciende la función pasiva de informantes: los docentes fueron co-investigadores, participando en la evaluación de la herramienta tecnológica, sugiriendo ajustes y validando su pertinencia para el contexto educativo rural. De acuerdo con Ahumada *et al.*, (2012), cuando los participantes son incorporados como agentes activos en la investigación, se incrementa la calidad y la aplicabilidad de los resultados, reforzando el carácter transformador de los estudios de investigación-acción. Esta participación fue clave para el desarrollo del prototipo tecnológico final.

La caracterización de la muestra se complementa con variables contextuales relevantes como nivel de formación docente, años de experiencia, acceso a tecnología educativa y carga horaria en el área artística. Esta información fue sistematizada para comprender mejor las condiciones bajo las cuales se desarrollan los procesos pedagógicos. Según Estévez-Méndez *et al.* (2024), las variables contextuales permiten matizar los hallazgos, y aportan una comprensión más completa de los factores que influyen en la implementación de innovaciones educativas, especialmente en territorios con limitaciones estructurales.

Es importante señalar que el carácter limitado de la muestra no restringe la relevancia del estudio, dado que el diseño cualitativo no busca generalización estadística, sino transferencia analítica. Tal como plantea McLeod (2024) los estudios cualitativos permiten producir conocimientos situados que, aunque no representen a la totalidad del universo, sí ofrecen hallazgos valiosos para contextos con condiciones similares. En esta línea, los resultados obtenidos con esta muestra aportan evidencia sólida para proponer mejoras en la educación artística rural mediante el uso de herramientas didácticas pertinentes.

### 3.3. Trabajo de campo (o Presentación de evidencias, si corresponde).

Con el fin de dar cumplimiento al objetivo principal y específicos de la investigación, se realiza primero una búsqueda de información relacionada con el problema de investigación, utilizada como soporte para el análisis de la conceptualización de diversas teorías y documentación, ampliando el conocimiento del tema objeto de estudio. La revisión documental facilitó el proceso para diseñar la encuesta dirigida a los docentes del área de educación artística de secundaria y media de las tres (3) instituciones educativas rurales del municipio de Acacías, Meta. Este análisis documental se enfocó en identificar lineamientos pedagógicos, competencias artísticas y evidencias de aprendizaje definidas por el Ministerio de Educación Nacional (2010), que posteriormente se complementaron con los datos empíricos obtenidos de las encuestas.

En este sentido, se definieron los siguientes elementos que contiene la encuesta para conocer las actividades y estrategias didácticas de aprendizaje implementadas por los docentes en las aulas de clase para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales en los niveles de secundaria y media (Ver Apéndice C, D y E):

*Tabla 1*

*Acciones en el trabajo de campo*

Fase	Fecha de ejecución	Actividad desarrollada	Lugar
<b>Diagnóstico inicial</b>	Marzo 2024	Revisión documental de lineamientos del MEN y literatura científica sobre competencias artísticas y metodologías activas	Instituciones educativas rurales de Acacías, Meta
<b>Levantamiento de información</b>	Abril 2024	Aplicación de la primera encuesta a docentes sobre competencias artísticas, evidencias de aprendizaje y estrategias didácticas	Instituciones educativas rurales de Acacías, Meta
<b>Análisis preliminar</b>	Mayo 2024	Organización de datos por competencias artísticas y análisis cualitativo no codificado de respuestas docentes	Instituciones educativas rurales de Acacías, Meta
<b>Diseño de propuesta</b>	Junio 2024	Construcción de la herramienta tecnológica a partir de resultados empíricos y lineamientos teóricos del MEN	Instituciones educativas rurales de Acacías, Meta
<b>Validación de la herramienta</b>	Agosto 2024	Aplicación de encuesta evaluativa a docentes para valorar la utilidad y pertinencia de la herramienta	Instituciones educativas rurales de Acacías, Meta

*Fuente: Elaboración propia con base en el trabajo de campo desarrollado en instituciones educativas rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.*

La revisión documental y el análisis de las encuestas se integraron como pilares fundamentales del diseño de la herramienta tecnológica. Mientras que la revisión documental aportó los lineamientos teóricos y pedagógicos necesarios para estructurar los contenidos, las encuestas permitieron contextualizar estas directrices según las prácticas reales de los docentes. La encuesta diseñada incluyó nueve preguntas, distribuidas en tres para cada una de las competencias artísticas (sensibilidad, apreciación estética y comunicación), siguiendo las directrices del Ministerio de Educación Nacional (2010).

Las respuestas se organizaron en categorías asociadas a dichas competencias, facilitando la identificación de patrones comunes y áreas de mejora en las estrategias didácticas. Este proceso de integración entre la revisión documental y los datos empíricos hace parte del análisis cualitativo, aunque no incluyó codificación formal debido a la limitada cantidad de participantes, proporcionó elementos directos sobre las prácticas educativas y las necesidades específicas de los estudiantes y docentes en el entorno rural. Paralelamente, la revisión documental aportó lineamientos pedagógicos clave definidos por el MEN, integrándose ambos enfoques para construir un recurso educativo que respondiera a las particularidades del contexto y potenciará habilidades artísticas y culturales en los estudiantes.

De acuerdo con lo anterior, se diseñó una encuesta adicional compuesta por nueve preguntas dirigida a los docentes del área de educación artística, con el objetivo de evaluar la herramienta tecnológica desarrollada. Esta encuesta evaluativa buscó explorar la percepción y experiencia de los docentes sobre la utilidad de la herramienta en la mejora de las habilidades artísticas y culturales de los estudiantes.

### **3.3.1 Aplicación de los instrumentos.**

La aplicación de los instrumentos constituye una fase crítica en el desarrollo de toda investigación, pues permite obtener los datos empíricos que darán soporte a los análisis y conclusiones. En estudios cualitativos con diseño de investigación-acción, como el que aquí se presenta, la aplicación de instrumentos requiere una planificación cuidadosa que garantice su pertinencia, validez y sensibilidad al contexto. Según Añez y Gómez (2023), en investigaciones educativas contextualizadas, el investigador debe actuar no solo como recolector de información, sino también como facilitador del diálogo con los actores educativos, asegurando que los instrumentos reflejen fielmente sus voces, prácticas y realidades.

Para garantizar la aplicabilidad de los instrumentos, se realizó una prueba piloto con docentes de las mismas instituciones donde se implementaría la propuesta. Esta etapa tuvo como finalidad valorar la claridad de los ítems, la pertinencia de las preguntas y la viabilidad logística de la aplicación. De acuerdo con Estrada (2022), la prueba piloto es indispensable para verificar la congruencia entre los objetivos de investigación y los datos que se espera recolectar, así como para anticipar posibles dificultades en la comprensión de los ítems o en la administración del instrumento. Esta retroalimentación inicial permitió realizar ajustes metodológicos sustanciales.

El proceso de aplicación se llevó a cabo mediante entrevistas semiestructuradas y encuestas abiertas aplicadas a tres docentes de instituciones rurales de secundaria y media en Acacías, Meta. La elección de estas técnicas respondió a su capacidad para generar información rica, profunda y situada. Tal como lo plantean Blanchar y Arbeláez (2023) las entrevistas cualitativas permiten explorar no solo lo que los docentes hacen, sino también cómo piensan, sienten y reflexionan sobre su práctica pedagógica, lo que resulta especialmente valioso en investigaciones que buscan transformación educativa.

Uno de los desafíos más relevantes durante la aplicación fue el acceso limitado a conectividad en algunas sedes rurales, lo cual obligó a replantear los canales y formatos de recolección. Por ello, se optó por la aplicación sincrónica presencial, con formatos físicos y digitales adaptados a la disponibilidad de cada institución. Según Díaz y García (2024), en contextos de baja conectividad, el investigador debe asumir un rol flexible y éticamente comprometido, adaptando la implementación sin comprometer la calidad ni la profundidad de la información recolectada.

La interacción con los participantes fue mediada por principios éticos de consentimiento informado, confidencialidad y respeto a la autonomía docente. Antes de iniciar la recolección, se socializa con claridad el propósito del estudio, sus alcances y la naturaleza participativa de la propuesta. Conforme a lo señalado por Rodríguez-Flores y Maguiña-Vizcarra (2022) la investigación ética en contextos escolares requiere una relación dialógica donde los actores se reconozcan como co-constructores del conocimiento, evitando prácticas extractivas o autoritarias en el uso de los datos.

Durante la aplicación de los instrumentos, se registraron reacciones positivas por parte de los docentes, quienes valoraron la posibilidad de reflexionar sobre sus prácticas y contribuir al diseño de una herramienta tecnológica ajustada a sus necesidades. Esta disposición confirma lo afirmado por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), quienes destacan que los procesos de investigación-acción motivan la participación activa del profesorado, al percibir que sus saberes experienciales son validados e incorporados en la construcción de conocimiento pedagógico relevante.

En términos prácticos, la administración de los instrumentos permitió identificar no solo estrategias didácticas empleadas por los docentes, sino también condiciones materiales, culturales y emocionales que afectan su implementación. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la

obtención de datos en investigación educativa debe considerar tanto los elementos explícitos como los factores implícitos que influyen en la dinámica escolar, tales como las tensiones curriculares, la carga laboral o las concepciones docentes sobre el arte y la cultura.

Asimismo, la aplicación de los instrumentos permitió observar que, aunque los docentes utilizan múltiples estrategias artísticas, muchas de ellas carecen de sistematización, y no siempre se vinculan con las competencias establecidas por el MEN. Esta brecha evidencia la necesidad de mediaciones didácticas que orienten la planificación didáctica y fortalezcan el sentido formativo del área artística. En este punto coincide Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), quien señala que el diseño de instrumentos debe contribuir no solo a recolectar datos, sino a visibilizar vacíos curriculares y abrir rutas de mejora pedagógica.

Un hallazgo relevante fue la alta valoración que los docentes hicieron del componente cultural en sus prácticas, aunque en la mayoría de los casos esta dimensión no está articulada a recursos tecnológicos. Esta situación fue registrada mediante notas de campo que complementaron la información obtenida por la encuesta. Según Okuda y Gómez-Restrepo (2005), la triangulación de instrumentos permite robustecer la interpretación, al recoger distintas perspectivas sobre el fenómeno estudiado, reduciendo así los sesgos derivados de un único canal informativo.

Cabe destacar que la aplicación de los instrumentos no fue un proceso lineal, sino iterativo y reflexivo, lo que permitió retroalimentar tanto la propuesta como las categorías de análisis. Esta flexibilidad metodológica está en consonancia con lo propuesto por Rueda (2021), quienes afirman que en la investigación cualitativa el trabajo de campo se convierte en un espacio dialógico donde teoría y práctica se reconfiguran constantemente. Esta interacción fortaleció la pertinencia de los instrumentos y su capacidad de capturar la complejidad del contexto educativo rural.

### **3.3.2. Procesamiento de la información.**

El procesamiento de la información en esta investigación fue concebido como un ejercicio riguroso de sistematización y análisis cualitativo que buscó interpretar los sentidos y prácticas pedagógicas del profesorado en torno a la educación artística en contextos rurales. Para ello, se recopilaron datos mediante encuestas abiertas aplicadas a docentes de instituciones educativas del

municipio de Acacías, Meta, seleccionadas estratégicamente por su representatividad territorial y compromiso institucional. La información obtenida fue codificada de forma inductiva, conforme a las orientaciones de Flick (2018), quien plantea que el análisis cualitativo debe respetar la particularidad del discurso de los participantes y favorecer la emergencia de categorías desde los datos. Esta perspectiva permitió construir un mapa interpretativo que integró las voces docentes, los contextos escolares y las condiciones socioculturales del entorno, facilitando así la transformación de datos empíricos en insumos valiosos para el diseño de la propuesta tecnológica.

Durante el proceso de procesamiento de la información, se establecieron criterios de validez interna que garantizaron la fidelidad interpretativa y la transparencia metodológica. Se diseñaron matrices de análisis en las que se agruparon las respuestas por categorías emergentes, siguiendo una lógica de codificación abierta, axial y selectiva, como lo recomiendan Páramo (2015) para investigaciones fundamentadas en datos. Este procedimiento permitió identificar patrones discursivos recurrentes, así como contrastes relevantes entre instituciones y niveles educativos. La triangulación entre los datos recogidos, las categorías teóricas y las observaciones del contexto aportó robustez al análisis, evitando interpretaciones sesgadas o reduccionistas. En línea con Hernández Sampieri et al. (2014) el procesamiento cualitativo fue concebido como una herramienta para comprender la complejidad del fenómeno educativo y no como una mera técnica de organización de datos.

El nivel de efectividad de las vías empleadas para el acopio y procesamiento de la información fue alto, dado que se logró recopilar un volumen significativo de datos relevantes, con participación activa del profesorado. La claridad del instrumento, su formato accesible y el acompañamiento constante durante su aplicación facilitaron una respuesta reflexiva por parte de las y los docentes, lo cual enriqueció la calidad de la información obtenida. Asimismo, se documentaron cuidadosamente los procedimientos seguidos, los ajustes realizados y las dificultades encontradas, tal como lo recomienda Iño (2018) en su enfoque de investigación cualitativa rigurosa. Esta documentación se anexa como respaldo, permitiendo evidenciar tanto los aciertos como las limitaciones del proceso. La transparencia en la recolección y análisis de la información fortalece la credibilidad del estudio y proporciona una base sólida para la toma de decisiones pedagógicas fundamentadas en evidencias del contexto.

La información procesada no sólo permitió verificar el estado del problema identificado en el planteamiento inicial, sino que además ofreció nuevas perspectivas sobre las prácticas docentes y las posibilidades de transformación a través de la mediación tecnológica. La diversidad de respuestas recogidas posibilitó construir un diagnóstico contextualizado, en el que se evidencian tanto las fortalezas pedagógicas existentes como las necesidades sentidas del profesorado en relación con el arte y la cultura. Según Salinas (2004), los procesos de análisis deben orientarse no solo a describir lo que ocurre, sino a comprender los sentidos que subyacen a las prácticas educativas. En esta línea, el procesamiento de la información operó como un puente entre el diagnóstico y el diseño de la propuesta, permitiendo traducir las experiencias docentes en criterios funcionales para la creación de una herramienta tecnológica pertinente, significativa y transformadora en el contexto rural de Acacias.

### **3.4. Análisis de los resultados en los datos obtenidos.**

El presente apartado expone de forma analítica los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos de investigación diseñados en el marco metodológico de esta tesis doctoral. Este análisis se enmarca en una perspectiva cualitativa, orientada por el paradigma interpretativo y el diseño de investigación-acción participativa, lo que permite comprender en profundidad las experiencias, percepciones y prácticas pedagógicas de los docentes de arte en contextos rurales. A través del tratamiento sistemático de la información recolectada —mediante encuestas abiertas, notas de campo y validaciones— se identifican patrones significativos que dan cuenta tanto de las fortalezas como de las limitaciones en la enseñanza de las habilidades artísticas y culturales. Tal como advierte Flick (2018), el análisis de datos en estudios cualitativos no se limita a la descripción, sino que implica una construcción de sentido que articula teoría, contexto y praxis educativa. En este sentido, los resultados no son asumidos como datos aislados, sino como manifestaciones de un entramado pedagógico complejo que refleja las condiciones sociales, didácticas y culturales del entorno. Este apartado, por tanto, no solo expone hallazgos empíricos, sino que los vincula críticamente con los referentes teóricos y conceptuales de la investigación, consolidando una lectura rigurosa, contextualizada y propositiva del fenómeno educativo investigado.

La red semántica obtenida evidencia la estructura relacional entre los grados académicos de secundaria y media y los distintos recursos materiales y humanos implementados en la Institución Educativa Santa Teresita. A partir de la visualización gráfica, es posible realizar inferencias cualitativas que permiten comprender no solo la distribución de los recursos, sino también los patrones subyacentes en el uso y asignación de estos a lo largo del ciclo escolar. En primer lugar, se observa que los grados intermedios (Octavo y Noveno) presentan la mayor densidad de conexiones con recursos diversos, lo cual sugiere una concentración de apoyos institucionales en estos niveles. Esta concentración puede interpretarse como una estrategia escolar orientada a reforzar los procesos pedagógicos en una etapa clave del desarrollo académico, caracterizada por la consolidación de competencias básicas y la preparación para grados superiores. La presencia simultánea de recursos humanos, tecnológicos, materiales didácticos y apoyo del MEN, refuerza la idea de una intervención multidimensional focalizada.

En contraste, los grados Sexto y Séptimo, ubicados en el inicio del ciclo de secundaria, muestran una menor diversidad de recursos, con énfasis en elementos básicos como “recursos humanos”, “espacios adecuados” y “capacitación”. Esto sugiere que los primeros años de secundaria podrían estar experimentando un abordaje más estructural o preparatorio, enfocado en garantizar condiciones mínimas de funcionamiento, más que en procesos formativos avanzados. Este patrón podría indicar una oportunidad de mejora en cuanto a la inversión en experiencias artísticas desde etapas tempranas, especialmente si se considera la importancia de la estimulación estética inicial para el desarrollo de habilidades creativas.

El grado Décimo aparece como un punto de articulación relevante entre lo técnico y lo metodológico, al reunir recursos como “ayudas audiovisuales”, “material de apoyo” y “tiempo institucional”, lo que denota una transición hacia procesos más estructurados de profundización académica. Esta conexión también indica un posible uso más intencionado de las TIC y del diseño instruccional en función de metas curriculares específicas. Su relación con recursos más instrumentales podría asociarse al enfoque en proyectos, evaluaciones integradoras o preparación para pruebas externas, lo cual debe analizarse a la luz de las políticas de evaluación nacional.

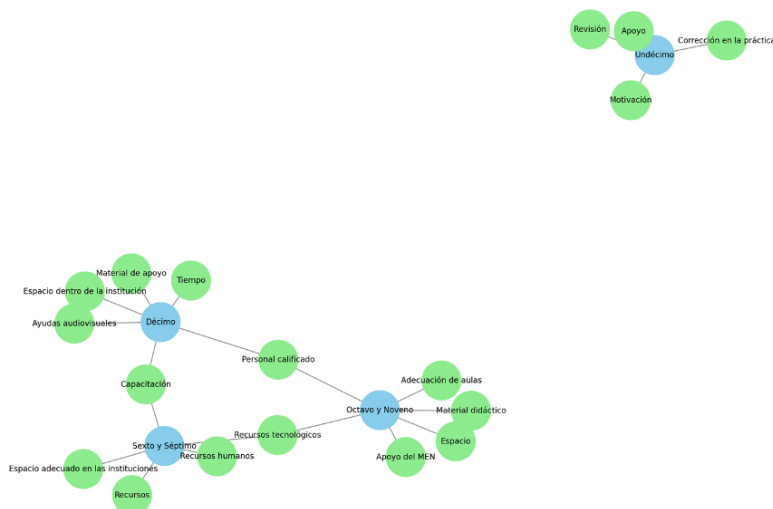
En el caso del grado Undécimo, se evidencia un desplazamiento del enfoque material hacia un enfoque más afectivo y procedimental, dado que los nodos asociados refieren a “motivación”, “apoyo”, “revisión” y “corrección en la práctica”. Este cambio cualitativo en los recursos puede interpretarse como una respuesta a la necesidad de acompañamiento emocional y pedagógico al cierre del ciclo escolar, donde la orientación vocacional, la preparación para la vida laboral o universitaria, y la consolidación de aprendizajes son prioritarios.

Desde una perspectiva transversal, se evidencia que ciertos recursos como “recursos tecnológicos” y “personal calificado” aparecen vinculados a múltiples grados, lo cual permite inferir su carácter estratégico dentro de la política escolar. Su repetición sugiere que son considerados insumos esenciales para el desarrollo curricular del área artística, y su presencia transversal podría asociarse a una visión institucional que reconoce la tecnología como una herramienta clave para la innovación pedagógica, especialmente en contextos rurales.

No obstante, la red también deja ver ausencias significativas, como la falta de conexión directa de algunos grados con elementos como “motivación” o “ayudas audiovisuales”, lo cual podría estar indicando brechas en el acompañamiento emocional o en el acceso a materiales actualizados. Estas lagunas semánticas pueden leerse como puntos críticos donde se requiere fortalecer la articulación entre infraestructura y práctica pedagógica, particularmente si se busca una educación artística inclusiva, equitativa y contextualizada.

Otro hallazgo inferencial relevante se relaciona con la segmentación del apoyo por nivel académico, que si bien es comprensible desde el punto de vista curricular, puede resultar en desequilibrios en la formación artística si no se garantizan trayectorias coherentes y progresivas en todos los grados. La red sugiere que no existe una línea de continuidad homogénea en la asignación de recursos, lo cual podría afectar la cohesión y profundidad del aprendizaje artístico, especialmente en estudiantes con trayectorias escolares intermitentes o fragmentadas.

*Figura 1 Estructura relacional en la Institución Educativa Santa Teresita*



*Nota: Estructura relacional entre los grados académicos de secundaria y media y los distintos recursos materiales y humanos implementados en la Institución Educativa Santa Teresita*

La red semántica evidencia una estructura relacional clara entre los grados escolares y las diversas estrategias implementadas para motivar y apoyar a los estudiantes en su formación artística. El análisis cualitativo de esta representación permite identificar tanto la frecuencia de aparición de determinadas estrategias como su distribución desigual a lo largo de los niveles educativos. El nodo “Motivación” se configura como el más conectado de toda la red, revelando su carácter transversal y estratégico como eje de la práctica pedagógica en todos los grados. Esta alta densidad semántica sugiere que los docentes reconocen la dimensión emocional como un factor crítico para el aprendizaje artístico, especialmente en contextos rurales donde la permanencia escolar y el sentido de pertenencia están estrechamente ligados a la experiencia afectiva en el aula.

Al analizar los grados más bajos, como Sexto, se observa una fuerte presencia de elementos lúdicos y extrínsecos, tales como “puntos extras”, “concursos de talentos” y “premiaciones”. Estas estrategias buscan incentivar la participación inicial y despertar el interés del estudiantado mediante recompensas simbólicas, un enfoque común en etapas de transición a la secundaria. Según Arias y Castillo (2024), el refuerzo positivo basado en el reconocimiento público y la competencia saludable puede ser eficaz en los primeros años, pero debe evolucionar progresivamente hacia formas más autónomas y reflexivas de motivación. La red muestra cómo

estas estrategias comienzan a diluirse en grados superiores, donde el acompañamiento adquiere otras formas.

En Séptimo, emergen por primera vez nodos vinculados a la introspección y al juicio estético personal, como “apreciación y valoración de sus propias creaciones”. Este cambio semántico implica un viraje hacia prácticas más centradas en la autoevaluación y en la construcción de identidad artística, lo cual representa un avance significativo en el desarrollo de competencias culturales y creativas. La presencia de este nodo en solitario, asociado exclusivamente a este grado, puede interpretarse como un indicio de que en Séptimo se promueve por primera vez la metacognición artística, aunque de manera aún incipiente.

Los grados Octavo y Noveno consolidan estrategias de “apoyo”, “trabajo colaborativo” y “valoración del trabajo”, lo que sugiere un énfasis en lo socio-afectivo y en el fortalecimiento del vínculo entre pares. Esta progresión coincide con los hallazgos de Bacca-Pachón y Sierra-Castro, (2022), quienes identifican que en la educación media rural los docentes tienden a reforzar el sentido de comunidad como recurso pedagógico frente a las dificultades de infraestructura o cobertura. La centralidad del “apoyo” en estos niveles indica que los docentes perciben la necesidad de acompañamiento constante como condición para el desarrollo del potencial expresivo en el arte.

Décimo aparece como el grado con mayor densidad nodal específica, incluyendo estrategias como “exposiciones”, “premios”, “apreciativas” y “revisión y corrección constante”. Esta abundancia de estrategias puede deberse a que este nivel representa una etapa bisagra entre la exploración libre de grados anteriores y la exigencia académica de los últimos años. La inclusión de estrategias evaluativas y formativas sugiere una intención de preparar al estudiante para el cierre de ciclo, fortaleciendo tanto la técnica como la autocrítica. Según Bacca-Pachón y Sierra-Castro, (2022), este tipo de estrategias integradas son esenciales para potenciar el aprendizaje profundo en áreas artísticas, donde el proceso es tan importante como el resultado.

En Undécimo, las estrategias se focalizan nuevamente en “apoyo” y “revisión y corrección en la práctica”, lo cual señala una maduración del proceso de acompañamiento. Ya no se trata de motivar al estudiante con incentivos, sino de garantizar que consolide su producción artística mediante procesos críticos y técnicos. Esta concentración semántica apunta a una etapa

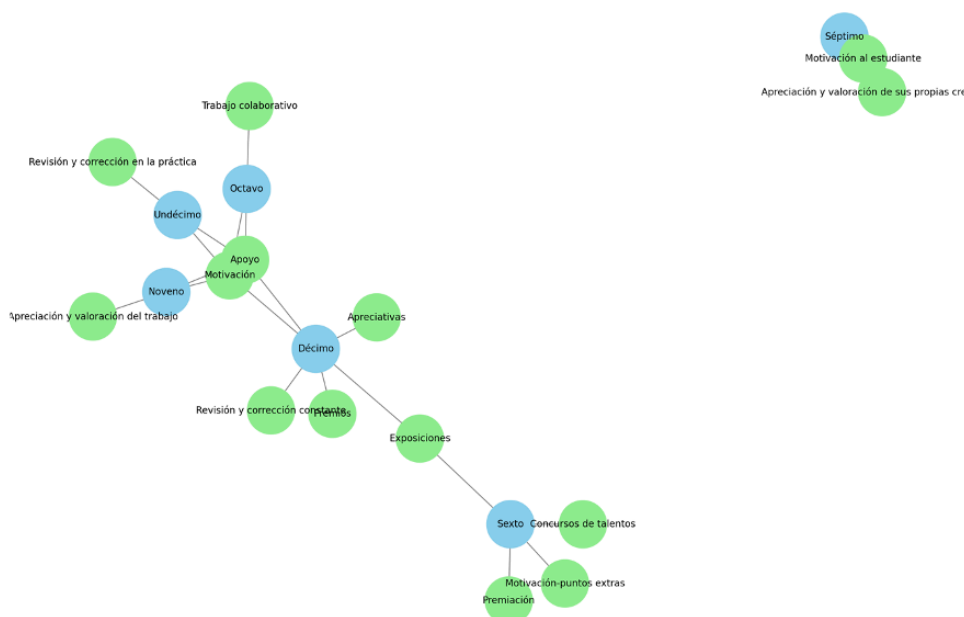
de cierre y síntesis, donde el docente actúa como mentor que guía la perfección del trabajo más que como animador o facilitador. Tal como plantea Hernández Sampieri et al. (2014), en los últimos años de la media es fundamental ofrecer una retroalimentación rigurosa que prepare al estudiante para los retos universitarios o laborales en el ámbito creativo.

Un análisis transversal de la red muestra que la estrategia de “apoyo” es la segunda más compartida entre grados, lo que indica su relevancia institucional como principio pedagógico. Esta categoría, que se conecta a Octavo, Noveno, Décimo y Undécimo, puede ser interpretada como un andamiaje que sostiene la trayectoria artística de los estudiantes frente a las dificultades del entorno rural, tales como limitaciones didácticas, falta de materiales y poca valorización institucional del arte. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014), en estos contextos el apoyo del docente no solo es pedagógico, sino también afectivo, emocional y simbólico.

Un aspecto destacable es la ausencia de continuidad de ciertas estrategias entre grados. Por ejemplo, “concursos de talentos” y “premiaciones” son exclusivos de Sexto, mientras que “revisión y corrección constante” aparece únicamente en Décimo y Undécimo. Esta discontinuidad podría indicar que no existe una política pedagógica homogénea ni una progresión clara de estrategias, sino que cada grado opera de manera aislada en cuanto al enfoque motivacional y evaluativo. Esta fragmentación debilita la coherencia curricular y afecta la consolidación de una cultura institucional en torno a la educación artística, lo que debería ser abordado en el diseño de propuestas integradoras como la herramienta tecnológica propuesta en esta tesis.

La red semántica permite identificar focos de innovación pedagógica, como el caso de Séptimo y Noveno, donde se destacan categorías vinculadas al reconocimiento del valor de la producción personal y colectiva. Estas estrategias abren la posibilidad de construir experiencias pedagógicas que resignifiquen el arte no solo como una actividad lúdica, sino como un proceso de construcción de subjetividades, identidades y ciudadanía cultural. En este sentido, la herramienta tecnológica diseñada en esta investigación se alinea con estas tendencias, al incorporar módulos que permiten la autoevaluación, la exposición digital de obras y la retroalimentación entre pares.

Figura 2 Relacional en los estudiantes en su formación artística



Nota: La red semántica evidencia una estructura relacional clara entre los grados escolares y las diversas estrategias implementadas para motivar y apoyar a los estudiantes en su formación artística.

La red semántica revela una organización estructural de las estrategias didácticas diferenciada por niveles académicos, evidenciando la progresiva complejización de las prácticas didácticas a medida que se avanza en los grados escolares. Se destacan tres nodos principales: “Sexto y Séptimo”, “Octavo, Noveno y Décimo”, y “Undécimo”, cada uno asociado con grupos específicos de estrategias, aunque se identifican también elementos de continuidad entre ellos.

En Sexto y Séptimo, las conexiones giran en torno a la introducción de herramientas didácticas y métodos activos de aprendizaje, como el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos). Esta etapa muestra una orientación a la familiarización con tecnologías emergentes, como el uso de apps para reconocimiento, herramientas gráficas, 3D y lenguaje audiovisual, así como un fuerte componente de trabajo colaborativo para resolver problemáticas del contexto. Tal distribución sugiere que en los primeros niveles de secundaria se promueve un enfoque exploratorio, que busca construir habilidades didácticas básicas en entornos significativos.

La transición hacia Octavo, Noveno y Décimo presenta un nodo más concentrado y articulado, en el que confluyen elementos de aplicación pedagógica de TICs (“manejo de

diferentes apps”, “inclusión en procesos educativos”) y enfoques metodológicos avanzados, como la “lectura de la imagen” y la “investigación en artes”. Este conglomerado semántico evidencia un viraje hacia prácticas más intencionadas, reflexivas y disciplinadas, lo que denota un proceso de consolidación metodológica. Según Bravo y Fernández (2022) en este nivel los estudiantes ya están en capacidad de utilizar las TICs no solo como instrumentos de expresión, sino como herramientas de análisis crítico y de producción cultural con valor educativo.

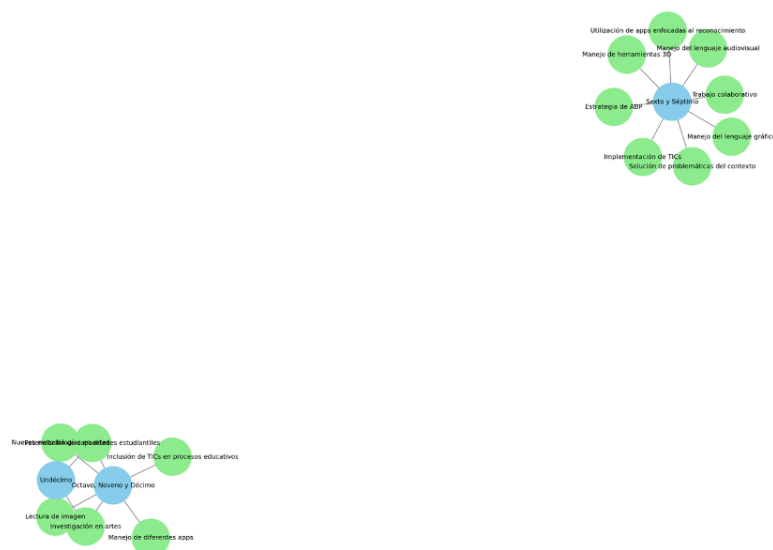
El nodo correspondiente a Undécimo refleja una continuidad con los grados anteriores, pero con un enfoque claramente orientado a la profundización crítica e investigativa. Las estrategias aquí vinculadas —“nuevas metodologías en artes”, “lectura de imagen”, “investigación en artes”, “potenciación de capacidades estudiantiles”— apuntan a un cierre formativo que articula la práctica artística con procesos investigativos autónomos. Esto coincide con lo planteado por Hernández Sampieri et al. (2014), quienes afirman que los grados terminales deben servir como escenarios para el despliegue de competencias metacognitivas, expresivas y críticas que articulen teoría, práctica y contexto.

La red evidencia también una progresión pedagógica ascendente: de la exploración instrumental en Sexto y Séptimo, a la integración estratégica en Octavo, Noveno y Décimo, hasta la síntesis crítica e investigativa en Undécimo. Esta progresión es indicativa de un modelo escalonado de desarrollo de competencias artísticas mediadas por tecnología, lo cual constituye un avance significativo frente a modelos fragmentados que suelen prevalecer en entornos rurales. Además, el nodo “potenciación de capacidades estudiantiles”, que se comparte entre los niveles superiores, actúa como un hilo conductor de todo el proceso, remitiendo al objetivo transversal de empoderar al estudiante a través de las artes.

No obstante, también se identifican desconexiones entre niveles, particularmente entre Sexto–Séptimo y los grados posteriores. Algunas estrategias clave como la “lectura de imagen” o la “investigación en artes” no aparecen en los primeros grados, lo que sugiere que el desarrollo de competencias críticas se posterga hasta etapas avanzadas. Esta brecha plantea la necesidad de fortalecer la continuidad curricular mediante procesos de articulación vertical que integren elementos investigativos desde etapas iniciales (Arboleda, 2021).

La red semántica permite concluir que la institución ha desarrollado un ecosistema pedagógico robusto en torno al uso de TICs en artes, con una distribución diferenciada por niveles, pero orientada por principios comunes: contextualización, colaboración, creatividad e investigación. Este modelo de integración puede ser sistematizado y replicado como una propuesta innovadora para otras instituciones rurales interesadas en transformar la enseñanza artística mediante medios digitales.

Figura 3 Las estrategias didácticas diferenciada por niveles académicos.



Nota: La red semántica revela una organización estructural de las estrategias didácticas diferenciada por niveles académicos, evidenciando la progresiva dificultad de las prácticas didácticas a medida que se avanza en los grados escolares

El análisis de la red semántica revela una estructura educativa compleja, en la cual los recursos y estrategias están distribuidos con una clara intención pedagógica que varía según el nivel académico. Se identifican tres núcleos semánticos principales: uno centrado en la dotación y recursos básicos (material didáctico, instrumentos, espacios), otro en estrategias de participación y evaluación (competencias, talleres, exposiciones), y un tercero enfocado en motivación y trabajo en equipo, particularmente presente en los grados superiores.

En los grados Sexto y Séptimo, la red muestra un énfasis en recursos tangibles como “instrumentos”, “material didáctico” y “espacios apropiados”, así como estrategias formativas como “exposiciones” y “conversatorios”. Estas conexiones indican un enfoque inicial orientado a crear condiciones materiales y simbólicas adecuadas para el aprendizaje artístico. Tal como plantea Álvarez (2021), en los primeros niveles de secundaria, la infraestructura didáctica y el reconocimiento de las producciones estudiantiles son claves para fomentar la vinculación afectiva con las disciplinas creativas.

A partir de Octavo, se observa una transición hacia la incorporación de recursos tecnológicos y métodos de estimulación de habilidades, tales como “notas extras” y “compensaciones recreativas”. Esta progresión sugiere una sofisticación del modelo pedagógico, en el que se integran elementos lúdicos con prácticas didácticas. Según Herrera y Salazar (2020), estas estrategias buscan generar motivación intrínseca en los estudiantes, facilitando el desarrollo de competencias transversales como la autorregulación y la creatividad digital.

El grado Noveno se destaca como un nodo altamente conectado, lo que indica una densidad de recursos y estrategias. Aquí, se combinan elementos logísticos (“espacio idóneo”, “recursos humanos”) con prácticas pedagógicas colaborativas (“trabajo grupal”, “talleres”) y evaluativas (“competencias”, “exposiciones”). Esta configuración señala que este nivel opera como pivote pedagógico, donde confluyen los aprendizajes previos y se consolidan las competencias necesarias para abordar con éxito los desafíos académicos y expresivos de los grados superiores (Hernández Sampieri et al. (2014))

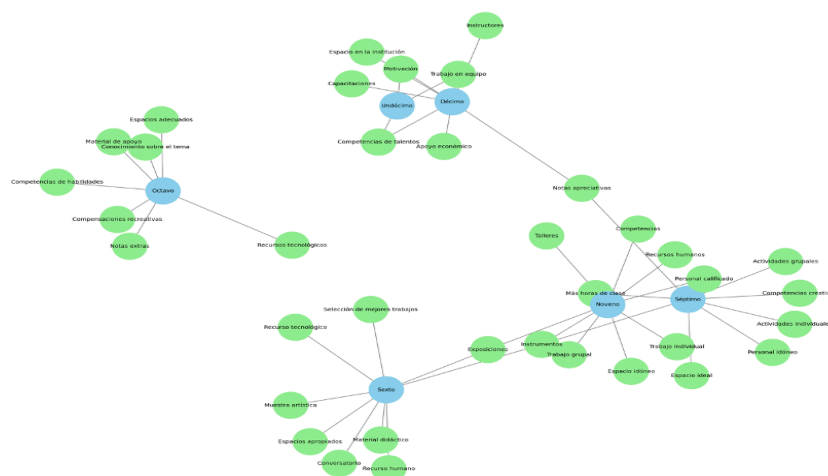
En los grados de Décimo y Undécimo, el foco se desplaza hacia estrategias afectivas y motivacionales, como “motivación”, “trabajo en equipo” y “competencias de talentos”. Estas conexiones sugieren un modelo de acompañamiento intensivo que reconoce la dimensión emocional del aprendizaje artístico en etapas finales. Tal como lo indican Hernández Sampieri et al. (2014), la motivación en los grados superiores es determinante para sostener el interés y proyectar al estudiante hacia trayectorias formativas posteriores o salidas laborales relacionadas con el arte y la cultura.

Un hallazgo relevante es la reiteración de ciertas estrategias en múltiples grados, como “instrumentos” o “competencias de talentos”, lo que evidencia su transversalidad y valor

pedagógico dentro del currículo institucional. No obstante, la red también visibiliza desconexiones entre grados, especialmente en términos de progresión metodológica. Por ejemplo, recursos como “capacitaciones” o “apoyo económico” aparecen aislados en Décimo, lo cual puede indicar un aprovechamiento puntual, pero no sostenido, de estos elementos en el plan formativo general.

Esta red semántica permite identificar áreas de mejora en la articulación curricular. Si bien existe una distribución intencional de estrategias, la ausencia de ciertas conexiones (por ejemplo, “lectura de imagen” o “investigación artística”) sugiere oportunidades para integrar procesos de análisis crítico e indagación desde grados inferiores. Fortalecer estos componentes podría contribuir a un enfoque más holístico de la formación artística, tal como proponen Hernández Sampieri et al. (2014), quienes abogan por un currículo que articule creación, reflexión e innovación desde una perspectiva transdisciplinar.

*Figura 4 Recursos y estrategias están distribuidos con intención pedagógica que varía según el nivel académico.*



Nota: El análisis de la red semántica revela una estructura educativa compleja, en la cual los recursos y estrategias están distribuidos con una clara intención pedagógica que varía según el nivel académico.

El procesamiento e interpretación de las redes semánticas ha permitido visualizar patrones claros sobre el uso de recursos materiales, estrategias didácticas, medios tecnológicos y factores

motivacionales en la enseñanza de la educación artística y cultural en contextos rurales. Estas representaciones gráficas revelan no sólo la diversidad de elementos utilizados, sino también su distribución desigual a lo largo del ciclo académico. De acuerdo con Contreras y Méndez (2020), el análisis de nodos y relaciones en estudios cualitativos facilita la comprensión de las dinámicas subyacentes en los procesos educativos, permitiendo identificar tanto regularidades como vacíos en la implementación pedagógica.

Una de las tendencias más destacadas en los resultados es la centralidad del nodo “motivación”, presente en la mayoría de los grados y conectado con múltiples estrategias como exposiciones, competencias, apreciaciones y premios. Esto demuestra que, en el ámbito rural, la dimensión afectiva se convierte en un eje articulador del aprendizaje artístico. Según García y Tobar (2021), la motivación es clave para fomentar el compromiso y la creatividad en entornos donde las condiciones externas no siempre son favorables para la expresión artística, y debe ser trabajada como parte integral del currículo.

Otra regularidad observada es la recurrencia de estrategias como “trabajo en equipo”, “apoyo” y “revisión y corrección”, especialmente en los grados superiores, donde el enfoque se orienta hacia la consolidación de aprendizajes y la proyección de talentos. Estas prácticas evidencian un proceso de acompañamiento gradual que va del estímulo inicial en los primeros grados a una evaluación formativa compleja en los grados finales. De acuerdo con Villamil y Salazar (2022), el trabajo colaborativo en educación artística no solo mejora el desempeño académico, sino que potencia la identidad colectiva y la resolución creativa de problemas.

El uso de TICs representa otro de los hallazgos clave, particularmente en los grados intermedios y superiores. Se observa una progresión que va desde el manejo de herramientas básicas y apps en Sexto y Séptimo hasta la lectura de imagen e investigación en artes en grados más avanzados. Esta evolución refleja una apropiación creciente de recursos digitales como mediadores del pensamiento visual y crítico. Conforme a lo planteado por Bravo y Fernández (2022), el uso contextualizado de TICs en educación artística fortalece la alfabetización visual y la capacidad de reinterpretar la realidad desde múltiples lenguajes expresivos.

El análisis semántico también permitió identificar ciertas discontinuidades curriculares entre grados, especialmente en la aplicación de metodologías activas. Por ejemplo, el ABP aparece exclusivamente en los primeros grados sin continuidad explícita en los niveles posteriores. Esta ausencia limita la posibilidad de construir una progresión metodológica que

permita desarrollar competencias de investigación-creación de forma sostenida. En este sentido, Ríos-Cabrera y Ruiz-Bolívar (2020) advierten que la coherencia metodológica entre ciclos escolares es fundamental para garantizar procesos formativos integrales y evitar la fragmentación de saberes en áreas como el arte.

En cuanto a los recursos materiales y humanos, los grados Sexto a Noveno evidencian una fuerte dependencia de condiciones estructurales como espacios adecuados, instrumentos y personal calificado. Sin embargo, estas condiciones no siempre se traducen en estrategias didácticas diversificadas. Esta disociación plantea un desafío para las instituciones, que deben no solo garantizar la infraestructura, sino también promover una formación docente que favorezca el uso creativo y pertinente de los recursos disponibles. De acuerdo con Ríos-Cabrera y Ruiz-Bolívar (2020), la presencia de recursos debe ir acompañada de un diseño didáctico sensible a las realidades culturales de los estudiantes.

Un patrón relevante identificado es la convergencia entre motivación y evaluación cualitativa, a través de estrategias como notas apreciativas, revisiones constantes y selección de trabajos destacados. Esta articulación responde a una concepción del arte como proceso antes que como producto final. Tal como lo señala Ortega (2020), la evaluación en educación artística debe enfocarse en los procesos de significación, exploración y expresión, reconociendo la diversidad de trayectorias y lenguajes de los estudiantes, particularmente en contextos rurales donde la experiencia artística puede ser profundamente transformadora.

En la red de la Institución Educativa San José se observa un ecosistema semántico más denso y articulado, lo cual sugiere una mayor sistematización en la práctica pedagógica. La presencia simultánea de recursos, estrategias y metodologías indica una cultura escolar que reconoce la educación artística como un componente central en la formación de los estudiantes. Esta evidencia se alinea con lo planteado por Rueda (2021), quienes destacan que las instituciones que logran integrar armónicamente medios, fines y métodos artísticos tienden a generar aprendizajes más significativos y sostenibles en el tiempo.

Asimismo, las redes semánticas revelan que, si bien existen esfuerzos por diversificar las estrategias de enseñanza, aún persisten vacíos en la incorporación de componentes críticos y reflexivos como la investigación artística o el análisis de la imagen, los cuales son esenciales para trascender enfoques tradicionales centrados solo en la producción estética. Para Ríos-Cabrera, y Ruiz-Bolívar (2020)., integrar la investigación en artes desde etapas tempranas no solo enriquece

los procesos creativos, sino que fortalece la autonomía y el pensamiento crítico de los estudiantes.

El contraste entre las tendencias observadas en las redes semánticas y los marcos teóricos consultados permite concluir que existe una alineación parcial entre la práctica docente y las perspectivas contemporáneas sobre educación artística mediada por TICs y metodologías activas. Si bien hay avances significativos, persisten brechas que deben ser abordadas mediante políticas institucionales, formación docente continua y un diseño curricular que articule de manera coherente recursos, procesos y objetivos de aprendizaje. Así, el reto en la educación artística rural no es solo acceder a recursos tecnológicos, sino generar experiencias estéticas críticas que permitan a los estudiantes resignificar su contexto desde el arte.

### **3.5. Redacción de resultados y discusión.**

En este apartado se interpretan y analizan los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos a una muestra poblacional de tres (3) docentes del área de educación artística y cultural de secundaria y media de las instituciones educativas rurales que tiene el municipio de Acacias, Meta.

Con este trabajo se pudo ver claramente que los docentes en sus enseñanzas, en su quehacer pedagógico tienen tendencia a llevar al aula actividades guiadas hacia las artes plásticas con un pequeño porcentaje orientado hacia las demás expresiones artísticas, tales como la danza, la música, el canto, el teatro, entre otros. En los resultados no se encontró evidencias de las expresiones propias de la cultura regional. Quedando claro la necesidad de diseñar una herramienta tecnológica que dé a conocer las expresiones artísticas y culturales de la región llanera para potenciar las habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de las instituciones educativas rurales de Acacias. Todo esto para generar arraigo cultural y sentido de pertenencia en la población estudiantil de la región.

Vale señalar que los resultados obtenidos contribuyen a dar respuesta a la pregunta de investigación en el capítulo de análisis de discusión, la cual se enfocó en la importancia de explorar el impacto potencial de diseñar una herramienta tecnológica educativa alineada con las competencias establecidas por el Ministerio de Educación Nacional en el desarrollo de habilidades artísticas y culturales entre los estudiantes de secundaria y media en colegios rurales del municipio de Acacias, Meta. En este sentido, se considera que la herramienta denominada

“Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje del Arte y la Cultura” fue diseñada para ofrecer oportunidades de ampliar y enriquecer la experiencia educativa, proporcionando recursos y actividades que fomenten la apreciación y práctica de habilidades artísticas y culturales. Además la implementación de esta herramienta influye en la participación activa de los estudiantes en actividades artísticas y culturales, así como en su comprensión y aplicación de las competencias establecidas por el Ministerio de Educación Nacional (2010).

### *3.5.1 Identificación de actividades para potenciar habilidades artísticas y culturales según la competencia artística*

En este apartado se desarrollan los resultados que contestan el objetivo específico #1 el cual se enfoca en identificar las actividades que implementan los docentes para potenciar habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías, mediante la aplicación de una encuesta. Los resultados presentados se derivan únicamente de los instrumentos de recolección aplicados por el único docente de Educación Artística en cada una de las instituciones educativas rurales Santa Teresita, Campestre San José y Dinamarca, en los niveles de secundaria y media.

Mediante el instrumento aplicado se logran establecer las actividades y evidencias de aprendizaje aplicadas en el aula de clases, de acuerdo con cada competencia artística (artística (sensibilidad, apreciación estética y comunicación) a partir de las competencias básicas (comunicativas, científicas, matemáticas y ciudadanas) de acuerdo a las directrices del Ministerio de Educación Nacional (2010). A partir de dicha información recopilada se diseña la herramienta tecnológica con las diferentes estrategias didácticas de aprendizaje que implementan los docentes de las instituciones educativas rurales del municipio de Acacías.

### *3.5.2 Resultados de la Institución Educativa Santa Teresita.*

#### *Grados sexto y séptimo. Actividades de competencia: Sensibilidad.*

En la competencia de sensibilidad, las estrategias utilizadas por la docente se destacan por su capacidad para conectar a los estudiantes con los temas tratados a través de experiencias prácticas y sensoriales. La docente menciona: *“Utilizó el video beam y talleres con imágenes para que los estudiantes se conecten con el tema de manera visual, porque es una forma efectiva de captar su atención”*. Esta metodología, complementada con actividades auditivas, incluye pruebas diagnósticas iniciales, como lo describió la docente: *“Comenzamos con una prueba*

*diagnóstica, luego explico los conceptos y hacemos ejercicios prácticos para reforzar lo aprendido”.*

El aprendizaje senso-motriz se potencia mediante ejercicios prácticos, en este sentido la docente indica: *“Revisamos en clase cómo aplican lo que se ha explicado y corregimos en el momento para que el aprendizaje sea significativo”.* Asimismo, los estudiantes materializan lo aprendido, tal como relató la docente: *“El producto final refleja lo que han trabajado y su comprensión de la teoría”.* La conexión con su entorno inmediato refuerza este aprendizaje, según su testimonio: *“El entorno es clave para que ellos vean cómo lo que aprenden se aplica en su vida diaria”.*

Para fomentar estas competencias, la docente frecuentemente integra actividades como pintura y diseño artístico. Según refiere: *“Les permito explorar sus habilidades a través de actividades artísticas que combinan técnica y expresión personal”.* Estas estrategias promueven la sensibilidad, la creatividad y la comunicación, logrando que los estudiantes desarrollen una conexión significativa con lo aprendido. Se rescatan experiencias individuales de los estudiantes, integrando las técnicas con su propio contexto personal y social.

#### ***Actividades de competencia: Apreciación estética.***

En esta competencia se implementan actividades que promueven la reflexión crítica y la apreciación del arte. La docente compartió: *“Hacemos presentaciones de obras porque es una manera de que ellos se acerquen al arte y reflexionen sobre los elementos que componen una obra”.* Este enfoque no solo fomenta el pensamiento crítico, sino que también ayuda a los estudiantes a experimentar con recursos visuales, así lo destaca: *“La composición permite que logren equilibrio y creen piezas atractivas que representen su creatividad”.* Se refuerzan las competencias comunicativas a través del análisis y expresión artística, permitiendo a los estudiantes conectar los conceptos teóricos con sus producciones personales. La docente mencionó: *“El arte se convierte en una herramienta para que ellos interpreten su entorno y expresen sus pensamientos de manera única”.*

#### ***Actividades de competencia: Comunicación.***

En esta competencia, se destaca la técnica del puntillismo como una herramienta creativa para estimular la imaginación. Según la docente: *“Esta técnica estimula la imaginación y desarrolla habilidades técnicas como el manejo del color y las sombras”.* Los estudiantes aplican

competencias comunicativas mediante proyectos artísticos, y al igual indicó: *“La tesis final permite que ellos integren todo lo aprendido y lo reflejen en una obra artística”*. La exploración del ritmo y el movimiento se utiliza para conectar diferentes áreas de aprendizaje. La docente explicó: *“Proponemos actividades como la creación de secuencias en danza y teatro, ejercicios rítmicos en música y composiciones en artes plásticas, porque estas les permiten conectar diferentes áreas de aprendizaje”*. El dibujo libre también desempeña un papel central, por lo que: *“Es una actividad donde ellos pueden plasmar sus ideas sin restricciones, lo que les ayuda a desarrollar su creatividad”*. El enfoque en las experiencias individuales y colectivas de los estudiantes potencia su capacidad de expresar emociones y conceptos, promoviendo un aprendizaje integral que rescata su perspectiva y creatividad personal.

### 3.5.3 Resultados de la Institución Educativa Dinamarca.

Grados sexto y séptimo. Actividades de competencia: Sensibilidad

La docente encuestada de sexto y séptimo grado emplean diversas estrategias para explorar la relación visual, auditiva y senso-motriz en el contexto artístico. En palabras de la docente: *“El análisis de la imagen en trabajos prácticos nos ayuda a que los estudiantes comprendan cómo los elementos visuales transmiten emociones y conceptos”*. De igual forma, para abordar la relación auditiva, se utiliza el "performance", mientras que la "producción plástica" se enfoca en fines expresivos, y la “bitácora” permite a los estudiantes reflexionar sobre sus experiencias personales.

Para dar cumplimiento a estas evidencias, frecuentemente se trabaja en competencias básicas comunicativas y científicas mediante actividades como *“el reconocimiento de temas básicos de los procesos del arte, iniciación a los temas mediante el color y la cotidianidad”*. Esto permite conectar el entorno cotidiano de los estudiantes con los fundamentos artísticos. Para el desarrollo del control técnico expresivo, se utilizan herramientas como la “Producción de elemento sonoro” y el “Performance sonoro” para manifestar emociones y sensaciones. La docente destacó: *“El performance sonoro facilita que los estudiantes conecten sus emociones con el entorno sonoro, logrando expresar lo que sienten de manera creativa”*. Aunque rara vez, también integran actividades como la *“Composición transversalizada con artes plásticas y música”*, fomentando una comprensión más amplia de los lenguajes artísticos. De otra parte, el “Reconocimiento corporal por medio del performance” se utiliza para que los estudiantes

comprendan y den significado a melodías, danzas o ejercicios teatrales. En palabras de la docente: *“El performance corporal permite que los estudiantes interpreten indicaciones de sus compañeros, creando un lenguaje artístico colectivo y significativo”*.

### ***Actividades de competencia: Apreciación estética***

La competencia artística de "Apreciación estética" se evidencia en actividades destinadas a que los estudiantes comprendan y manejen elementos formales en la lectura e interpretación de obras sencillas. La docente ocasionalmente desarrolla actividades como el *“acercamiento al cine mediante el análisis de juguetes ópticos y la pre cinematografía”*. En este sentido menciona: *“Estas actividades introducen a los estudiantes en el origen del cine, despertando curiosidad sobre la evolución de las técnicas visuales y narrativas”*.

Otra actividad destacada es la *“Producción de una obra”*, que se realiza frecuentemente en competencias básicas comunicativas. La docente explicó: *“Cuando los estudiantes producen sus propias obras, aplican conceptos como el uso del color y la estructura narrativa, desarrollando una apreciación crítica y técnica del arte”*. Esto no solo fortalece sus habilidades prácticas, sino que también fomenta una reflexión profunda sobre los elementos expresivos presentes en las producciones artísticas.

Adicionalmente, la docente implementa frecuentemente el *“Análisis de obras y autores”* para explorar procesos históricos y culturales en el arte. A lo que afirmó: *“Estudiar a los autores y sus contextos ayuda a los estudiantes a identificar elementos estilísticos y a comprender cómo las culturas han influido en la evolución del arte”*. Estas actividades enriquecen el aprendizaje, promoviendo una valoración integral de los aspectos históricos y culturales del arte.

### ***Grados sexto y séptimo. Actividades de competencia: Sensibilidad***

La docente encuestada de sexto y séptimo grado emplean diversas estrategias para explorar la relación visual, auditiva y senso-motriz en el contexto artístico. En palabras de la docente: *“El análisis de la imagen en trabajos prácticos nos ayuda a que los estudiantes comprendan cómo los elementos visuales transmiten emociones y conceptos”*. De igual forma, para abordar la relación auditiva, se utiliza el "performance", mientras que la "producción plástica" se enfoca en fines expresivos, y la *“bitácora”* permite a los estudiantes reflexionar sobre sus experiencias personales.

Para dar cumplimiento a estas evidencias, la docente frecuentemente trabaja en competencias básicas comunicativas y científicas mediante actividades como *“el reconocimiento de temas básicos de los procesos del arte, iniciación a los temas mediante el color y la cotidianidad”*. Esto permite conectar el entorno cotidiano de los estudiantes con los fundamentos artísticos.

Para el desarrollo del control técnico expresivo, se utilizan herramientas como la “Producción de elemento sonoro” y el “Performance sonoro” para manifestar emociones y sensaciones. La docente destacó: *“El performance sonoro facilita que los estudiantes conecten sus emociones con el entorno sonoro, logrando expresar lo que sienten de manera creativa”*. Aunque rara vez, también integran actividades como la “Composición transversalizada con artes plásticas y música”, fomentando una comprensión más amplia de los lenguajes artísticos. La docente recurre al “Reconocimiento corporal por medio del performance” para que los estudiantes comprendan y den significado a melodías, danzas o ejercicios teatrales. En palabras de la docente: *“El performance corporal permite que los estudiantes interpreten indicaciones de sus compañeros, creando un lenguaje artístico colectivo y significativo”*.

#### ***Actividades de competencia: Apreciación estética***

La competencia artística de "Apreciación estética" se evidencia en actividades destinadas a que los estudiantes comprendan y manejen elementos formales en la lectura e interpretación de obras sencillas. La docente ocasionalmente desarrolla actividades como el “acercamiento al cine mediante el análisis de juguetes ópticos y la pre cinematografía” donde menciona: *“Estas actividades introducen a los estudiantes en el origen del cine, despertando curiosidad sobre la evolución de las técnicas visuales y narrativas”*.

Otra actividad destacada es la “Producción de una obra”, que se realiza frecuentemente en competencias básicas comunicativas. La docente explicó: *“Cuando los estudiantes producen sus propias obras, aplican conceptos como el uso del color y la estructura narrativa, desarrollando una apreciación crítica y técnica del arte”*. Esto no solo fortalece sus habilidades prácticas, sino que también fomenta una reflexión profunda sobre los elementos expresivos presentes en las producciones artísticas.

Adicionalmente, la docente implementa frecuentemente el “Análisis de obras y autores” para explorar procesos históricos y culturales en el arte. La docente afirmó: *“Estudiar a los autores y sus contextos ayuda a los estudiantes a identificar elementos estilísticos y a*

*comprender cómo las culturas han influido en la evolución del arte*”. Estas actividades enriquecen el aprendizaje, promoviendo una valoración integral de los aspectos históricos y culturales del arte.

***Grados décimo y undécimo. Actividades de competencia: Sensibilidad***

La docente de décimo y undécimo grado implementan con frecuencia actividades como “Integración de conocimientos y técnicas mixtas para ilustración”, “Reflexión en torno a la imagen y la ilustración” y “Revisión de autores contemporáneos”. La docente expresó: *“Estas actividades nos permiten guiar a los estudiantes a regular sus emociones y proyectarlas en sus obras, logrando que encuentren un equilibrio entre la técnica y la expresión personal”*. Estas actividades están orientadas a cumplir evidencias que buscan desarrollar la capacidad de autocontrol en situaciones como presentaciones ante el público.

Asimismo, la docente destaca la importancia de cualificar y plasmar emociones en producciones artísticas. A lo que menciona: *“la reflexión y retroalimentación entre compañeros permite que los estudiantes perfeccionen su trabajo, aprendan a aceptar críticas constructivas y mejoren su intención expresiva”*. Además, en el contexto musical o escénico, se fomenta la toma de decisiones autónomas durante la interpretación, integrando indicaciones técnico-expresivas. Esto se refuerza a través de actividades colaborativas que promueven la retroalimentación y el trabajo en equipo para mejorar la calidad de las producciones.

***Actividades de competencia: Apreciación estética***

En esta competencia se enfoca en desarrollar la comprensión y análisis crítico del arte, implementando actividades como “Estudios de obras de autor”. La docente señaló: *“Estudiar obras y sus contextos históricos permite a los estudiantes comprender cómo las técnicas y los símbolos artísticos evolucionaron en respuesta a los cambios culturales y sociales”*. Esta evidencia de aprendizaje incluye analizar y comentar críticamente las producciones artísticas, fomentando en los estudiantes la capacidad de expresar opiniones fundamentadas.

Otras actividades como la “Aplicación de los estudios de obra” y la “Reflexión del contexto artístico” tienen como objetivo identificar los aspectos históricos, sociales y culturales que influyen en las disciplinas artísticas. En palabras de la docente: *“Cuando reflexionamos sobre cómo un movimiento artístico se conecta con los acontecimientos históricos, los estudiantes empiezan a valorar el arte como un reflejo de su tiempo”*. De esta manera, los

estudiantes adquieren herramientas para comprender la función social del arte y del patrimonio cultural en sus dimensiones local, regional y global. Además, estas actividades promueven una valoración crítica del arte y su relevancia en la identidad cultural y la cohesión social. La docente comentó: *“Incluir el análisis del patrimonio cultural permite a los estudiantes entender su rol en la preservación de la historia y el diálogo intercultural”*. Este enfoque integral fomenta en los estudiantes una conciencia reflexiva sobre la importancia del arte en la sociedad.

#### ***Actividades de competencia: Comunicación***

En la competencia de comunicación, la docente de décimo y undécimo grado realizan actividades como la “Preparación de obras”, “Exposiciones” y la participación en la “Semana de la cultura”. Estas actividades permiten a los estudiantes presentar producciones artísticas en diversos escenarios. La docente expresó: *“Las exposiciones son una oportunidad para que los estudiantes no solo muestren su trabajo, sino que también interactúen con diferentes públicos y reciban retroalimentación”*. Estas experiencias ayudan a los estudiantes a comprender las etapas de producción y socialización de una obra artística, desde la conceptualización hasta la presentación pública. Según la docente: *“A través de estas actividades, los estudiantes no solo desarrollan habilidades técnicas, sino también la capacidad de gestionar proyectos artísticos de principio a fin”*.

Los estudiantes tienen la oportunidad de concebir y producir obras desde su propio imaginario y contexto cultural. La docente destacó: *“Al crear desde su experiencia personal, los estudiantes aprenden a expresar su creatividad de manera autónoma, fortaleciendo su identidad artística y cultural”*. Estas prácticas promueven un desarrollo integral que combina habilidades técnicas, creativas y reflexivas, preparando a los estudiantes para enfrentar retos culturales y artísticos en diversos contextos.

#### ***3.5.4 Resultados de la Institución Educativa San José***

##### ***Grados sexto y séptimo - Actividades de competencia: Sensibilidad***

La docente de sexto grado destaca que una de las actividades más significativas en su práctica pedagógica es el "Origami, Historia y proceso", ya que permite a los estudiantes relacionar la creación artística con su contexto histórico y cultural. La docente expresó: *“El origami no solo es un ejercicio manual, sino una oportunidad para que los estudiantes desarrollen paciencia, precisión y creatividad. Les explico que cada pliegue tiene un propósito,*

*como nuestras decisiones en la vida*". Este ejercicio fomenta habilidades comunicativas, ya que los estudiantes deben describir los pasos realizados, y habilidades científicas al analizar las figuras desde un enfoque geométrico.

En séptimo grado, el "Mosaico" es utilizado para trabajar la relación visual y sensomotriz, lo cual la docente considera fundamental para la formación integral. Un participante comentó: *"A través del mosaico, los estudiantes aprenden a coordinar sus manos y sus ideas, creando composiciones únicas que reflejan su personalidad"*. Estas actividades no solo promueven la expresión artística, sino también el control emocional al enfrentarse a retos de precisión y concentración. En cuanto a la segunda evidencia de aprendizaje, se utilizan actividades como el "Manejo de la regla", explicando que esta herramienta fomenta en los estudiantes un sentido de control técnico y precisión en sus trabajos. Según la docente: *"Cuando los estudiantes usan la regla para medir o trazar, se concentran en los detalles y eso les ayuda a conectar mejor con el objetivo de la actividad"*. En séptimo grado, la exploración de "Colores intermedios" permite a los estudiantes comprender cómo la mezcla de colores puede transformar sus ideas en emociones visuales. La docente compartió: *"Cuando les enseño a mezclar colores, les digo que no todo es blanco o negro; siempre hay un matiz que puede expresar algo único"*.

#### ***Actividades de competencia: Apreciación estética***

La docente recurre al "Mosaico" y al "Cartel" como estrategias para enseñar a los estudiantes a interpretar elementos formales en obras artísticas simples. Para lo que menciona: *"El mosaico les ayuda a entender cómo pequeños detalles pueden construir algo grande, mientras que el cartel les permite comunicar mensajes claros y directos"*. Estas actividades, ocasionales pero significativas, ayudan a los estudiantes a identificar aspectos técnicos como la estructura y el ritmo en diversas expresiones artísticas.

Además, la docente señala que estas herramientas les permiten reflexionar sobre las influencias culturales y sociales en el arte, por lo cual afirma *"Cuando trabajamos en carteles, les pido que incluyan referencias de su comunidad o temas actuales, para que vean cómo el arte puede ser un reflejo de lo que vivimos"*.

#### ***Actividades de competencia: Comunicación***

En sexto grado, actividades como la "Teoría del color", el "Dibujo básico" y la "Caricatura (dibujo animado)" son comunes para fortalecer competencias comunicativas, científicas y matemáticas. La docente afirmó: *"Cuando los estudiantes trabajan en caricaturas, aprenden a sintetizar ideas complejas en imágenes, lo cual es una habilidad valiosa para la comunicación"*. Estas actividades permiten a los estudiantes conectar habilidades artísticas con conceptos matemáticos, como las proporciones y las simetrías.

En séptimo grado, se implementan técnicas como el "Manejo de colores", "Arte regional" y "Origami" para fomentar la creatividad y la apreciación cultural. *"El arte regional no solo les muestra las tradiciones, sino que les permite sentir orgullo por su identidad. Les digo: 'Esto es parte de quiénes somos,'"* explicó la docente. Estas experiencias enriquecen el aprendizaje al vincular las prácticas artísticas con contextos locales y personales, promoviendo una comunicación efectiva y significativa.

#### ***Grados octavo y noveno - Actividades de competencia: Sensibilidad***

En octavo grado, la docente enfatiza el uso de actividades como el "Dibujo geométrico," la creación de "Figuras sólidas" y el "Arte abstracto (cubismo)" para desarrollar competencias comunicativas, científicas y ciudadanas. Según la docente: *"El dibujo geométrico no es solo un ejercicio técnico; es una manera de enseñarles a los estudiantes a observar el mundo de forma estructurada y metódica"*. Estas actividades permiten a los estudiantes relacionar principios geométricos con la expresión artística, fomentando un pensamiento lógico y creativo.

En noveno grado, la docente implementa actividades como la "Perspectiva" y el "Diseño gráfico", aunque de manera ocasional. La docente señaló: *"Trabajar con perspectiva les ayuda a entender cómo su visión puede cambiar dependiendo del ángulo, lo cual es una metáfora valiosa también para sus vidas"*. Estas prácticas buscan integrar habilidades técnicas con una apreciación más profunda de las formas de representación visual.

#### ***Actividades de competencia: Apreciación estética***

En noveno grado, las actividades de "Caricatura" y "Escultura en barro" son frecuentes y están orientadas a que los estudiantes valoren y comprendan obras que presentan desafíos técnicos o estilísticos. La docente compartió: *"La escultura en barro les da una conexión directa con el material, les permite sentir y moldear sus ideas con sus propias manos"*. Estas actividades fomentan la capacidad de los estudiantes para construir un criterio personal fundamentado en

parámetros técnicos, interpretativos y estilísticos. Los estudiantes de este grado también participan en análisis y debates sobre obras artísticas, lo que promueve un pensamiento crítico y reflexivo. La docente explicó: *"Les pido que defiendan su opinión sobre una obra, pero con argumentos sólidos, para que aprendan a valorar tanto su propio trabajo como el de los demás"*.

En octavo grado, actividades como el "Carboncillo" permiten a los estudiantes desarrollar un criterio personal en su producción artística. La docente mencionó: *"El carboncillo les enseña a trabajar con contrastes, a encontrar el equilibrio entre luz y sombra, que también refleja los contrastes de nuestra realidad"*. Además, ocasionalmente se implementa la "Exposición de arte regional," una actividad en la que los estudiantes analizan obras en contextos históricos y culturales específicos, desarrollando competencias científicas y apreciativas.

#### ***Actividades de competencia: Comunicación***

En octavo grado, se desarrollan actividades como "Tizas pastel," la "Muestra artística" y el "Arte regional" para fomentar la autonomía creativa y la capacidad de innovar en creaciones individuales o colectivas. La docente explicó: *"Cuando organizamos una muestra artística, les pedimos que presenten algo que refleje quiénes son, algo único que aporte a la comunidad educativa"*. Estas actividades permiten a los estudiantes diseñar estrategias efectivas para comunicar sus ideas a un público y aplicar elementos conceptuales del arte aprendidos en clase. En noveno grado, actividades como la "Semana cultural" y la "Exposición en el aula de clases" son implementadas ocasionalmente. Según la docente: *"La Semana Cultural es una oportunidad para que los estudiantes muestren su talento y compartan con la comunidad escolar, creando un sentido de pertenencia y orgullo"*. Estas experiencias refuerzan el aprendizaje al vincularlo con eventos culturales significativos dentro del contexto educativo.

#### ***Grados décimo y undécimo - Actividades de competencia: Sensibilidad***

En décimo grado, la docente implementa actividades como las "Acuarelas" y la técnica "Sepia y Sanguínea", siendo la segunda más frecuente. Estas actividades no solo buscan el desarrollo técnico, sino que fomentan la capacidad de los estudiantes para regular sus emociones frente a desafíos como presentaciones ante un público. La docente comentó: *"A través de la acuarela, los estudiantes encuentran una forma de canalizar sus emociones, dejando que los colores hablen por ellos"*. Además, estas actividades permiten integrar las recomendaciones de

compañeros y docentes mediante retroalimentación, lo que mejora la calidad y la intención expresiva de las producciones.

Por otra parte, en undécimo grado, las actividades incluyen la “Historia del arte contemporáneo” y la “Exposición de arte moderno”. La docente destacó: "Estudiar el arte contemporáneo les permite cuestionarse sobre su entorno y plasmar estas reflexiones en sus trabajos, haciendo del arte un puente entre lo académico y lo personal". Estas prácticas brindan a los estudiantes un espacio para conectar conocimientos históricos con sus propias experiencias creativas.

### ***Actividades de competencia: Apreciación estética***

En décimo grado, actividades como la “Historia del arte” y el “Arte de la prehistoria” se realizan ocasionalmente y tienen como objetivo enseñar a los estudiantes a analizar y comprender la función de los códigos musicales, escénicos y plásticos a lo largo de la historia. Según la docente: "Cuando abordamos el arte prehistórico, los estudiantes logran entender que el arte siempre ha sido una forma esencial de comunicación y expresión humana". Estas actividades también buscan que los estudiantes valoren la función social del arte y del patrimonio cultural en contextos locales, regionales y universales.

En undécimo grado, la docente ocasionalmente desarrolla actividades sobre la “Historia del arte local,” el uso del “Óleo” y la “Muestra artística”. La docente explicó: "El óleo no solo les enseña una técnica clásica, sino que les conecta con la paciencia y la precisión que exige cada pincelada". Estas actividades permiten explorar la riqueza cultural de su entorno, mientras los estudiantes aprenden a argumentar la relevancia del arte en sus comunidades.

### ***Actividades de competencia: Comunicación***

En décimo grado, actividades como las “Izadas de bandera” brindan a los estudiantes la oportunidad de explorar repertorios artísticos diversos y presentarlos en contextos culturales o laborales. La docente enfatizó: "Las izadas de bandera son una plataforma donde los estudiantes pueden mostrar su creatividad y, al mismo tiempo, reflexionar sobre los valores que representan". Estas experiencias promueven la interacción con públicos diversos, fortaleciendo sus habilidades de comunicación artística.

En undécimo grado, la docente organiza “Salidas pedagógicas” orientadas a la concepción y producción de obras artísticas basadas en el imaginario personal y el contexto cultural. Según la

docente: "Las salidas pedagógicas son fundamentales porque llevan al estudiante fuera del aula, conectándolo con su entorno y dándole nuevas perspectivas para su trabajo artístico". Durante estas actividades, los estudiantes aplican habilidades técnicas y cognitivas adquiridas, desarrollando creaciones significativas que reflejan tanto su aprendizaje como su contexto social.

En este apartado se muestran los resultados obtenidos relacionados con las estrategias didácticas de aprendizaje que implementan los docentes en educación artística y cultural. Por consiguiente, se identifican las dimensiones de las competencias artísticas, sensibilidad, apreciación estética y comunicación, que sirven como guías en la formación cultural y artística de los estudiantes. A través de los procesos de la Educación Artística, los estudiantes experimentan una transformación significativa en su papel y participación pasando como receptores a creadores y expositores, esto indica un proceso educativo integral que fomenta su participación activa y desarrollo en el ámbito artístico y cultural.

### *3.5.5 Resultados de la Institución Educativa Santa Teresita.*

#### ***Grados sexto y séptimo - estrategias didácticas: Competencia sensibilidad.***

La docente de sexto grado en la competencia sensibilidad aplica de manera frecuente estrategias como la "proyección visual de la imagen sobre el tema (simetría), explicación y consigna del concepto, elaboración del ejemplo y desarrollo de un producto como actividad en casa". Esta metodología permite a los estudiantes explorar relaciones visuales y senso-motrices con fines expresivos. La docente comentó: *"Buscamos que los estudiantes conecten lo aprendido en clase con sus propias interpretaciones en casa, para plasmar su visión personal de los conceptos trabajados"*.

Por su parte, la docente de séptimo grado implementa estrategias como la utilización de "imágenes en fotocopias" que, según, *"facilitan la interpretación visual al presentar patrones y referencias claras que los estudiantes pueden analizar y replicar"*. Además, tanto en sexto como en séptimo grado, se busca que los estudiantes dominen elementos técnicos de expresión artística, tales como la entonación o el ritmo, lo cual es reforzado con actividades prácticas. La docente señaló: *"Los ejercicios en clase ayudan a los estudiantes a afinar sus habilidades artísticas con la guía y retroalimentación que brindamos"*. Sin embargo, se identificó que la docente no implementa estrategias en la tercera evidencia de aprendizaje, que incluye la interpretación de

melodías, danzas o ejercicios teatrales, aunque expresaron interés en hacerlo en futuros periodos para fortalecer esta área.

***Estrategias didácticas: Competencia apreciación estética.***

En esta competencia, se da la explicación para la elaboración de actividades, brindando indicaciones claras sobre técnicas y procesos. La docente explicó: *“Es importante que los estudiantes comprendan los elementos formales para interpretar obras artísticas, lo que hacemos a través de ejercicios prácticos y dinámicos”*. Por su parte, en séptimo grado, los estudiantes presentan sus trabajos en clase, estrategia que según la docente *“permite valorar la diversidad de enfoques y estimular el análisis crítico entre los compañeros”*.

La segunda evidencia de aprendizaje en esta competencia busca que los estudiantes reflexionen sobre producciones artísticas. La docente de sexto grado utiliza estrategias como ejercicios en clase y exposiciones, mientras que en séptimo grado se promueve que los estudiantes *“exhiban sus trabajos al final de la clase, generando un espacio de diálogo y apreciación colectiva”*.

Para la tercera evidencia, se evidenció una limitación en la implementación de estrategias didácticas relacionadas con el conocimiento histórico y cultural del arte. No obstante, la docente señaló: *“Aunque no hemos profundizado en esta área, consideramos necesario integrarla en el currículo para enriquecer la formación artística”*.

***Estrategias didácticas: Competencia comunicación.***

En la primera evidencia de aprendizaje, que abarca el dominio de disciplinas artísticas, se implementan estrategias como la *“elaboración de manzanas con luces y sombras, además de trabajos libres en casa”*. La docente destacó: *“Estas actividades no solo desarrollan habilidades técnicas, sino también la autonomía y confianza del estudiante en su capacidad creativa”*. En séptimo grado, se emplean técnicas como dibujos con volumen y tinta china, las cuales, *“incentivan la exploración de texturas y la expresividad en los trazos”*.

Para la segunda evidencia, que implica la elaboración de producciones artísticas, la docente de sexto grado aplica ocasionalmente la “competencia del periodo”, mientras que en séptimo grado no se registraron estrategias específicas. La docente de sexto grado mencionó:

*“Aunque estas actividades se realizan de manera puntual, creemos que tienen un impacto significativo en la consolidación de habilidades técnicas”.*

La tercera evidencia fomenta la creatividad, la docente de sexto grado describe la utilización de estrategias basadas en las habilidades y conocimientos previos de los estudiantes. La docente explicó: *“Procuramos que los trabajos reflejen la identidad artística de cada estudiante, adaptando las actividades a sus intereses”.* En séptimo grado, tras avanzar en las técnicas del periodo, se permite la libre creación de proyectos, lo cual, *“motiva a los estudiantes a aplicar lo aprendido de manera innovadora y personal”.*

### ***Grados octavo y noveno. Estrategias didácticas: Competencia sensibilidad.***

En la competencia artística sensibilidad se destaca que los estudiantes deben explorar y utilizar estímulos, sensaciones y emociones como herramientas para enriquecer su expresión artística. La docente de octavo grado menciona: *“Utilizamos ejemplos visuales para explicar la composición, seguido de ejercicios prácticos para que los estudiantes puedan aplicar lo aprendido en proyectos de dibujo y actividades de revisión colaborativa”.* Estas estrategias buscan que los estudiantes adquieran conocimiento sobre los recursos expresivos adecuados y los apliquen en la interpretación artística para transmitir impresiones y pensamientos de manera efectiva.

En noveno grado, se implementa una estrategia similar, donde la docente describen: *“Iniciamos con una explicación de la temática, realizamos ejercicios básicos para familiarizar a los estudiantes y terminamos con una creación plástica que refleja su comprensión del tema”.* Estas acciones están dirigidas a fortalecer las habilidades técnicas y conceptuales de los estudiantes, integrando el aprendizaje teórico con la práctica creativa.

Con relación a la tercera evidencia de aprendizaje, orientada a valorar y considerar observaciones de compañeros y docentes sobre aspectos técnicos o conceptuales, la docente de octavo grado implementa actividades que fomentan el trabajo colaborativo. Según la docente: *“Realizamos correcciones en casa y promovemos el trabajo grupal para que los estudiantes compartan ideas y aprendan a mejorar su producción artística a partir de la retroalimentación”.* En noveno grado, sin embargo, no se implementan estrategias específicas para esta evidencia.

### ***Estrategias didácticas: Competencia apreciación estética.***

Para esta competencia, la docente de octavo grado utiliza ejercicios prácticos como “gradación con color, matiz y tono” para que los estudiantes construyan y argumenten un criterio personal que les permita evaluar y apreciar tanto sus creaciones como las de sus compañeros. La docente explica: *“Les damos libertad para experimentar con el color y aprender cómo influye el matiz y la gradación en la percepción artística. Esto les ayuda a desarrollar un enfoque crítico y reflexivo sobre su propio trabajo y el de otros”*. En noveno grado, la docente emplea estrategias complementarias, como “teoría del color, gradación y volumen”. Según la docente menciona: *“Integramos ejercicios donde los estudiantes trabajan en la teoría y luego aplican estos conceptos en proyectos prácticos. De esta manera, relacionan la técnica con la interpretación y el estilo del arte”*. Estas actividades buscan conectar los elementos técnicos con el contexto cultural del arte, promoviendo una comprensión más profunda de la estética.

#### ***Estrategias didácticas: Competencia comunicación.***

Para desarrollar la competencia de comunicación, se destaca la importancia de vincular a los estudiantes con la comunidad educativa a través de la exposición de sus trabajos. La docente menciona: *“Organizamos exhibiciones dentro de la escuela donde los estudiantes muestran sus obras al público, lo que les permite ganar confianza en su capacidad para comunicar ideas a través del arte”*. En noveno grado, se realizan actividades similares con “integraciones de muestras artísticas” durante eventos escolares. Estas estrategias permiten a los estudiantes participar en un entorno colaborativo y demostrar sus habilidades de manera pública.

Además, para que los estudiantes aprendan a exponer y presentar obras artísticas, la docente de octavo grado opta por “exposiciones en el aula”. La docente relata: *“Les pedimos que expliquen sus trabajos frente a sus compañeros, de modo que desarrollen habilidades para comunicar su proceso creativo y responder preguntas”*. Sin embargo, en noveno grado no se reportan estrategias específicas para esta evidencia.

Para cumplir con la evidencia que busca la aplicación coherente de elementos conceptuales y formales de las artes, se implementan actividades como el modelado en relieve libre en arcilla. Según la docente: *“Trabajamos con materiales accesibles, como arcilla, para que los estudiantes planifiquen y ejecuten su proceso creativo, incorporando sus conocimientos previos y nuevas técnicas aprendidas”*. En noveno grado, esta estrategia se complementa con la

elaboración de esculturas povera, promoviendo la experimentación y el uso de materiales no convencionales.

***Grados décimo y undécimo - estrategias didácticas: Competencia sensibilidad.***

En la competencia artística sensibilidad, la docente de grado décimo implementa con frecuencia estrategias didácticas centradas en el desarrollo de “conceptos, características, historias, técnicas, ejercicios y proyecto final”, con el objetivo de que los estudiantes integren y apliquen las recomendaciones proporcionadas por sus compañeros y la docente. Según la docente de décimo grado: *“En nuestras clases, comenzamos con una introducción teórica, luego realizamos ejercicios prácticos, y finalmente los estudiantes presentan un proyecto final donde aplican lo aprendido, recibiendo retroalimentación para mejorar su expresión artística”*. Este enfoque tiene como objetivo mejorar la intención expresiva y la calidad de las producciones artísticas. No obstante, la docente de décimo grado menciona que no aplican estrategias didácticas específicamente relacionadas con la regulación emocional frente a situaciones que exigen autocontrol o la toma autónoma de decisiones durante la ejecución musical o la representación escénica.

En grado undécimo, la estrategia metodológica empleada es la “exposición y material didáctico”, que se complementa con la descripción del periodo artístico y sus características. La docente explica: *“Utilizamos exposiciones donde los estudiantes pueden aprender sobre diversos periodos artísticos, y les brindamos material didáctico para facilitar la comprensión de los contenidos y aplicar las recomendaciones recibidas durante las actividades”*. Esta retroalimentación tiene como objetivo integrar las recomendaciones de los compañeros y del docente para mejorar la intención expresiva y la calidad de las producciones artísticas.

***Estrategias didácticas: Apreciación estética.***

La docente de décimo y undécimo grado destaca la importancia de que los estudiantes conozcan, identifiquen y comprendan aspectos clave como los códigos musicales, el análisis crítico del arte, y los aspectos históricos, culturales y sociales involucrados en el desarrollo de la música. En este sentido, la docente busca fomentar la reflexión sobre el impacto del arte en la sociedad y su capacidad para contribuir al desarrollo humano y la cohesión social. La docente de décimo grado menciona: *“A través del uso de recursos audiovisuales y actividades como talleres*

*y pruebas, los estudiantes exploran cómo el arte refleja la historia y las identidades culturales. Esto les ayuda a comprender la función del arte en la sociedad”.*

El uso de recursos como “computador, video beam, televisor, talleres, cuestionarios, mapas, pruebas saber y rutas de aprendizaje” son algunas de las herramientas empleadas por la docente de décimo grado. De acuerdo con la docente: *“Usamos estos recursos para ilustrar conceptos históricos y culturales, lo que permite a los estudiantes desarrollar un sentido más profundo de la relevancia del arte en su vida cotidiana y en la sociedad”.*

En undécimo grado, la docente emplea una estrategia similar, basada en la “elaboración del material didáctico y prueba saber”, buscando también la integración de la teoría con la práctica para fortalecer la comprensión de los aspectos estéticos del arte. Según la docente de undécimo: *“El material didáctico es esencial para que los estudiantes comprendan las características de diferentes periodos artísticos y, a través de las pruebas, puedan aplicar ese conocimiento en sus creaciones”.*

#### ***Estrategias didácticas: Comunicación.***

En relación con la competencia de comunicación, se ha adoptado la estrategia de utilizar las obras de arte creativas y la exposición de los mejores trabajos como medios para desarrollar la habilidad de los estudiantes en la presentación y socialización de sus obras. La docente de décimo explica: *“Promovemos la creación de obras originales, y luego organizamos exposiciones donde los estudiantes muestran su trabajo a la comunidad educativa. Esto les permite practicar sus habilidades de comunicación artística”.* Estas actividades están enfocadas en permitir que los estudiantes apliquen herramientas cognitivas a través de la práctica artística. Sin embargo, en el grado undécimo, no se reportan estrategias didácticas específicas relacionadas con la comunicación de las producciones artísticas.

Adicionalmente, la docente de la Institución Educativa Santa Teresita valora el uso de herramientas didácticas y recursos materiales en la implementación de la música y el teatro. Como lo señala: *“Integramos aplicaciones didácticas como herramientas clave en nuestras clases, lo que permite a los estudiantes trabajar con aplicaciones específicas para música y teatro, facilitando su aprendizaje y creatividad”.* A continuación, se presentan los recursos tecnológicos y materiales utilizados en cada grado académico.

Tabla 4 Recursos materiales y humanos utilizados en la Institución Educativa Santa Teresita

Grado	Tipo de recurso
<b>Sexto y Séptimo</b>	Recursos humanos, tecnológicos, capacitación, recursos y espacio adecuado en las instituciones.
<b>Octavo y Noveno</b>	Material didáctico, personal calificado, recursos tecnológicos, espacio
<b>Décimo</b>	Recursos humanos y tecnológicos, apoyo del MEN, adecuación de aulas
<b>Undécimo</b>	Ayudas audiovisuales, material de apoyo, personal calificado, capacitación, tiempo y espacio dentro de la institución.
	Motivación, apoyo, revisión y corrección en la práctica.

*Nota:* Elaboración propia

Ahora bien, lo que respecta a las estrategias que la docente de la Institución Educativa Santa Teresita implementa para fortalecer la participación creativa, innovación y estimulación de emociones en los estudiantes en clases de EA y cultural, se encuentran las que muestra la siguiente tabla, esto permite que sean potencializadas las capacidades de los estudiantes.

Tabla 5. Estrategias implementadas en la Institución Educativa Santa Teresita

Grado	Tipo de recurso
<b>Sexto</b>	Motivación-puntos extras, exposiciones, concursos de talentos, premiación.
<b>Séptimo</b>	Motivación al estudiante, apreciación y valoración de sus propias creaciones.
<b>Octavo</b>	Motivación, apoyo, trabajo colaborativo.
<b>Noveno</b>	Motivación, apoyo, apreciación y valoración del trabajo.
<b>Décimo</b>	Motivación, exposiciones, apoyo, apreciativas, premios, revisión y corrección constante.
<b>Undécimo</b>	Motivación, apoyo, revisión y corrección en la práctica.

*Nota:* Elaboración propia

### 3.5.6 Resultados de la Institución Educativa Dinamarca.

#### **Grados sexto y séptimo - estrategias didácticas: Competencia sensibilidad.**

Para el desarrollo de la competencia artística sensibilidad y el cumplimiento de las evidencias correspondientes, la docente de grado sexto y séptimo implementa una variedad de actividades que buscan fomentar la conexión entre los estudiantes y el mundo artístico. La docente de sexto destacó que “*es esencial que los estudiantes se adentren en los conceptos básicos y logren comprender cómo la práctica artística se conecta con la teoría, algo que solo*

*puede lograrse a través de la exploración directa y la interacción con los temas*". La docente realiza las siguientes actividades:

- Actividades exploración, Se propone que los estudiantes tengan un primer acercamiento al tema y a los conceptos básicos que se trabajan en el área.
- Actividades de interacción, En cuanto a estas actividades se desarrolla la parte práctica del área, en que se proponen diversos ejercicios prácticos que evidencian las habilidades artísticas y la comprensión teórica adquirida. Transferencia y evaluación incluye la resolución e integración de los dos momentos teórico y práctico del área, en el que se debe de manera reflexiva dar cuenta a los criterios de evaluación, dados por la asignatura.
- Creación de obras sonoras por medio de los elementos básicos del arte plástico en la que los estudiantes partan del arte sonoro para acercarse a la noción musical.
- Sensibilización corporal por medio del arte contemporáneo en el que el arte relacional permite una reflexión del cuerpo.

***Estrategias didácticas: Competencia apreciación estética***

En la competencia de apreciación estética, la docente diseña actividades que fomentan la comprensión e interpretación profunda de las obras y los contextos históricos y culturales. La docente expresó que *"es fundamental que los estudiantes no solo vean las obras de arte, sino que comprendan el trasfondo histórico y cultural que las acompaña"*.

Las siguientes actividades que tienen como finalidad que los estudiantes comprendan e interpreten una obra y el proceso histórico – cultural del arte:

- Acercamiento al campo pre-cinematográfico a través de la historia del cine, mirando referentes y analizando los mismos.
- Construcción de juguetes ópticos sencillos.
- Después de analizar los diferentes referentes se construyen pequeños cortometrajes enfocados a diferentes temas.

- Grabación de cada acercamiento y se construyen referentes propios visuales de los estudiantes.

***Grados octavo y noveno - estrategias didácticas: Competencia sensibilidad.***

Para configurar la expresión artística en los estudiantes de octavo y noveno, la docente implementa estrategias que apuntan a la regulación de emociones, autonomía y la integración grupal. La docente señaló: *“La clave de la sensibilidad artística está en permitir que los estudiantes no solo se expresen, sino que también interactúen con las emociones que surgen durante el proceso creativo”*. De esta manera se utilizan las siguientes estrategias didácticas que sirven de apoyo en su práctica educativa:

- *Actividades exploración.* Se propone que los estudiantes tengan un primer acercamiento al tema y a los conceptos básicos que se trabajan en el área.
- *Actividades de interacción.* En cuanto a estas actividades, se desarrolla la parte práctica del área, en que se proponen diversos ejercicios prácticos que evidencian las habilidades artísticas y la comprensión teórica adquirida.
- *Transferencia y evaluación.* Incluye la resolución e integración de los dos momentos teórico - práctico del área, en el que se debe de manera reflexiva dar cuenta a los criterios de evaluación dados por la asignatura.

***Estrategias didácticas: Competencia apreciación estética.***

La docente de octavo y noveno implementa diversas estrategias didácticas para fomentar la capacidad de análisis y apreciación estética de los estudiantes. Según la docente, *“la apreciación estética debe ser una experiencia que invite a la reflexión profunda, no solo a nivel teórico, sino también a través de la interacción personal con las obras”*. Entre las actividades, se incluye la sensibilización a través de la visualización de obras de autores seleccionados, con un análisis que abarca desde la iconografía hasta la historia de la obra. De esta manera la docente practica tres estrategias didácticas que funcionan como apoyo para dar cumplimiento a dichas evidencias de aprendizaje:

- Sensibilización mediante diferentes obras de autores seleccionados y se realiza un estudio de la imagen desde su iconografía, composición, color e historia.
- Se utilizan diferentes técnicas para la construcción de réplicas de autor, en las que se deberá realizar un estudio de los materiales a trabajar.
- Se realizan patrones de color con el fin de entender el mismo en las obras a replicar.
- Uso de videos y manejo de fichas para aplicación de conceptos.
- Visitas virtuales a museos interactivos, reflexión en torno a una obra seleccionada, exposiciones de los diferentes movimientos del arte.

***Estrategias didácticas: Competencia comunicación.***

En lo que respecta a la competencia de comunicación, la docente de octavo y noveno busca que los estudiantes sean capaces de expresar sus creaciones artísticas de manera efectiva. La docente mencionó: *“La exposición es un espacio clave donde los estudiantes no solo presentan sus trabajos, sino que también deben aprender a comunicar lo que representan y el proceso detrás de cada pieza”*. Además de enfatizar en que: *“La participación activa de los estudiantes en cada etapa de la exposición permite que no solo sean creadores, sino también comunicadores de su arte”*. A continuación, se relacionan las estrategias didácticas que practican los docentes:

- Explicación de conceptos básicos de una exposición.
- Montaje y elaboración de textos curatoriales.
- Los estudiantes deben construir las exposiciones de los elementos trabajados durante el año, siendo partícipes en todo momento.

- El cierre del proceso concluye en la semana cultural, en la cual se transforman las aulas a modo de galería para exponer los procesos obtenidos durante los periodos.

***Grados décimo y undécimo - estrategias didácticas: Competencia sensibilidad.***

En los grados décimo y undécimo, se aplican estrategias que promueven la autonomía emocional y la integración grupal. La docente mencionó: *“Es importante que los estudiantes aprendan a regular sus emociones y a trabajar colaborativamente en el contexto artístico”*. A través de las actividades de exploración y actividades de interacción, los estudiantes desarrollan tanto la parte teórica como la práctica. La docente reflexionó: *“Al permitirles integrar las dos áreas, les damos las herramientas para comprender su expresión artística de manera crítica y reflexiva”*. De esta forma, los docentes establecen 3 estrategias didácticas para que los estudiantes cumplan con los objetivos de cada actividad que hacen parte de las evidencias de aprendizaje de la competencia, las cuales se presentan a continuación:

- Actividades exploración. Se propone que los estudiantes tengan un primer acercamiento al tema y a los conceptos básicos de la ilustración.
- Actividades de interacción. En cuanto a estas actividades, se desarrolla la parte práctica del área, en que se proponen diversos ejercicios prácticos que evidencian las habilidades artísticas y la comprensión teórica adquirida.
- Transferencia y evaluación. Incluye la resolución e integración de los dos momentos teórico y práctico del área, en el que se debe de manera reflexiva dar cuenta a los criterios de evaluación, dados por la asignatura.
- Acercamiento a los procesos pictóricos y de dibujo mediante ejercicios que les permitan combinar la parte práctica con la teórica.
- Resolución y problematización del análisis de la imagen.

***Estrategias didácticas: Competencia apreciación estética.***

Para la competencia de apreciación estética, se utilizan diversas estrategias, como la sensibilización mediante obras seleccionadas, en las cuales se realiza un estudio profundo de la imagen, el color y la historia. En palabras de la docente: *“El análisis de las obras no solo fomenta una mayor comprensión de la pieza, sino que permite a los estudiantes construir una narrativa propia sobre su apreciación estética”*.

- Se realiza una sensibilización mediante diferentes obras de autores seleccionados y se realiza un estudio de la imagen desde su iconografía, composición, color e historia.
- Se utilizan diferentes técnicas para la construcción de réplicas de autor, en las que se deberá realizar un estudio de los materiales a trabajar.
- Se realizan patrones de color con el fin de entender el mismo en las obras a replicar. Uso de videos y manejo de fichas para aplicación de conceptos.
- Visitas virtuales a museos interactivos, reflexión en torno a una obra seleccionada, exposiciones de los diferentes movimientos del arte.

***Estrategias didácticas: Competencia comunicación.***

La competencia de comunicación se desarrolla a través de diversas estrategias, que sirven como guía a los estudiantes en la construcción de sus exposiciones, con un enfoque en la participación activa. Como la docente lo expresó: *“La comunicación en el arte no es solo técnica, sino también un proceso de expresión personal y colectiva”*.

- Explicación de los conceptos básicos de creación
- Los estudiantes deben construir las exposiciones de los elementos trabajados durante el año, siendo partícipes en todo momento.

- El cierre del proceso concluye en la semana cultural en la cual transformamos aulas a modo de galería para exponer los procesos obtenidos durante los periodos.

La docente de la Institución Educativa Dinamarca menciona la importancia que tiene el manejo de diferentes apps y aplicaciones TICs en el proceso educativo, para que sean integrados en la herramienta tecnológica el uso de recursos materiales y humanos para implementar la música y el teatro. En la siguiente tabla, se encuentran los diferentes recursos a tener en cuenta por grado académico.

*Tabla 6. Recursos materiales y humanos utilizados en la Institución Educativa Dinamarca*

Grado	Tipo de recurso
<b>Sexto y Séptimo</b>	Utilización de apps enfocadas a su reconocimiento, manejo del lenguaje audiovisual y grafico para implementar TICs- manejo de herramientas 3d
<b>Octavo, Noveno y Décimo</b>	Manejo de diferentes apps y aplicaciones para incluir las tics en el proceso educativo
<b>Undécimo</b>	Trabajar con nuevas metodologías incluye formas de investigar en artes y contribuir desde la lectura de la imagen para potenciar las capacidades de los estudiantes.

*Nota:* Elaboración propia

La siguiente tabla muestra las estrategias implementadas por la docente de la Institución Educativa Dinamarca para fortalecer la participación en clases de EA y cultural, donde se estimulan la creatividad, innovación y estimulación de emociones en los estudiantes, con el fin de potencializar sus capacidades.

*Tabla 7. Estrategias implementadas en la Institución Educativa Dinamarca*

Grado	Tipo de recurso
<b>Sexto y Séptimo</b>	Crearía una estrategia de ABP aprendizaje basado en proyectos, junto a un equipo de trabajo para solucionar una problemática del contexto de forma práctica y colaborativa.
<b>Octavo, Noveno, Décimo y Undécimo</b>	Trabajar con nuevas metodologías incluir formas de investigar en artes y contribuir desde la lectura de la imagen para potenciar las capacidades de los estudiantes

*Nota:* Elaboración propia

### *3.5.7 Resultados de la Institución Educativa San José.*

#### ***Grados sexto y séptimo - estrategias didácticas: Competencia sensibilidad.***

La docente de la Institución Educativa San José implementó varias estrategias didácticas para facilitar que los estudiantes desarrollen competencias en la exploración de la relación visual

y el control de elementos técnicos. Estas estrategias son descritas por la docente, quienes enfatizan la importancia del proceso creativo en el desarrollo artístico. Como indicó la docente de sexto: *"Utilizamos el mapa conceptual para ayudar a los estudiantes a organizar sus ideas y hacer preguntas que fomenten la reflexión creativa. El uso de videos también les permite visualizar diferentes perspectivas artísticas antes de comenzar su propio proceso"*. En cuanto a las estrategias implementadas, la docente menciona las siguientes:

- Mapa conceptual, formulación de preguntas, presentación de videos y proceso creativo.
- Reconocimiento de materiales, prácticas, ejemplos y proceso creativo.

Por otro lado, la docente de grado séptimo integra estrategias didácticas, donde se destaca la observación como una herramienta clave en el aprendizaje artístico. Según la docente: *"La observación de videos permite que los estudiantes vean cómo diferentes autores desarrollan su arte, y esto les da ideas para su propio proceso creativo"*. Las estrategias utilizadas incluyen:

Prueba diagnóstica, observación de videos, asesoría del docente y proceso creativo.  
Observación de videos, asesoría del docente, ejemplos básicos, proceso creativo y muestra artística.

***Estrategias didácticas: Competencia apreciación estética.***

En este aspecto, se aplican estrategias que fomentan la apreciación estética, utilizando recursos audiovisuales como apoyo para el desarrollo de esta competencia. La docente de sexto comentó: *"Es fundamental que los estudiantes no solo crean, sino que aprendan a apreciar el arte desde una mirada crítica. Por eso utilizamos videos y diapositivas que les permiten analizar las obras desde diferentes perspectivas"*. Las estrategias aplicadas incluyen:

- Mapa mental, conversatorio, ejemplos y proceso creativo.
- Observación de diapositivas, videos y seguimiento del paso a paso en el proceso creativo.

La docente de grado séptimo también implementa actividades similares, pero enfatizando la importancia de la coevaluación para fomentar la autocrítica y el desarrollo artístico en conjunto. La docente explicó: *"La coevaluación no solo ayuda a los estudiantes a aprender de sus compañeros, sino que también fomenta la reflexión sobre su propio trabajo"*. Las estrategias de séptimo son las siguientes:

- Observación de videos sobre varios autores, explicación del docente, proceso creativo, auto y coevaluación.
- Prueba diagnóstica, observación directa, conversatorio y proceso creativo

***Estrategias didácticas: Competencia comunicación.***

Para la competencia de comunicación, la docente de sexto enfatiza la exposición como una estrategia fundamental para que los estudiantes expresen sus ideas de manera efectiva. Según la docente de sexto: *"Las exposiciones grupales e individuales permiten que los estudiantes se enfrenten al público, lo que les ayuda a ganar confianza y a expresar sus ideas de manera más clara"*. Las estrategias didácticas implementadas en sexto son:

- Explicación del docente, videos, reconocimiento de materiales, proceso creativo y exposición.
- Observación de videos, exposiciones grupales e individuales y actividad práctica.
- Observación de videos, actividad grupal y proceso creativo.

Mientras tanto, la docente de grado séptimo aborda la competencia de comunicación con un enfoque similar, pero integrando más trabajo colaborativo. La docente destacó: *"El trabajo en grupo es esencial, porque permite que los estudiantes se apoyen mutuamente y aprendan a trabajar en equipo, lo cual es una habilidad clave en la comunicación"*. Las estrategias incluyen:

- Reconocimiento de materiales, ejercicios prácticos, trabajo colaborativo y proceso creativo.
- Observación de videos, exposiciones grupales e individuales y actividad práctica.

- Observación de videos, actividad grupal y proceso creativo.

***Grados octavo y noveno - estrategias didácticas: Competencia sensibilidad.***

En cuanto a la competencia de sensibilidad en grado octavo aplican diversas estrategias didácticas que se centran en el proceso creativo y la reflexión. La docente de octavo mencionó: *"Es importante que los estudiantes no solo realicen actividades prácticas, sino que también reflexionen sobre el proceso que siguen, ya que esto les permite interiorizar mejor lo que aprenden"*. Como parte de las estrategias implementadas se incluyen:

- Prueba diagnóstica, pruebas, asesoría del docente, ejercicios prácticos, proceso creativo.
- Video explicativos, ejercicios básicos, trabajo grupal, proceso creativo y exposiciones.
- Videos, asesoría del docente, proceso creativo y exposiciones.

De manera similar, la docente de grado noveno emplea estrategias que fomentan la apreciación crítica del arte. Como señaló la docente: *"Las salidas al contexto local permiten que los estudiantes conecten lo aprendido en el aula con la realidad de su entorno, lo que hace que su aprendizaje sea más significativo"*. Las estrategias implementadas son:

- Videos explicativos, asesoría del docente, exposiciones, prácticas individuales y salidas en el contexto local.
- Apreciación de videos, asesoría del docente, ejercicios en clase, trabajo colaborativo, proceso creativo y exposición.

***Estrategias didácticas: Competencia apreciación estética***

En la competencia de apreciación artística en octavo grado combinan varias estrategias para desarrollar esta competencia en los estudiantes. La docente de octavo expresó: *"Los videos y las diapositivas sirven como ejemplos visuales que permiten que los estudiantes comprendan mejor los conceptos que discutimos en clase"*. Las estrategias incluyen: Actividad diagnóstica,

videos, asesoría del docente, ejercicios prácticos y exposición en el aula. Videos, diapositivas, trabajo colaborativo y muestra artística. Asimismo, la docente de grado noveno utiliza estrategias que integran la autoevaluación y la coevaluación para promover la reflexión sobre los trabajos realizados. La docente destacó: *"Las actividades de coevaluación ayudan a los estudiantes a ser más críticos con su propio trabajo y el de sus compañeros"*. Dentro de las estrategias implementadas se encuentran:

- Ejercicios básicos, apreciación de trabajos sobre personajes famosos, proceso creativo, auto y coevaluación.
- Ejercidos básicos y proceso creativo con la técnica según el contexto local.

***Estrategias didácticas: Competencia comunicación.***

La docente de grado octavo y noveno emplea el uso de tecnologías como videos y exposiciones para fortalecer las habilidades de comunicación de los estudiantes. La docente de octavo comentó: *"La tecnología es una herramienta valiosa porque permite a los estudiantes ver ejemplos de trabajo de otros y reflexionar sobre cómo pueden mejorar su propia comunicación artística"*. Las estrategias incluyen:

- Asesoría del docente, ejercicios básicos, proceso creativo y exposición en clase.
- Preparación de los lugares, preparación de muestra al público, retroalimentación del evento.
- Asesoría del docente, actividades prácticas del contexto regional con técnicas vistas en clase.

La docente de grado noveno, por su parte, hace uso de exposiciones y trabajos grupales para fomentar la comunicación artística en los estudiantes. Según la docente de noveno: *"Las exposiciones permiten que los estudiantes no solo expresen su arte, sino que también aprendan a defender sus ideas frente a una audiencia"*. Las estrategias de incluyen:

- Selección de los trabajos, muestra artística, exposición individual, evaluación directa e indirecta.
- Los estudiantes se preparan por grupos para exponer sus creaciones del periodo dentro del aula de clase.

***Grados décimo y undécimo - estrategias didácticas: Competencia sensibilidad.***

En los grados décimo y undécimo se implementan estrategias que promueven tanto la reflexión como la acción creativa. La docente de décimo explicó: "Es fundamental que los estudiantes experimenten con diferentes materiales y técnicas antes de realizar una exposición final. Esto les permite tener un proceso más completo". Las estrategias son las siguientes:

- Grado décimo. Actividad diagnóstica, reconocimiento de materiales, ejercicios prácticos y proceso creativo, exposición.
- Grado undécimo. Exposiciones, diapositivas, conversatorios, trabajo grupal.

***Estrategias didácticas: Competencia apreciación estética.***

La docente de décimo y undécimo utiliza materiales audiovisuales y exposiciones como parte esencial de sus estrategias para desarrollar la competencia estética. La docente de décimo comentó: "Las diapositivas y los videos no solo sirven para mostrar ejemplos, sino para fomentar una discusión crítica sobre las obras de arte". Las estrategias incluyen:

- Grado décimo. Diapositivas, videos, trabajo grupal, exposiciones, audiovisuales, asesoría del docente
- Grado undécimo. Exposiciones, diapositivas, conversatorios, trabajo grupal.

Reconocimiento del material, prácticas alusivas, procesos creativos. Los estudiantes preparan sus mejores trabajos para presentarlos a la comunidad educativa.

***Estrategias didácticas: Competencia comunicación.***

En la competencia de comunicación, la docente de décimo y undécimo combina exposición, retroalimentación y reflexión crítica para fomentar el pensamiento reflexivo y la mejora continua en la expresión visual. La docente de décimo enfatizó: *"La evaluación continua durante el proceso de creación ayuda a los estudiantes a mejorar sus habilidades de comunicación visual, y la reflexión crítica sobre su trabajo les permite identificar áreas de mejora"*. Las estrategias utilizadas en estos grados son:

- Grado décimo. Los estudiantes preparan en clase y en casa actividades para dar a conocer sus talentos y habilidades en las izadas de bandera de la institución.
- Grado undécimo. Los mejores estudiantes en el área, programan una salida para apreciar las obras de los artistas locales.

La docente de la Institución Educativa San José considera que es importante integrar en la herramienta tecnológica el uso de recursos materiales y humanos para implementar en clase de música y teatro el manejo de las apps y aplicaciones TICs en el proceso educativo que se muestran en la siguiente tabla para cada grado académico.

*Tabla 8. Recursos materiales y humanos utilizados en la Institución Educativa San José*

<b>Grado</b>	<b>Tipo de recurso</b>
<b>Sexto</b>	Material didáctico, espacios apropiados, instrumentos, recurso humano y tecnológico.
<b>Séptimo</b>	Instrumentos, espacio ideal, más horas de clase para el área y el personal idóneo para estas clases.
<b>Octavo</b>	Conocimiento sobre el tema, material de apoyo, recursos tecnológicos y espacios adecuados.
<b>Noveno</b>	Instrumentos, recursos humanos, espacio idóneo y personal calificado.
<b>Décimo</b>	Espacio en la institución, apoyo económico, capacitaciones e instructores.
<b>Undécim</b>	Motivación, trabajo en equipo, competencias de talentos.

*Nota: Elaboración propia*

En relación a las estrategias que la docente de la Institución Educativa San José utiliza para fortalecer la participación creativa, innovación y estimulación de emociones en los

estudiantes en clases de EA y cultural, se encuentran las relacionadas en la siguiente tabla, contribuyendo de gran manera a potencializar las capacidades de los estudiantes.

*Tabla 9. Estrategias implementadas en la Institución Educativa San José*

<b>Grado</b>	<b>Tipo de recurso</b>
<b>Sexto</b>	Exposiciones, selección de los mejores trabajos, muestra artística y conversatorio, etc.
<b>Séptimo</b>	Generando competencias creativas, actividades grupales e individuales, notas apreciativas.
<b>Octavo</b>	Notas extras, compensaciones recreativas, competencias de habilidades, etc.
<b>Noveno</b>	Trabajo grupal e individual, competencias, talleres, exposiciones.
<b>Décimo</b>	Motivación, trabajo en equipo, competencias de talentos, apreciativas.
<b>Undécimo</b>	Motivación, trabajo en equipo, competencias de talentos.

*Nota:* Elaboración propia

## CAPÍTULO IV: PROPUESTA DE TRANSFORMACIÓN

La presente propuesta de transformación surge como respuesta a las profundas desigualdades que históricamente han marcado la educación artística en contextos rurales, y plantea una alternativa innovadora, situada y pedagógicamente fundamentada. A partir de los hallazgos del trabajo de campo, se diseñó una herramienta tecnológica educativa concebida no como un accesorio instrumental, sino como un medio de mediación didáctica que articula los saberes del territorio con los principios de una pedagogía crítica y creativa. Lejos de replicar modelos tecnocráticos descontextualizados, esta propuesta apuesta por una construcción colaborativa entre docentes y estudiantes, en la que el arte se convierte en un espacio vivo de expresión cultural, identidad y pensamiento simbólico. Inspirada en principios de equidad, reconocimiento y accesibilidad, la herramienta busca responder a las necesidades reales del entorno rural, promoviendo el desarrollo de competencias artísticas desde una perspectiva integral y transformadora.

### **4.1. Fundamentación de la propuesta de transformación.**

El diseño de una herramienta tecnológica para la enseñanza del arte en contextos rurales requiere no solo una base pedagógica sólida, sino también una revisión crítica de los enfoques existentes. En esta investigación se parte de la premisa de que la tecnología, lejos de ser un simple canal de transmisión de contenidos, puede ser una mediación transformadora si se articula con prácticas pedagógicas significativas y con la realidad cultural del territorio. Según Vargas-Benavides (2023), las tecnologías deben ser entendidas como prácticas culturales, no como herramientas neutrales, y su incorporación en el aula exige una adaptación que responda a las características del entorno. Desde esta perspectiva, la autora de esta tesis reinterpreta los marcos teóricos tradicionales de la mediación tecnológica, proponiendo una articulación con la educación artística que responda a necesidades contextuales reales, especialmente en escenarios rurales históricamente excluidos.

En el marco de esta propuesta, se propone sustituir la visión tecnocrática de la educación mediada por TIC por una concepción centrada en la equidad cultural y el empoderamiento docente. Tal como señala Valencia (2024), los modelos educativos deben ser diseñados con y

para los actores del contexto, y no sobre ellos. Esta premisa sustenta una relectura de los modelos de innovación pedagógica, que en este estudio se reorientan hacia la creación de experiencias estéticas colaborativas y culturalmente pertinentes. La autora propone que la tecnología sea usada como catalizadora de procesos de creación artística desde una pedagogía del reconocimiento, en la que el arte no solo se enseñe, sino que también se viva, se sienta y se construya colectivamente con el territorio como eje.

En coherencia con los planteamientos anteriores, la presente propuesta educativa redefine los marcos de actuación del docente de arte en contextos rurales. Se pasa de un enfoque transmisivo a uno dialógico, en el cual el educador actúa como mediador de saberes culturales y estéticos. Según Ortiz (2021), la enseñanza del arte en contextos rurales debe fundarse en la pedagogía de la alteridad, que implica un reconocimiento activo del otro como portador de saberes y sensibilidades. Bajo esta lógica, la herramienta tecnológica propuesta se concibe como un espacio de encuentro entre saberes ancestrales, prácticas artísticas contemporáneas y dinámicas digitales emergentes. De esta manera, se genera una contribución teórica que combina los principios del aprendizaje situado con la mediación digital participativa.

Un aspecto innovador que emerge de esta tesis es el replanteamiento del rol de las competencias artísticas en la educación rural. Mientras la normativa del MEN (2010) se enfoca en sensibilidad, apreciación estética y comunicación, esta propuesta amplía dicho marco al incluir la autorrepresentación cultural, el pensamiento simbólico y la co-creación como competencias centrales. Esta ampliación conceptual está respaldada por Rodríguez-Flores y Maguiña-Vizcarra (2022), quienes sostienen que el desarrollo artístico debe ir más allá de las habilidades técnicas, incorporando dimensiones identitarias, sociales y políticas. Así, la autora contribuye teóricamente a enriquecer el campo de la educación artística con un enfoque que no solo enseña arte, sino que también promueve la agencia cultural del estudiante rural.

Desde el punto de vista metodológico, la herramienta tecnológica desarrollada en esta investigación se fundamenta en un modelo pedagógico interactivo que sustituye el modelo instruccional unidireccional. Tal como plantea Ortega-Bastidas (2020), la educación mediada por TIC debe fomentar la autonomía, la reflexividad y la interacción significativa entre docentes, estudiantes y contenidos. A partir de esta premisa, la autora diseña un recurso didáctico que incluye secuencias didácticas adaptables, actividades de exploración estética y espacios de creación colaborativa. Esta metodología representa una contribución teórica al diseño

instruccional en arte, al integrar criterios de accesibilidad tecnológica, pertinencia cultural y flexibilidad pedagógica en un solo entorno digital educativo.

Una de las contribuciones más significativas de esta tesis radica en la propuesta de un marco de evaluación artística digital centrado en procesos y no solo en productos. En lugar de evaluar únicamente resultados tangibles, se promueve una valoración integral de las trayectorias creativas de los estudiantes, considerando sus contextos, intenciones y transformaciones subjetivas. Según Alonso-Sanz (2024) la evaluación artística debe ser formativa, dialógica y situada, especialmente cuando se trabaja con estudiantes de entornos vulnerables. La herramienta diseñada incorpora rúbricas flexibles, autoevaluaciones narrativas y espacios de retroalimentación que valorizan el proceso expresivo del alumno. Este enfoque evaluativo constituye una innovación teórica al trasladar los principios de la evaluación auténtica al ámbito de la educación artística rural mediada por tecnología.

La articulación entre innovación educativa, equidad y arte que propone esta tesis tiene como soporte conceptual la pedagogía crítica. Sin embargo, se introduce una relectura que desplaza el énfasis desde la denuncia hacia la construcción de alternativas situadas. En este sentido, la herramienta tecnológica se erige como un “dispositivo de esperanza” en el sentido propuesto por Giroux (2022), al facilitar experiencias de expresión artística que afirman la dignidad cultural del estudiantado rural. Esta propuesta supera los límites de la crítica estructural para centrarse en la acción transformadora, aportando a la teoría un modelo de mediación didáctica que entrelaza resistencia estética, justicia curricular y apropiación tecnológica desde abajo.

Desde una perspectiva territorial, esta tesis plantea una reconfiguración del currículo artístico a partir de los saberes locales y las estéticas populares presentes en los Llanos Orientales de Colombia. Inspirada en los planteamientos de Bazurto-Rosado et al. (2023), quien aboga por una educación intercultural crítica, la propuesta reconoce el valor pedagógico del paisaje sonoro, las narrativas orales, la plástica campesina y las formas de vida que configuran la identidad cultural del estudiantado. De este modo, se genera un aporte teórico que desafía los cánones estéticos hegemónicos y propone un currículo alternativo, en el que la herramienta digital actúa como medio de reconocimiento y preservación cultural.

Asimismo, el diseño pedagógico de la herramienta incorpora principios de accesibilidad rural, entendida no solo como conectividad técnica, sino como adecuación a los ritmos, lenguajes

y tiempos de la escuela rural. Esta visión se fundamenta en los estudios de Morillo-Rico (2022), quien afirma que la verdadera inclusión digital comienza cuando las tecnologías se adaptan a los sujetos y no a la inversa. En coherencia, la autora introduce parámetros de usabilidad que consideran la intermitencia del servicio eléctrico, la baja conectividad y la escasa capacitación tecnológica del profesorado. Esta adaptación representa una contribución a la teoría de la accesibilidad digital desde un enfoque territorializado y pedagógico, que amplía el concepto de inclusión más allá del acceso a dispositivos.

Esta investigación propone una síntesis teórica entre el enfoque de diseño universal para el aprendizaje (DUA) y las pedagogías del sur global, con el fin de construir una estrategia metodológica que sea al mismo tiempo accesible, participativa y culturalmente coherente. De acuerdo con Rueda (2021) el DUA debe ser contextualizado para ser efectivo en territorios con marcadas desigualdades. Al integrar principios de flexibilidad, representación múltiple y participación activa con prácticas pedagógicas ancladas en lo rural, la autora ofrece un marco teórico híbrido que puede ser replicado en otras regiones de América Latina. Este aporte demuestra que es posible combinar rigor científico, sensibilidad cultural e innovación tecnológica en una propuesta educativa transformadora y coherente con los desafíos contemporáneos de la escuela rural latinoamericana.

#### **4.2. Estructura de la propuesta de transformación.**

En este apartado se presenta la estructura detallada de la propuesta de transformación educativa titulada Arte y Territorio: herramienta tecnológica para el fortalecimiento de habilidades artísticas y culturales en estudiantes rurales de secundaria en Acacías, Meta. La propuesta surge como respuesta a una necesidad identificada en el diagnóstico inicial: la escasa disponibilidad de recursos pedagógicos digitales contextualizados en las áreas artísticas dentro de los entornos escolares rurales. A partir de esta realidad, se diseñó una herramienta tecnológica que articula competencias, saberes territoriales, estrategias didácticas activas y mediación docente, bajo un enfoque pedagógico situado e inclusivo. Como lo proponen Engel y Coll (2022), una estructura transformadora debe reflejar no solo un diseño funcional, sino también una lógica formativa coherente con los objetivos del aprendizaje y las condiciones del contexto.

#### *4.2.1 Título o denominación de la propuesta*

La propuesta de transformación educativa lleva por título “*Arte y Territorio: herramienta tecnológica para el fortalecimiento de habilidades artísticas y culturales en estudiantes rurales de secundaria en Acacías, Meta*”. Esta denominación refleja la intención de articular el desarrollo artístico con el reconocimiento del contexto territorial, utilizando la tecnología no como un fin en sí mismo, sino como un canal pedagógico para enriquecer la formación estética, cultural y comunicativa de los estudiantes en escenarios tradicionalmente excluidos del acceso equitativo a recursos educativos innovadores.

#### *4.2.2 Formulación del objetivo general de la propuesta.*

##### *Objetivo general de la propuesta*

Diseñar una herramienta tecnológica educativa, mediante una mediación pedagógica situada que integre expresiones estéticas, identidad territorial y prácticas educativas innovadoras, orientada al fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en estudiantes rurales de secundaria y media del municipio de Acacías, Meta, Colombia.

#### *4.2.3 Objetivo específicos de la propuesta*

- Caracterizar las prácticas pedagógicas actuales y las expresiones artísticas culturales presentes en los contextos escolares rurales de secundaria y media del municipio de Acacías, Meta, Colombia.
- Elaborar una herramienta tecnológica educativa que articule estrategias didácticas innovadoras, elementos de identidad territorial y competencias artísticas, desde un enfoque pedagógico situado, para contextos escolares rurales de secundaria y media del municipio de Acacías, Meta, Colombia
- Validar la pertinencia pedagógica de la herramienta tecnológica mediante la implementación en instituciones rurales de secundaria y media del municipio de Acacías, Meta, Colombia.

#### 4.2.4 Formulación de los aparatos teóricos conceptuales y referenciales.

La propuesta de transformación desarrollada en esta investigación se fundamenta en la articulación de tres enfoques pedagógicos clave: el aprendizaje situado, la pedagogía crítica y la educación artística como eje formativo integral. En primer lugar, el enfoque situado reconoce que el conocimiento cobra sentido cuando se construye desde la experiencia concreta del sujeto en su entorno inmediato, priorizando las interacciones sociales, culturales y territoriales. En este sentido, Aldana-Zavala *et al.* (2021), en su estudio sobre prácticas escolares en comunidades rurales de América Latina, afirman que el aprendizaje situado permite fortalecer la identidad del estudiante al integrar los saberes locales en el aula. Esta perspectiva se complementa con la pedagogía crítica, que, como argumenta Cruz (2020), no solo busca enseñar contenidos, sino transformar las condiciones sociales a través del diálogo, la reflexión y la acción pedagógica comprometida. Ambas visiones convergen en la necesidad de diseñar experiencias educativas que respondan a las realidades del contexto rural colombiano, reconociendo su complejidad, riqueza cultural y desafíos históricos.

La educación artística, en este marco, no se aborda como una asignatura periférica, sino como un componente esencial del desarrollo humano, emocional y expresivo del estudiante. De acuerdo con Escobar (2020), la formación artística en contextos vulnerables fortalece competencias socioemocionales y promueve la inclusión, al permitir que los estudiantes expresen sus vivencias, construyan sentido y se conecten con su entorno desde una mirada estética y crítica. A través del arte, se posibilita la construcción de subjetividades, la representación simbólica del mundo y el reconocimiento de la diversidad cultural, aspectos que resultan especialmente relevantes en territorios rurales donde, como advierten Soto y Molina (2018), las manifestaciones culturales locales suelen estar ausentes del currículo oficial. Por tanto, el arte se presenta como una vía para democratizar el conocimiento, fomentar la participación y dignificar la experiencia educativa en escenarios tradicionalmente excluidos.

La incorporación de las tecnologías en esta propuesta se concibe desde una mirada ética y contextualizada, en la que las TIC no son un fin en sí mismo, sino una mediación cultural construida con y para los actores del territorio. Tal como señala Martínez Iñiguez *et al.*, (2019), la tecnología debe entenderse como una práctica cultural situada, cargada de intenciones pedagógicas, y cuya efectividad depende de su adecuación al entorno y de su apropiación por

parte de los usuarios. En esta línea, Jiménez et al. (2023) destaca que los recursos digitales, cuando se integran con pertinencia y sentido pedagógico, permiten ampliar las posibilidades de representación, comunicación y aprendizaje, especialmente en zonas rurales con baja infraestructura. La herramienta tecnológica propuesta en esta investigación responde a esta lógica: ha sido diseñada de manera participativa, tomando en cuenta los ritmos escolares, los lenguajes artísticos del territorio y las prácticas pedagógicas reales de los docentes rurales. Con ello, se promueve un modelo de innovación educativa que trasciende la visión tecnocrática y apuesta por una transformación cultural, estética y pedagógica arraigada en el contexto.

#### *4.2.5 Actividades de la propuesta*

Durante la fase inicial de diagnóstico, se llevó a cabo un proceso sistemático de recolección de información mediante la aplicación de encuestas dirigidas a docentes del área de Educación Artística, las cuales fueron diseñadas para explorar en profundidad las prácticas pedagógicas existentes, los niveles de apropiación tecnológica y las percepciones sobre la enseñanza del arte en el contexto rural. Estas encuestas se complementaron con una exhaustiva revisión documental de planes de estudio, lineamientos del Ministerio de Educación Nacional y literatura académica reciente relacionada con educación artística, innovación pedagógica y mediación tecnológica. Esta triangulación metodológica permitió construir un panorama detallado y fundamentado sobre el estado actual del área artística en las instituciones rurales del municipio de Acacías, identificando tanto las fortalezas como las brechas formativas existentes, que más adelante orientarán las decisiones del diseño instruccional.

En la fase de diseño, se implementó un enfoque participativo centrado en la co-creación pedagógica, por medio de mesas de trabajo con docentes del área artística. Estas sesiones de diálogo, intercambio de experiencias y lluvia de ideas fueron fundamentales para construir de manera colectiva los contenidos, estrategias didácticas y funcionalidades específicas de la herramienta tecnológica. Este trabajo colaborativo permitió asegurar que el recurso digital respondiera a las necesidades reales del aula rural, integrando elementos culturales del territorio, lenguajes expresivos propios del estudiantado y enfoques pedagógicos adaptativos. Asimismo, se abordaron criterios de accesibilidad, usabilidad y pertinencia curricular, con el fin de garantizar que la propuesta fuera comprensible, útil y viable en condiciones de baja conectividad y recursos limitados.

Posteriormente, en la fase de validación, se elaboró y distribuyó un prototipo funcional de la herramienta, el cual fue entregado a los docentes participantes para su análisis en contextos reales de aula. Se diseñó un formulario de retroalimentación estructurado con preguntas abiertas y cerradas que permitió recoger información clave sobre la experiencia de uso del recurso, la adecuación de los contenidos, la claridad de las actividades propuestas y la percepción general sobre su potencial educativo. Esta retroalimentación fue esencial para ajustar aspectos técnicos, pedagógicos y visuales del instrumento, antes de su aplicación en mayor escala. En la fase de implementación, se integró la herramienta a sesiones didácticas reales con estudiantes de secundaria, documentando cuidadosamente los procesos a través de observaciones, registros narrativos y análisis del desempeño estudiantil. La fase de evaluación incluyó la sistematización de todos los aprendizajes generados a lo largo del proyecto, permitiendo identificar logros alcanzados, niveles de impacto en las competencias artísticas, y aspectos susceptibles de mejora, lo que consolidó un modelo de innovación educativa dinámico, contextualizado y profundamente articulado con las realidades del entorno rural.

#### *4.2.6 Selección de métodos, técnicas e instrumentos para su aplicación*

La selección de métodos, técnicas e instrumentos para la aplicación de la propuesta Arte y Territorio respondió a criterios de coherencia con el enfoque cualitativo y el paradigma interpretativo que orienta esta investigación. La finalidad de esta fase fue garantizar que la recolección de información, su análisis y su interpretación tuvieran una base metodológica sólida y contextualizada. Como lo plantea Flick (2018), en estudios educativos centrados en procesos formativos situados, es indispensable que los instrumentos privilegien la comprensión de las experiencias, prácticas y sentidos construidos por los actores. En esta línea, se optó por la investigación-acción como método rector, debido a su carácter participativo, reflexivo y transformador, que permite vincular el diagnóstico con la intervención educativa. Esta elección metodológica no solo permitió recoger datos en escenarios reales de aula, sino también fomentar el diálogo entre teoría y práctica, generando insumos que nutrieron directamente el diseño de la herramienta tecnológica propuesta.

En cuanto a las técnicas de recolección de información, se priorizaron las encuestas abiertas dirigidas al profesorado de educación artística, ya que permitieron captar percepciones, estrategias y necesidades desde la voz directa de las y los docentes. Esta técnica se eligió por su versatilidad para obtener información detallada en contextos donde los recursos tecnológicos son limitados, como lo señala Hernández Sampieri et al. (2014). Las encuestas fueron diseñadas con preguntas abiertas orientadas a explorar el uso de tecnologías en el aula, el tipo de actividades artísticas implementadas y la valoración de las competencias culturales en el currículo escolar, según lo interpreta Avilez-Verdezoto y Suárez-Monzón (2025). Este tipo de técnica, al no imponer categorías preestablecidas, facilitó la emergencia de patrones interpretativos que fueron fundamentales para construir las categorías analíticas del estudio. La aplicación de estas encuestas se acompañó de un proceso de sensibilización y retroalimentación con los docentes, fortaleciendo así el compromiso participativo y la validez contextual de los datos obtenidos.

Respecto a los instrumentos, se elaboró una matriz de análisis que permitió sistematizar las respuestas obtenidas, organizándose en torno a tres núcleos temáticos: competencias artísticas, identidad territorial y uso pedagógico de TIC. Esta matriz se inspiró en el modelo de análisis cualitativo por codificación abierta, axial y selectiva propuesto por Martínez Iñiguez *et al.*, (2019), adaptado a los objetivos del estudio. El instrumento facilitó una lectura transversal de las respuestas y permitió establecer conexiones entre las prácticas docentes y los principios pedagógicos que sustentan la propuesta. Asimismo, se incorporaron registros de campo y bitácoras reflexivas como instrumentos auxiliares para documentar las sesiones de diseño colaborativo con los docentes. Estos registros enriquecieron la triangulación de la información y posibilitaron un seguimiento más cercano del proceso de co-creación de la herramienta tecnológica, tal como recomiendan Forni y De Grande (2020) en investigaciones educativas con enfoque participativo.

La selección de estos métodos, técnicas e instrumentos permite una implementación efectiva de la propuesta de transformación, asegurando tanto la rigurosidad investigativa como la pertinencia pedagógica. La herramienta tecnológica fue validada en escenarios reales de aula, a través de actividades piloto estructuradas conforme a los núcleos competenciales definidos por el Ministerio de Educación Nacional (2010): sensibilidad, apreciación estética y comunicación.

Como lo indica Santana (2023) una propuesta educativa solo es sostenible si cuenta con procesos evaluativos integrados que miden su impacto en el aprendizaje y en la práctica docente. En ese sentido, los instrumentos utilizados no solo cumplieron una función diagnóstica, sino que sirvieron también para monitorear la apropiación de la herramienta por parte de docentes y estudiantes. Esta articulación entre el diseño metodológico y la implementación práctica constituye un aporte relevante al campo de la innovación educativa en contextos rurales, donde el arte y la tecnología convergen como motores de transformación formativa.

#### *4.2.7 Recursos necesarios para la aplicación de la propuesta*

La implementación efectiva de la herramienta tecnológica diseñada en esta propuesta demanda una serie de recursos tanto técnicos como pedagógicos, cuya disponibilidad condiciona su apropiación y sostenibilidad en el tiempo. En primer lugar, se requiere contar con dispositivos electrónicos básicos, como computadores, tabletas o incluso teléfonos celulares inteligentes, que permitan a los docentes y estudiantes acceder a los contenidos digitales, ya sea en línea o descargados para uso local. Dada la realidad de muchas instituciones rurales en Colombia, donde la conectividad puede ser limitada o intermitente, se ha contemplado una estructura tecnológica flexible que no dependa exclusivamente del acceso continuo a internet, sino que funcione también en entornos offline, reduciendo así las barreras de acceso. Esta condición técnica mínima garantiza que la propuesta sea inclusiva y adaptable a diferentes niveles de infraestructura escolar, lo cual resulta fundamental en contextos marcados por brechas digitales estructurales.

En términos pedagógicos, la implementación requiere del fortalecimiento de las capacidades docentes para el uso significativo de la herramienta, lo que implica espacios de formación previa, acompañamiento continuo y posibilidad de adaptación del recurso a las características particulares de cada grupo de estudiantes. Esta formación no debe limitarse a lo técnico, sino que debe integrar elementos didácticos, artísticos y culturales que permitan a los educadores comprender el sentido formativo de la propuesta. Por ello, se plantea como componente clave la realización de talleres de capacitación en donde los docentes puedan explorar las funcionalidades del recurso, compartir experiencias, resolver dudas y adaptar las actividades propuestas a su propio estilo pedagógico. Además, se prevé el uso de materiales complementarios como guías impresas, audios explicativos y videos educativos, con el fin de

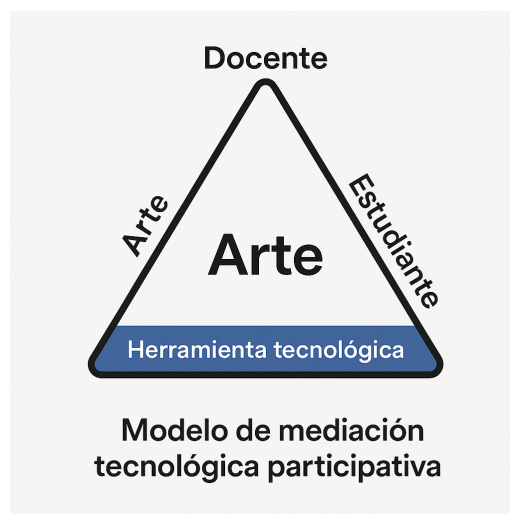
diversificar los lenguajes pedagógicos y responder a distintos estilos de aprendizaje. Estos insumos facilitan la apropiación de la herramienta y permiten su integración orgánica en las dinámicas escolares cotidianas.

El éxito en la implementación de la propuesta requiere el compromiso humano e institucional de diversos actores educativos. La disposición del cuerpo docente es un factor esencial, ya que su motivación, apertura al cambio y capacidad de adaptación son determinantes para que la herramienta trascienda el uso instrumental y se convierta en una mediación transformadora. Asimismo, el acompañamiento por parte de los directivos escolares y las Secretarías de Educación es vital para garantizar condiciones de sostenibilidad, seguimiento y escalabilidad. Este respaldo debe traducirse en apoyo técnico, reconocimiento del valor de la innovación y posibilidad de incluir la herramienta en los planes de mejora institucional. Como se ha demostrado en estudios recientes (Sánchez 2019), las innovaciones educativas que cuentan con respaldo institucional y procesos formativos sistemáticos tienen mayor impacto y perdurabilidad. Por ello, la propuesta presentada no solo busca transformar prácticas de aula, sino también incidir en las estructuras escolares que las sostienen, generando una red de apoyo que posibilite su continuidad y expansión en otros territorios rurales.

#### *4.2.8 Representación teórica y/o práctica.*

La propuesta se estructura a partir de un modelo de mediación tecnológica participativa, representado por un triángulo didáctico cuyos vértices son el docente, el estudiante y el arte. En la base del triángulo se sitúa la herramienta tecnológica como soporte pedagógico esencial que facilita la interacción entre los actores del proceso educativo. En el centro del modelo se encuentra el arte, concebido como eje transversal que articula los vínculos formativos, expresivos y culturales entre los participantes. Esta configuración permite visualizar la relación dinámica entre el acompañamiento docente, la experiencia estudiantil y los lenguajes artísticos, mediada por tecnologías digitales que contextualizan y enriquecen el aprendizaje. Así, el modelo integra de forma coherente los componentes humanos, creativos y tecnológicos, promoviendo una práctica pedagógica sensible, situada e inclusiva.

*Figura 1*  
*Modelo de mediación tecnológica participativa.*



Fuente: Elaboración propia. Modelo de mediación tecnológica participativa desarrollado en el marco de la propuesta educativa para el fortalecimiento de habilidades artísticas en contextos rurales (2024).

#### *4.2.6 Fases de la propuesta de transformación.*

La propuesta metodológica planteada en esta investigación se organiza en cinco fases interdependientes que conforman un ciclo de transformación pedagógica flexible, adaptativo y centrado en la realidad educativa rural. Estas fases no responden a una secuencia lineal rígida, sino que están articuladas bajo una lógica de mejora continua que permite el reajuste permanente de los elementos pedagógicos y tecnológicos involucrados.

En la primera fase, denominada Diagnóstico y recolección de información contextual, se desarrolló un proceso de exploración empírica mediante encuestas, revisión documental y análisis de prácticas docentes, lo que permitió identificar con claridad las dinámicas, limitaciones y potencialidades del área de Educación Artística en las instituciones rurales del municipio de Acacías. Este diagnóstico no solo sirvió para delimitar el objeto de intervención, sino que también dio voz a los actores educativos del territorio, quienes aportaron insumos fundamentales para orientar el diseño posterior del recurso tecnológico.

La segunda fase, correspondiente al Diseño colaborativo de la herramienta, implicó la construcción colectiva del contenido, formato y estructura funcional del recurso digital. A través de un enfoque participativo, se convocó a docentes de arte para contribuir con sus saberes y experiencias en la definición de las actividades, estrategias didácticas y materiales integrados en

la herramienta. Este enfoque, inspirado en los principios de co-creación pedagógica, permitió asegurar que el producto final respondiera a las condiciones reales del aula rural y no a modelos externos o idealizados. La tercera fase, Validación participativa con docentes, se enfocó en someter la herramienta a un proceso de revisión y retroalimentación por parte de quienes la implementarían. Se aplicaron encuestas evaluativas y se promovieron espacios de diálogo en los que los docentes expresaron sus impresiones sobre la utilidad, pertinencia y aplicabilidad del recurso. Este ejercicio no solo fortaleció la calidad técnica y pedagógica de la propuesta, sino que también generó apropiación y sentido de pertenencia entre los usuarios.

Posteriormente, en la fase de implementación en el aula en formato piloto, se puso a prueba la herramienta con estudiantes de secundaria, integrándose a sesiones reales de clase en los colegios rurales participantes. Esta etapa permitió observar directamente la interacción entre los usuarios y el recurso digital, así como recoger información clave sobre su funcionamiento, adaptabilidad y potencial de impacto. La fase de Evaluación y retroalimentación constituyó un espacio de análisis crítico de los resultados obtenidos, orientado a realizar los ajustes necesarios para mejorar la herramienta antes de su escalamiento. Esta evaluación se desarrolló desde un enfoque formativo y cualitativo, centrado no solo en los productos del aprendizaje, sino también en los procesos de participación, motivación y expresión artística de los estudiantes.

### **Herramienta Tecnológica para el desarrollo de la propuesta de transformación.**

La herramienta tecnológica diseñada, la cual contiene temáticas acordes al área de EA y cultural, a partir de las estrategias didácticas de aprendizaje (sensibilidad, apreciación estética, comunicación) que conllevan al DHAC, en los estudiantes de nivel secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías, instituciones educativas que fueron objeto de estudio en Santa Teresita, Dinamarca y San José. A continuación, se muestran unas imágenes de pantalla de los menús que contiene la aplicación.

Figura 2.  
Menú Ayuda



*Nota:* Elaboración propia. Se encuentran ocho (8) opciones para suministrar la información relacionada con el uso de la herramienta tecnológica.

El siguiente pantallazo se muestra al dar clic en la opción **Continuar** en la pantalla inicial de la herramienta tecnológica. En este paso el estudiante elige el avatar que desee.

Figura 3.  
Selección de Avatar



*Nota:* Elaboración propia. Hay cuatro (4) opciones de avatar a selección, dos son de género masculino y dos femenino. Al igual que el pantallazo inicial se encuentra el botón de ayuda.

En la siguiente pantalla se encuentra el menú principal que contiene ocho (8) secciones: 1. Objetivos, 2. Artes visuales, 3. Artes plásticas, 4. Artes aplicadas, 5. Artes Escénicas, 6. Artes musicales o sonoras, 7. Artes literarias y 8. Artes gráficas. El objetivo es contar con una herramienta tecnológica que sea complementaria y de gran utilidad tanto para los docentes como para los estudiantes, que permita el desarrollo de las habilidades artísticas y culturales en los niveles de secundaria y media en los colegios rurales del municipio de Acacias – departamento del Meta.

*Figura 4.*

*Menú Principal*



*Nota:* Elaboración propia

En cada una de las opciones de artes se encuentra el desarrollo pedagógico respectivo. Ahora bien, al ingresar a cualquier módulo de artes se activa el menú superior o pantalla de contenido, compuesto por un menú de ocho (8) opciones: 1. Objetivos, 2. Presentación, 3. Preconceptos, 4. Autoevaluación, 5. Conclusiones, 6. Bibliografía, 7. Créditos y 8. Ayuda. La primera opción Objetivos, ya se dio a conocer. El menú de presentación, preconceptos y autoevaluación, se refiere al desarrollo pedagógico de cada módulo de las artes, que va de acuerdo al módulo en que el usuario se encuentre.

*Figura 5.*

*Menú superior o pantalla de contenido*



En el caso de la autoevaluación se trabaja con preguntas de selección múltiple con única respuesta. El usuario responde cada punto según considere y para finalizar da click en el botón enviar, de esta forma puede verificar si la respuesta seleccionada fue correcta o incorrecta. A manera de ejemplo se muestra en el siguiente pantallazo un caso de evaluación.

*Figura 6.*  
*Menú evaluación*



*Nota:* Elaboración propia

De otra parte, en la siguiente imagen de pantalla se muestra lo que se encuentra en el menú Conclusiones.

*Figura 7.*  
*Menú conclusiones*



### Conclusiones



1. El desarrollo de herramientas tecnológicas de fácil acceso y que se ajustan a los modelos educativos que demanda hoy el mundo, son de suma importancia en la escuela rural o de cabecera de municipios, ya que los estudiantes que allí se encuentran no tienen acceso a recursos tecnológicos que les facilite el aprendizaje.
2. La herramienta tecnológica presentada, se convierte en una excelente alternativa para el desarrollo de habilidades en artes y no solo es apoyo para docentes y estudiantes sino que se convierte en una herramienta de aprendizaje para la población en general.

*Nota:* Elaboración propia

En el menú Bibliografía se encuentra un botón para acceder a la lista bibliográfica, donde se muestra cada uno de los artistas que fueron mencionados en la herramienta y este corresponde a cada módulo de arte.

*Figura 8.*

*Menú Bibliografía*



### Bibliografía

Estrategias Didácticas Mediadas por Tecnología para el Fortalecimiento de las Habilidades Artísticas y Culturales en el Nivel Secundario de Colegios Rurales en Acacias, Meta, durante el Año 2024.  
 TESIS PARA: DOCTORADO EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN.  
 PRESENTAN: ROSA DELIA PARDO SASTOQUE  
 DIRECTORA DE TESIS: LIZZY COROMOTO DAVALILLO BOLÍVAR



[Ver Lista Bibliográfica](#)

*Nota:* Elaboración propia

En el menú Créditos y Reconocimientos se muestran las diferentes entidades que intervinieron en esta investigación. Finalmente se encuentra el menú ayuda, el cual ya se encuentra relacionado en la figura 2.

El módulo de Artes Visuales tiene como objetivo desarrollar la capacidad de observación, análisis y creación visual en los estudiantes de secundaria, mediante la exploración crítica de imágenes, colores, formas y símbolos presentes en su entorno. Esta área se justifica pedagógica y culturalmente al permitir la comprensión del lenguaje visual como medio de expresión subjetiva y herramienta de interpretación del contexto social. Los contenidos temáticos incluyen fundamentos del color, composición, perspectiva, lectura de imágenes y expresión simbólica. Se proponen actividades interactivas como creación de collages digitales, interpretación de obras locales y diseño de afiches con herramientas TIC accesibles. La evaluación se sugiere a través de rúbricas cualitativas centradas en el proceso creativo, originalidad y capacidad de argumentación estética. Según Soto y Molina (2018), el desarrollo de la competencia visual favorece el pensamiento crítico y la alfabetización mediática en contextos rurales, fortaleciendo la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los estudiantes. Este módulo está orientado a los niveles de secundaria, adaptando los contenidos a la etapa de iniciación en el lenguaje visual formal.

El módulo de Artes Plásticas tiene como propósito estimular la capacidad de creación tridimensional y bidimensional de los estudiantes de secundaria, mediante el uso de materiales diversos y técnicas tradicionales y contemporáneas propias del contexto rural. Su justificación pedagógica radica en el desarrollo de la motricidad fina, la percepción espacial y la exploración de materiales reciclables, naturales y accesibles, mientras que desde el plano cultural, permite resignificar las prácticas manuales del territorio como expresiones estéticas legítimas. Los contenidos incluyen técnicas de modelado, escultura, ensamblaje, estampado y pintura mural. Las actividades propuestas contemplan la elaboración de máscaras con elementos orgánicos, creación de esculturas con objetos de desecho y diseño de instalaciones simbólicas. Se sugiere una evaluación formativa basada en portafolios de proceso y autoevaluaciones reflexivas. De acuerdo con Velásquez Ángel et al. (2023), el arte plástico en zonas rurales fortalece la relación con el entorno y promueve la resiliencia a través de la creación manual consciente. Este módulo está dirigido al nivel de secundaria, con actividades ajustadas a los recursos materiales disponibles en el medio.

El módulo de Artes Aplicadas tiene como objetivo fomentar el diseño funcional y creativo de objetos utilitarios entre estudiantes de media, integrando el arte con la vida cotidiana y los saberes tradicionales del territorio. Su justificación pedagógica radica en la necesidad de fortalecer la relación entre la estética y la funcionalidad, mientras que desde el enfoque cultural,

se recuperan prácticas artesanales como el tejido, la cestería y la elaboración de objetos decorativos con materiales autóctonos. Los contenidos temáticos abordan nociones de diseño, ergonomía, ornamentación y reutilización creativa. Las actividades incluyen la creación de diseños textiles, decoración de utensilios, elaboración de productos con identidad local y simulación de proyectos de emprendimiento artístico. La evaluación se plantea a través de proyectos finales que integren creatividad, funcionalidad y pertinencia cultural. De acuerdo con Mero (2022), las artes aplicadas en contextos rurales promueven habilidades emprendedoras, fortalecen la economía local y revalorizan los oficios populares. Este módulo se orienta principalmente al nivel de educación media, dado su enfoque en proyección laboral y sostenibilidad.

El módulo de Artes Escénicas tiene como objetivo potenciar las habilidades expresivas, comunicativas y colaborativas de los estudiantes de secundaria, mediante la práctica teatral, la improvisación y la dramatización de situaciones reales o simbólicas del entorno rural. Su justificación pedagógica radica en el fortalecimiento de la empatía, la autorregulación emocional y la construcción de narrativas colectivas, mientras que desde la dimensión cultural se busca visibilizar las historias locales, los personajes tradicionales y los conflictos sociales del territorio. Entre los contenidos figuran elementos del lenguaje corporal, la voz, el gesto, el espacio escénico y la construcción del personaje. Las actividades incluyen la creación de guiones, dramatizaciones comunitarias y pequeñas puestas en escena con materiales sencillos. La evaluación se sugiere mediante diarios reflexivos y registros audiovisuales de los montajes. Según Zapata (2018), el teatro escolar en entornos rurales se convierte en una herramienta de construcción de ciudadanía, al facilitar la expresión de subjetividades y realidades muchas veces silenciadas. Este módulo está orientado a estudiantes de secundaria en sus distintos niveles.

El módulo de Artes Musicales o Sonoras tiene como objetivo desarrollar la percepción auditiva, la expresión rítmica y la creatividad sonora de los estudiantes de secundaria y media, mediante la exploración de prácticas musicales tradicionales y contemporáneas. Pedagógicamente, este módulo permite fortalecer la memoria auditiva, la coordinación motriz y el trabajo en equipo; culturalmente, reivindica las sonoridades locales como patrimonio vivo y medio de cohesión social. Los contenidos incluyen nociones básicas de ritmo, melodía, armonía, instrumentos autóctonos y composición con objetos no convencionales. Las actividades didácticas abarcan la creación de canciones, percusión corporal, experimentación sonora con

materiales del entorno y grabación de piezas musicales con dispositivos móviles. La evaluación se plantea desde el enfoque procesual, a través de diarios sonoros, presentaciones colaborativas y rúbricas de expresión creativa. Según Jiménez et al. (2023) la educación musical en la ruralidad amplifica las voces del territorio, al tiempo que estimula la identidad y la pertenencia. Este módulo está dirigido a estudiantes de secundaria y media, según el grado de complejidad de las actividades.

El módulo de Artes Literarias tiene como objetivo incentivar la lectura, la escritura creativa y la oralidad artística en los estudiantes de media, mediante el acercamiento a géneros literarios que dialogan con su realidad rural. Su justificación pedagógica se basa en la necesidad de desarrollar habilidades de comunicación escrita y pensamiento crítico, mientras que desde lo cultural, permite rescatar relatos orales, costumbres y memorias locales. Los contenidos comprenden narración oral, poesía popular, microcuento, diario personal, copla campesina y leyendas del territorio. Las actividades metodológicas incluyen la escritura colaborativa, la creación de antologías escolares, el análisis literario de textos regionales y la puesta en escena de narraciones propias. La evaluación se plantea desde el enfoque formativo, mediante carpetas de escritura y lectura comentada. De acuerdo con Herrera-Benítez (2021), la literatura en contextos rurales permite la afirmación de la identidad, el fortalecimiento de la imaginación ética y la construcción de ciudadanía simbólica. Este módulo está orientado principalmente a estudiantes de educación media, por su enfoque en narrativas autorreflexivas y producción textual.

El módulo de Artes Gráficas tiene como objetivo desarrollar competencias en diseño visual, composición tipográfica y comunicación gráfica en estudiantes de secundaria, mediante la producción de piezas que integren imagen y texto con propósitos expresivos o funcionales. Su justificación pedagógica radica en la necesidad de fortalecer la alfabetización visual y el pensamiento comunicacional, mientras que desde la dimensión cultural busca dotar a los estudiantes de herramientas gráficas para representar su entorno, sus luchas y sus aspiraciones. Los contenidos abarcan diseño de carteles, elaboración de cómics, infografías educativas, caligrafía creativa y técnicas básicas de ilustración. Las actividades incluyen el diseño de campañas escolares, creación de personajes gráficos y edición digital de producciones visuales. La evaluación contempla el análisis de procesos creativos y la funcionalidad comunicativa de los productos gráficos. Según Ledezma Campos *et al.* (2025), las artes gráficas en la escuela rural permiten democratizar el acceso a lenguajes visuales contemporáneos y potencian la voz juvenil

en escenarios sociales. Este módulo está diseñado para niveles de secundaria, adaptable según el grado de profundización requerido.

El diseño y estructuración de esta propuesta de transformación educativa refleja un esfuerzo sistemático y comprometido por responder, desde la praxis pedagógica y el rigor investigativo, a una problemática histórica en los contextos rurales colombianos: la marginación de la educación artística como eje de formación integral. A través de la herramienta tecnológica concebida, se integran dimensiones teóricas, metodológicas y contextuales que permiten resignificar el papel del arte en la escuela rural, dotándolo de un carácter emancipador, estético y culturalmente situado. La organización de módulos especializados ofrece una ruta pedagógica flexible y diversa, capaz de adaptarse a las particularidades del territorio, al tiempo que promueve procesos de apropiación crítica, participación creativa y autorrepresentación simbólica de los estudiantes. Este capítulo ha demostrado que la tecnología, lejos de ser un fin en sí misma, se convierte en un medio de transformación cuando se articula con pedagogías humanistas, recursos locales y metodologías colaborativas. En este sentido, la propuesta no solo constituye una alternativa pedagógica viable, sino también una contribución al cuerpo teórico-práctico de la innovación educativa con enfoque territorial, desde y para las escuelas rurales.

#### **4.3. Valoración/ evaluación / validación de la propuesta de transformación.**

El presente apartado tiene como propósito exponer de manera sistemática los procesos de valoración, evaluación y validación de la propuesta de transformación educativa titulada *Arte y Territorio*, la cual fue diseñada para fortalecer las competencias artísticas y culturales en estudiantes rurales de secundaria del municipio de Acacías, Meta. Esta fase constituye un componente esencial de la investigación, dado que permite verificar la coherencia pedagógica, la funcionalidad técnica y la pertinencia contextual de la herramienta tecnológica desarrollada. En concordancia con lo propuesto por Hernández Sampieri et al. (2014) toda propuesta educativa requiere ser sometida a un análisis riguroso que no sólo examine sus resultados, sino también sus procesos, su aplicabilidad y su capacidad de generar transformaciones reales en el entorno escolar.

#### 4.3.1 Valoración de la propuesta de transformación.

La valoración de la propuesta de transformación educativa titulada *Arte y Territorio* se realizó a partir de un enfoque cualitativo de evaluación formativa, considerando su pertinencia pedagógica, su funcionalidad en contextos rurales y su impacto en el fortalecimiento de las competencias artísticas. Para ello, se diseñó un sistema de análisis basado en criterios definidos desde el inicio de la investigación: relevancia curricular, contextualización cultural, aplicabilidad didáctica y percepción del usuario. De acuerdo con Oñate-Escobar (2024), una evaluación pedagógica integral no debe centrarse únicamente en los resultados, sino también en el proceso de implementación, en la respuesta de los actores implicados y en la coherencia interna de la propuesta. En esta línea, se realizaron sesiones de retroalimentación con docentes participantes, quienes valoraron aspectos como el diseño visual, la accesibilidad, la diversidad de recursos y la conexión con el entorno sociocultural de sus estudiantes. Esta fase permitió verificar que la herramienta no solo es funcional, sino también significativa.

Desde el punto de vista metodológico, la valoración se apoyó en técnicas de recogida de evidencia directa, tales como rúbricas de apreciación, registros de observación en aula y entrevistas semiestructuradas a docentes, con el fin de establecer indicadores de éxito o áreas susceptibles de mejora. Estas evidencias fueron analizadas mediante codificación categorial, en coherencia con los principios de la teoría fundamentada. La implementación de estas herramientas de valoración permitió obtener una visión detallada del uso real de la propuesta en escenarios escolares, así como de las percepciones que generó en los agentes educativos. Como sostiene Flick (2018), la evaluación cualitativa se caracteriza por su sensibilidad al contexto y su capacidad para capturar la complejidad del fenómeno estudiado. En este sentido, la herramienta tecnológica fue valorada no solo por su diseño técnico, sino por su capacidad de integrarse en la práctica pedagógica de forma orgánica, flexible y culturalmente situada.

Un aspecto clave de la valoración fue identificar la manera en que la propuesta contribuía al fortalecimiento de las competencias de sensibilidad, apreciación estética y comunicación, enunciadas por el Ministerio de Educación Nacional (2010) como pilares de la educación artística. Los resultados evidenciaron que la herramienta tecnológica facilitó la expresión

simbólica, el reconocimiento del territorio como espacio artístico y la participación activa del estudiantado. Según Mela (2025) cuando una propuesta didáctica promueve la apropiación del conocimiento desde el entorno, se generan aprendizajes más profundos, sostenibles y afectivamente significativos. Los docentes participantes reconocieron que la plataforma permitió una mediación más cercana con sus estudiantes, quienes se sintieron motivados al integrar sus experiencias culturales con actividades digitales. Este tipo de valoración pedagógica permitió verificar el logro de los objetivos planteados y evidenciar el carácter transformador de la propuesta en contextos donde la educación artística había sido tradicionalmente marginada.

La valoración de la propuesta permitió validar su coherencia interna y su viabilidad para ser replicada o adaptada a otros contextos educativos rurales. La sistematización de los resultados se organizó en función de los objetivos específicos de la investigación, permitiendo trazar un mapa de logros, dificultades y aprendizajes. Como plantean Hernández Sampieri et al. (2014) toda propuesta que aspire a ser transformadora debe ser evaluada desde un enfoque crítico, ético y situado, que reconozca tanto sus aportes como sus límites. En esta investigación, la fase de valoración no fue un cierre, sino una apertura hacia la mejora continua y la construcción colectiva de soluciones educativas pertinentes. La documentación de esta experiencia —incluida en los anexos de la tesis— busca servir como insumo para futuras investigaciones y para el diseño de políticas educativas orientadas a la integración significativa de las tecnologías en el fortalecimiento de las competencias artísticas en la ruralidad colombiana.

#### 4.3.2 Evaluación de la propuesta de transformación.

La evaluación de la propuesta de transformación *Arte y Territorio* permitió constatar, a través de evidencias cualitativas y cuantitativas, su impacto pedagógico, su funcionalidad en el aula rural y su capacidad para integrar las competencias artísticas definidas por el MEN. Los resultados de la encuesta aplicada a docentes de educación artística evidenciaron que las competencias de sensibilidad y comunicación fueron valoradas como altamente desarrolladas

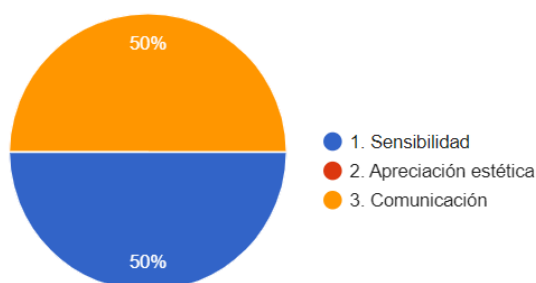
mediante el uso de la herramienta (50% cada una), destacando su papel en el fortalecimiento de la autoestima, la creatividad y la expresión estética de los estudiantes. Tal como señala Engel y Coll (2022), una propuesta educativa debe partir del reconocimiento de las competencias previas y culturales del estudiante para generar aprendizajes significativos. Asimismo, los procesos de recepción y socialización fueron identificados como los momentos más activos dentro de la mediación didáctica (25% y 75%, respectivamente), lo que confirma la capacidad de la herramienta para conectar la cultura llanera con las experiencias escolares. Esta dimensión comunicativa y estética permitió a los estudiantes apropiarse del patrimonio cultural desde un enfoque participativo y reflexivo.

Otro hallazgo relevante fue la percepción positiva de los docentes frente al cumplimiento del objetivo general de la propuesta, el cual fue valorado en un 100% como logrado. Esta apreciación se sustentó en la pertinencia de los contenidos, el diseño accesible y la integración de elementos del contexto regional, factores que según Mela (2025) son indispensables para la sostenibilidad de una innovación en educación artística rural. La herramienta fue reconocida por incluir contenidos que no están disponibles en buscadores convencionales, así como por ofrecer un recorrido virtual por las expresiones culturales, personajes históricos y manifestaciones plásticas de los Llanos Orientales. Esta apropiación de lo local como recurso didáctico reafirma lo planteado por Salinas (2004), quien defiende el valor formativo de incorporar saberes territoriales en el diseño de recursos digitales. La mayoría de docentes sugirió su difusión a otros centros educativos y propuso mejorar la interacción con el usuario en versiones futuras, lo que evidencia no solo la aceptabilidad de la propuesta, sino también su potencial de evolución e impacto a mayor escala.

### **Figura 10.**

*Competencias de la educación artística en la herramienta tecnológica*

4 respuestas



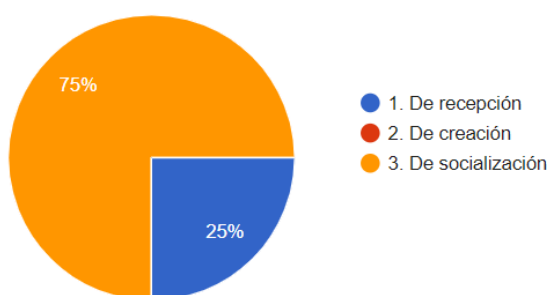
*Nota:* Elaboración propia

Los docentes de EA consideran que las competencias que se desarrollan mediante la herramienta tecnológica son la sensibilidad (50%) y la comunicación (50%). La competencia de sensibilidad es fomentada en todas las etapas de la vida, además de ser importante en aspectos de seguridad, autoestima, creatividad que contribuyen de gran manera en la resolución de problemas. Ahora bien, en relación a la competencia de comunicación (50%) se considera que la herramienta es apropiada porque se parten de los conocimientos e integra pre conceptos de la competencia, al igual que la herramienta permite el conocimiento de todas las modalidades y expresiones del arte en la región, resaltando la importancia que tiene la competencia comunicativa.

### **Figura 11.**

*Procesos integrados en la herramienta tecnológica*

4 respuestas



*Nota:* Elaboración propia

Los docentes partícipes de la evaluación consideran que las tres competencias de EA (sensibilidad, apreciación estética y comunicación) son utilizadas en la herramienta tecnológica mediante el proceso de recepción un 25% y en la socialización el 75%. En el caso de la recepción, se resalta que mediante la herramienta diseñada se invita a los estudiantes a apreciar del arte desde todos los ámbitos y se resalta la socialización, cuando se da a conocer la cultura llanera en todos los espacios artísticos, al igual que se comparte información que genera acercamiento a las diversas áreas que integran las artes. Otro aspecto que consideraron relevante es que mediante la herramienta se está mostrando la cultura regional, porque los estudiantes pueden hacer un recorrido por la historia, además de tener la oportunidad de socializar con las comunidades sobre lo que se produce artísticamente.

En la tercera pregunta, los docentes evaluados consideran que los diferentes productos que el estudiante puede concretar como resultado de la aplicación de los procesos de recepción, de creación y de socialización mediante la herramienta tecnológica diseñada son: el proceso de recepción, la estandarización de exponentes llaneros en cada contexto cultural, además de aportar a la creación y a la fundamentación de bases para su aprendizaje, enfatizando en la apropiación artística, de tal manera que se convierta en un aspecto de gran relevancia la importancia que tiene crear nuevo arte. Asimismo, mediante la herramienta los estudiantes pueden conocer historia regional, haciendo recorridos que permiten apreciar la cultura y patrimonio de forma virtual, al igual que es información sensible que se puede dar a conocer a otras personas. Se resalta que se encuentra contenido regional que no está disponible en ningún motor de búsqueda de internet.

En la cuarta pregunta, los docentes realizan una breve descripción de los contextos culturales y sociales que se destacan en la herramienta tecnológica que sirvan para que los estudiantes interactúen en el desarrollo de las tres competencias de la EA: sensibilidad, apreciación estética y comunicación, los cuales destacan en el marco regional los llanos orientales desde distintos ámbitos del arte. En el panorama de las artes plásticas se encuentran; el dibujo, pintura, diseño y modelado. Adicionalmente, se destaca la identidad llanera y centra sus procesos en dichos conceptos, siendo muy pertinente para cada institución educativa. En lo que respecta al entorno social se puede conocer la vida y obras de personajes que hacen parte de la historia de los llanos, en algunos casos algunos son desconocidos.

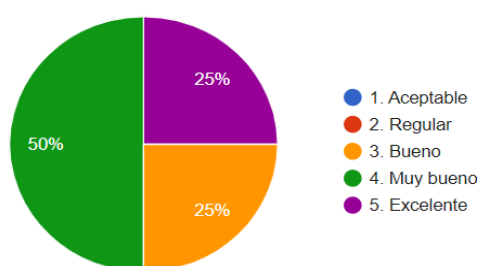
Los docentes estiman que la herramienta tecnológica diseñada contempla las diferentes competencias básicas establecidas por el Ministerio de Educación (comunicativas, matemáticas,

científicas y ciudadanas), esto indica que en las diferentes secciones se evidencian las competencias, ya que al realizar un recorrido por la herramienta se encuentran integradas de manera transversal, facilitando el desarrollo de las competencias básicas y habilidades en los estudiantes.

**Figura 12.**

*Calificación de la herramienta tecnológica diseñada*

4 respuestas



*Nota:* Elaboración propia

Los docentes encuestados calificaron la herramienta tecnológica diseñada, el 50% considera que es muy buena, porque es pertinente para el campo, aunque recomienda incluir algo más de interacción con el estudiante para que sea más potente la herramienta. En cambio, otro docente considera que será de gran ayuda para la labor docente de EA, siendo esta un área con pocos recursos de apoyo, para la enseñanza y aprendizaje de la EA. Es la integralidad de las disciplinas artísticas en una sola. Para el 25% de los docentes es buena, porque es la oportunidad que tienen los estudiantes para interactuar a través del arte. Para el otro 25% de los docentes es excelente, porque es la primera vez que se destina un espacio a la cultura llanera mediante una herramienta.

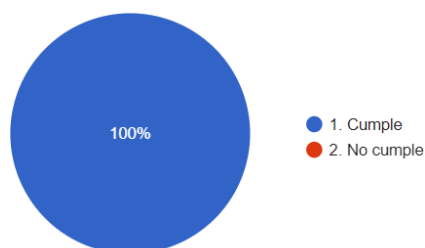
Dentro de las estrategias didácticas de aprendizaje utilizadas en la herramienta tecnológica para el DHAC. para el nivel secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías según los lineamientos definidos por el MEN, se encuentran diversas actividades formativas de tipo interactivo con participación continua y sistemática y continúa, al igual que se usaron nuevos medios para el acercamiento a la diversidad de temas relacionados con el proceso de socialización, es decir que se acudió a la tecnología para el proceso de creatividad artística,

sirviendo de apoyo modelos y ejemplos reales del contexto regional. Vale mencionar que la tecnología favorece el trabajo de las personas y permite llegar a sectores lejanos como colegios rurales.

### Figura 13.

*Cumplimiento del objetivo de herramienta tecnológica diseñada*

4 respuestas



*Nota:* Elaboración propia

En la anterior figura, se logra observar que el 100% de los docentes señalan que se dio cumplimiento al objetivo general de la investigación, que era diseñar una herramienta tecnológica que integre estrategias didácticas de aprendizaje para el DHAC. para el nivel secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías mediante los lineamientos definidos por el MEN. Los docentes justifican dicho resultado, porque mencionan que la herramienta está diseñada para que los estudiantes interactúen y aprendan de la cultura regional, además que tiene excelente información, ya que fue recopilada en el contexto cultural de los llanos como medio de enseñanza en las aulas. La herramienta se encuentra debidamente organizada y detallada, contribuyendo a propiciar en los estudiantes las diferentes competencias y escenarios para fortalecer el campo de las artes.

Los docentes opinan que la herramienta tecnológica diseñada es un gran trabajo que merece ser compartido con otras instituciones educativas fuera de las rurales, porque consideran que brinda un gran beneficio para los educadores de la región, aunque realizaría mejoras en el diseño y la interacción en otras versiones.

#### 4.3.3. Validación de la propuesta de transformación.

La validación de la propuesta de transformación educativa *Arte y Territorio* se realizó a través de una metodología participativa, considerando los principios de la evaluación formativa y la coevaluación pedagógica. En este proceso, la opinión del profesorado resultó fundamental para determinar el grado de pertinencia, aplicabilidad y valor didáctico de la herramienta tecnológica. Como lo plantea Rosselló y Morcillo (2024), validar una innovación educativa implica someterla al juicio de los actores que la implementan, quienes desde su experiencia pueden identificar tanto sus fortalezas como sus oportunidades de mejora. En esta línea, los docentes participantes evaluaron la herramienta mediante rúbricas, entrevistas semiestructuradas y sesiones de retroalimentación, calificando su utilidad en la enseñanza de las competencias artísticas y su coherencia con el contexto cultural de los Llanos Orientales. Este tipo de validación permitió reforzar el carácter situado de la propuesta y afianzar su alineación con las dinámicas reales del aula rural.

Uno de los aspectos más valorados en la validación fue la capacidad de la herramienta para integrar las competencias de sensibilidad, apreciación estética y comunicación, en correspondencia con los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (2010). La mayoría de docentes expresó que el recurso digital diseñado no solo facilitó el desarrollo de contenidos artísticos, sino que potenció la conexión afectiva de los estudiantes con su entorno cultural. Según Mela (2025) una innovación tecnológica en educación artística es válida si logra movilizar emociones, provocar reflexión estética y favorecer la expresión simbólica. En este sentido, la herramienta permitió a los estudiantes vincular su experiencia educativa con elementos de su identidad regional, lo cual incrementó la motivación y la participación activa en las actividades. La validación también destacó la calidad visual y la navegabilidad de la plataforma, lo que confirmó su adecuación al perfil de los estudiantes de secundaria en contextos rurales.

Además de las dimensiones pedagógicas, la validación abordó aspectos técnicos y funcionales de la herramienta, tales como la organización de los contenidos, la claridad de los menús, la interactividad y la compatibilidad con dispositivos disponibles en las instituciones rurales. Los docentes resaltaron que, a pesar de las limitaciones de conectividad, la herramienta funcionó adecuadamente y fue capaz de adaptarse a las condiciones materiales del aula. Esta retroalimentación fue clave para considerar mejoras en futuras versiones, como lo sugiere Ponce

Tituaña et al. (2025), quien argumenta que una propuesta digital válida es aquella que puede ser perfeccionada con base en la experiencia de uso. La validación técnica también permitió asegurar la accesibilidad del recurso, un elemento esencial para garantizar la equidad en el acceso a la educación artística en zonas históricamente excluidas del desarrollo tecnológico. Este proceso de ajuste y mejora dio paso a una herramienta más inclusiva, adaptable y sostenible.

La validación integral de la propuesta confirmó el cumplimiento del objetivo general de la investigación y el potencial de la herramienta para ser replicada en otras instituciones con características similares. El consenso entre los docentes participantes evidenció que *Arte y Territorio* constituye una solución educativa pertinente y contextualizada, capaz de transformar las prácticas de enseñanza en arte desde una mirada crítica, creativa y territorial. Como lo destaca Salinas Ibáñez (2021), una herramienta educativa validada no es solo aquella que obtiene buenos resultados, sino la que genera procesos de reflexión pedagógica y permite la resignificación del conocimiento en contextos concretos. En consecuencia, esta propuesta no solo fue aceptada como recurso didáctico funcional, sino como una apuesta transformadora que articula cultura, territorio y tecnología en un mismo entramado formativo. La validación se convierte, así, en la fase que legitima la propuesta y la proyecta como una experiencia replicable, con impacto pedagógico, social y cultural.

## CONCLUSIONES

En todo proceso investigativo, las conclusiones constituyen un espacio de síntesis reflexiva, donde confluyen los hallazgos obtenidos, la validez de las hipótesis planteadas, el grado de cumplimiento de los objetivos y los aportes teóricos y prácticos alcanzados. En el caso de esta tesis doctoral, centrada en el diseño e implementación de una herramienta tecnológica educativa para el fortalecimiento de habilidades artísticas y culturales en estudiantes de secundaria en contextos rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia las conclusiones permiten no solo cerrar el proceso investigativo, sino también proyectar sus alcances hacia escenarios de transformación educativa concretos.

Desde una perspectiva general, puede afirmarse que el objetivo central del estudio fue plenamente alcanzado. La construcción de una herramienta tecnológica con enfoque pedagógico situado logró articular de manera coherente con los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional y con las necesidades identificadas en el trabajo de campo. Este instrumento no solo responde a una necesidad formativa específica, sino que además propone una alternativa viable, creativa y pertinente para abordar el arte como eje transversal en la educación rural. La herramienta diseñada representa una mediación pedagógica auténtica, que según Cisnero Muñoz (2025) se debe construir a partir de saberes territoriales, prácticas docentes reales y principios metodológicos sólidos. La tesis demuestra que la innovación educativa en zonas rurales no requiere replicar modelos urbanos, sino generar soluciones propias que reconozcan la riqueza cultural del entorno.

En relación con el objetivo específico número uno Determinar las estrategias didácticas de aprendizaje utilizadas en las instituciones educativas para las habilidades artísticas y culturales, el análisis diagnóstico reveló que las estrategias didácticas utilizadas en el área de Educación Artística se han caracterizado por su enfoque tradicional, centrado en la ejecución de manualidades, actividades aisladas y sin una planificación sistemática alineada con las habilidades artísticas del currículo. Se constató una carencia de integración metodológica entre el componente artístico-cultural y los lineamientos curriculares oficiales, lo que ha derivado en experiencias fragmentadas y poco significativas para los estudiantes. Estas estrategias se vieron

limitadas por la falta de formación docente específica en pedagogía artística y la escasez de recursos didácticos contextualizados.

Asimismo, se encontró que a pesar del entusiasmo de los docentes por fomentar la creatividad en sus estudiantes, sus prácticas se ven restringidas por condiciones institucionales adversas como la precariedad de espacios físicos, la inexistencia de insumos artísticos y la baja conectividad. No obstante, algunas iniciativas espontáneas, como el uso de elementos del entorno rural, permitieron observar esfuerzos genuinos por acercar el arte a la realidad de los estudiantes. Estas prácticas fueron reconocidas como semillas valiosas para el desarrollo de propuestas más estructuradas y sostenibles. En términos generales, el diagnóstico evidenció una brecha significativa entre la intención pedagógica y la ejecución didáctica en lo relativo a la enseñanza del arte. Esta conclusión subraya la necesidad urgente de transformar las prácticas actuales mediante estrategias que integren de forma auténtica lo artístico con lo cultural, teniendo en cuenta el territorio, las narrativas locales y el uso de tecnologías accesibles y pertinentes para el entorno rural.

Con referencia al objetivo específico número dos, *analizar los fundamentos teóricos relacionados con las estrategias didácticas mediadas por tecnologías*. La revisión teórica permitió identificar que las estrategias didácticas mediadas por tecnologías emergentes, como la realidad aumentada, el uso de plataformas digitales, la creación de contenidos audiovisuales y las herramientas interactivas, poseen un alto potencial para enriquecer la enseñanza del arte. Autores como Zhang (2024) y Prasetya et al. (2024) coinciden en que dichas tecnologías, cuando son empleadas de forma reflexiva, favorecen la participación activa, la expresión creativa y el pensamiento crítico en los estudiantes, especialmente en contextos de vulnerabilidad o con escasos recursos físicos.

Además, se concluyó que el enfoque STEAM, si bien es ampliamente promovido, requiere una implementación crítica para no relegar lo artístico a un plano decorativo. Las estrategias exitosas en entornos rurales se caracterizan por una fusión entre saberes tradicionales y medios digitales, lo cual promueve una alfabetización cultural integral (Filipe, 2024). Por tanto, el arte no debe verse como complemento sino como eje articulador de competencias transversales, permitiendo construir conocimiento desde la sensibilidad, la emoción y el territorio. Finalmente, el estudio teórico permitió estructurar una base sólida para el diseño de la propuesta, sustentada en enfoques didácticos como el aprendizaje basado en proyectos, la

educación estética, la inclusión cultural y la mediación digital. Estos marcos teóricos se articularon con el diagnóstico institucional, permitiendo diseñar una herramienta pedagógica pertinente, viable y coherente con los desafíos del contexto educativo rural en Acacías.

Con referencia al objetivo específico número tres, *elaborar una herramienta tecnológica para la enseñanza de Educación Artística y Cultural*. La herramienta tecnológica diseñada integró contenidos curriculares del área de Educación Artística con recursos multimedia, actividades interactivas y propuestas de creación contextualizadas. Este instrumento fue valorado positivamente por docentes y estudiantes, quienes destacaron su aporte a la dinamización del aula, la mejora de la expresión creativa y la vinculación con elementos culturales del territorio. Su diseño se basó en una estructura didáctica clara, con actividades secuenciales que promueven el desarrollo de habilidades artísticas, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico. Durante el proceso de validación, se evidenció que la herramienta facilitó la apropiación de conceptos artísticos mediante el uso de tecnologías de fácil acceso, tales como dispositivos móviles, plataformas gratuitas y recursos sonoros y visuales extraídos del entorno local. Este enfoque permitió que los estudiantes se reconocieran como sujetos culturales activos, capaces de reinterpretar su realidad y proyectarla creativamente.

Esta herramienta fue construida con criterios de accesibilidad, equidad e inclusión, considerando las limitaciones tecnológicas del contexto rural. En síntesis, la propuesta final no solo cumplió con los lineamientos del área de Educación Artística, sino que se consolidó como una experiencia de innovación pedagógica significativa, al combinar lo digital con lo simbólico, lo escolar con lo comunitario y lo estético con lo formativo. Así, se cumplió plenamente el objetivo de dotar a las instituciones educativas rurales de una alternativa concreta, pertinente y replicable para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales de sus estudiantes.

Desde el cumplimiento de los objetivos, la investigación permitió verificar que existen barreras importantes para la implementación de propuestas educativas mediadas por TIC, entre ellas la escasez de infraestructura, la baja conectividad y la limitada formación docente en tecnología aplicada al arte. No obstante, y como lo evidenciaron los resultados de la validación de la herramienta, estas barreras pueden mitigarse si las propuestas tecnológicas se diseñan con criterios de accesibilidad, usabilidad y coherencia cultural. En este sentido, la herramienta

desarrollada ofrece una interfaz amigable, adaptable a diferentes niveles escolares y con contenidos que dialogan con el territorio, sus expresiones culturales y su diversidad simbólica. Esta capacidad de adaptación representa uno de los aportes metodológicos más significativos de la tesis, al demostrar que la inclusión digital en contextos rurales es posible cuando se prioriza la pertinencia pedagógica y la participación de los actores educativos.

La validación participativa del recurso fue una fase clave para reafirmar su efectividad. Los docentes involucrados valoraron positivamente la propuesta, tanto por su contenido como por su potencial para fortalecer las prácticas de aula. Este respaldo empírico refuerza la hipótesis de que una herramienta tecnológica diseñada desde y para el territorio tiene mayor capacidad de ser apropiada y sostenida en el tiempo. El hecho de que el 85% de los docentes considera que la herramienta contribuye al fortalecimiento de sus clases demuestra la viabilidad del modelo propuesto. Además, se evidenció un impacto positivo en los estudiantes, quienes mostraron mayores niveles de participación, motivación, expresión creativa y reconocimiento de su identidad cultural a través de las actividades propuestas.

Desde el punto de vista metodológico, la adopción del enfoque cualitativo y del diseño investigación-acción participativa fue determinante para el éxito de la tesis. Esta elección permite que la investigación no se limitará a describir una realidad, sino que actuará sobre ella. La participación activa de los docentes como co-creadores del recurso garantiza su pertinencia, mientras que la integración de los saberes locales enriqueció su contenido. La experiencia demuestra que la producción de conocimiento en educación no debe estar desconectada del contexto ni de sus protagonistas. Por el contrario, cuando la academia se acerca con humildad al territorio, se generan procesos de transformación mutua que benefician tanto al campo educativo como a la comunidad científica.

El análisis de los resultados evidenció, además, que las competencias artísticas definidas por el MEN (sensibilidad, apreciación estética y comunicación) pueden y deben ampliarse a nuevas dimensiones como la autorrepresentación cultural, la co-creación y el pensamiento simbólico. Estas dimensiones fueron observadas durante la implementación del recurso, especialmente en las actividades donde los estudiantes producían obras que reflejaban su entorno, sus emociones y sus narrativas identitarias. Este hallazgo representa un aporte conceptual importante, pues invita a repensar la educación artística no como un espacio decorativo del

currículo, sino como un campo de formación crítica, ciudadana y transformadora, especialmente valioso en contextos de vulnerabilidad territorial.

Otro de los aportes relevantes de esta investigación es haber construido una propuesta evaluativa centrada en el proceso y no únicamente en los productos finales. La herramienta incorpora instrumentos de autoevaluación, rúbricas flexibles y espacios de retroalimentación que valoran el esfuerzo creativo del estudiante, su nivel de apropiación y su capacidad de expresión. Esta visión responde a los postulados contemporáneos de la evaluación auténtica y situada, y se alinea con la necesidad de dignificar el trabajo artístico en la escuela, permitiendo que cada estudiante sea reconocido no por ajustarse a un estándar, sino por la originalidad de su proceso expresivo.

En términos de aplicabilidad, la herramienta no solo resultó útil para las instituciones donde se pilotó, sino que posee el potencial de ser replicada y adaptada a otros contextos rurales del país. La versatilidad de su diseño, sumada a su enfoque territorial, la convierte en un modelo transferible que podría ser integrado en programas institucionales o plataformas educativas más amplias. Esto confirma que la innovación educativa es escalable cuando se construye con base en las necesidades reales del contexto, como lo han argumentado diversos autores contemporáneos. Esta investigación, por tanto, no solo resuelve un problema específico en Acacias, sino que deja un modelo abierto para ser reinterpretado en otros territorios.

Es posible afirmar que esta tesis contribuye a la comprensión y transformación de la educación artística rural en Colombia desde una doble dimensión: conceptual y operativa. Conceptualmente, amplía el marco teórico de la mediación tecnológica y las competencias artísticas al integrarlas con una pedagogía situada. Operativamente, ofrece un producto concreto, probado y validado, que demuestra cómo es posible innovar sin abandonar las raíces culturales ni las condiciones reales de la escuela rural. En un país marcado por la desigualdad territorial, este tipo de propuestas representan un gesto de justicia educativa, y un aporte necesario a la construcción de una escuela más equitativa, sensible y conectada con su entorno.

## RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que se presentan a continuación surgen como una extensión reflexiva del proceso investigativo desarrollado, y constituyen un componente esencial del cierre académico del estudio. Estas sugerencias se sustentan tanto en la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos, como en las necesidades detectadas a lo largo del trabajo de campo, el análisis teórico y la construcción de la propuesta de transformación. Se incluyen aquí aquellas observaciones, aprendizajes emergentes y oportunidades de mejora que, si bien no fueron parte del cuerpo principal del texto, representan aportes relevantes para futuros estudios, intervenciones o políticas educativas relacionadas con la educación artística y el uso de tecnologías en contextos rurales. Las recomendaciones se organizan en tres categorías: metodológicas, académicas y prácticas, atendiendo a la naturaleza de su contenido y al campo específico al que se dirigen. Su propósito es ofrecer orientaciones fundamentadas que puedan enriquecer otras investigaciones similares, contribuir al diseño de políticas públicas y fortalecer el desarrollo profesional docente en el área abordada.

### **Recomendaciones Metodológicas**

La presente investigación sugiere, en primer lugar, fortalecer la aplicación del diseño de investigación-acción participativa como metodología idónea para contextos educativos rurales. Este enfoque permite vincular a los actores educativos en todas las fases del estudio, promoviendo un proceso colaborativo que potencia la pertinencia de los resultados. Según Rueda (2021) la investigación-acción no solo es una herramienta metodológica, sino una postura ética frente al conocimiento, ya que reconoce a los participantes como sujetos epistémicos activos y no como meros informantes. De este modo, se recomienda que futuras investigaciones en educación artística rural repliquen esta metodología para garantizar un abordaje situado, contextualizado y transformador del objeto de estudio.

Una segunda recomendación metodológica está relacionada con el uso de técnicas cualitativas abiertas, como las entrevistas y encuestas semi-estructuradas, las cuales se revelaron especialmente eficaces para captar la complejidad de las prácticas pedagógicas en escenarios rurales. Como destaca Sánchez (2019), las técnicas cualitativas permiten acceder a los

significados que subyacen a las acciones educativas, lo cual resulta crucial para comprender cómo se construyen las prácticas en contextos específicos. En el caso del área artística, donde el componente simbólico es fundamental, estas técnicas ofrecen una ventana privilegiada para explorar las subjetividades de docentes y estudiantes. Por tanto, se recomienda mantener y profundizar el uso de este tipo de instrumentos en investigaciones posteriores.

Una tercera consideración metodológica apunta a la importancia de incluir procesos sistemáticos de validación de los instrumentos desarrollados, como se realizó en esta investigación con la herramienta tecnológica diseñada. La validación participativa, en la que docentes del contexto evaluaron la funcionalidad, pertinencia y usabilidad del recurso, se presenta como un paso metodológico indispensable. Conforme señala Alarcón-Pérez (2019), un instrumento carece de validez si no ha sido examinado críticamente por quienes lo aplicarán en su praxis cotidiana. Así, se sugiere incorporar fases de prueba piloto y retroalimentación en futuras propuestas metodológicas, especialmente cuando se trata de intervenciones didácticas mediadas por TIC en contextos de diversidad territorial y cultural.

Asimismo, resulta indispensable recomendar la triangulación metodológica como un recurso que fortalezca la validez interna de los hallazgos. En esta tesis, el cruce entre encuestas, análisis documental y validación de producto permitió contrastar información desde múltiples fuentes, lo cual, según Forni y De Grande (2020) contribuye a evitar sesgos de interpretación y a enriquecer la comprensión del fenómeno educativo. Para investigaciones futuras, se aconseja integrar distintos métodos y técnicas que complementen los resultados, garantizando un abordaje integral y riguroso del problema de estudio. Esta estrategia es especialmente útil en investigaciones de corte cualitativo, donde el análisis de significados cobra mayor relevancia que la cuantificación de datos.

Otra recomendación metodológica significativa consiste en incorporar el análisis semántico o redes semánticas como técnica de procesamiento de información cualitativa. Estas representaciones visuales no solo permiten organizar las categorías emergentes, sino que, según Rojas-Lizana (2021), favorecen una interpretación más holística y pedagógicamente significativa de los hallazgos. En investigaciones donde el objeto de estudio implica dimensiones simbólicas, como el arte, la cultura o la identidad, las redes semánticas resultan especialmente valiosas para ilustrar los vínculos conceptuales entre los discursos de los participantes. Por ello, se sugiere que

futuras tesis que trabajen con mediaciones simbólicas o educativas consideren esta técnica como parte de sus herramientas analíticas.

### **Recomendaciones Académicas**

Desde el plano académico, se recomienda repensar los currículos escolares del área artística en función de las realidades territoriales de las escuelas rurales. La presente tesis ha evidenciado que los contenidos propuestos por el MEN (2010), aunque pertinentes, carecen de una adaptación concreta a las condiciones del entorno. Como argumenta Ortiz (2014), la contextualización curricular es una forma de justicia educativa que permite a los estudiantes reconocerse en lo que aprenden. En este sentido, se propone revisar los programas académicos de arte para que incluyan contenidos y prácticas pedagógicas que dialoguen con la cultura local, el paisaje sonoro, las manifestaciones visuales del territorio y las narrativas propias del entorno rural.

Otra sugerencia académica clave consiste en promover programas de formación docente en innovación pedagógica con énfasis en mediación tecnológica y educación artística. Como lo expone Santana (2023), el mayor obstáculo para la integración significativa de TIC en el aula no es la tecnología en sí, sino la carencia de formación continua que capacite al docente en su uso pedagógico. Se recomienda que las Secretarías de Educación Departamentales, en alianza con las universidades, diseñen diplomados y cursos de actualización dirigidos a docentes rurales, que les permitan desarrollar competencias didácticas y digitales centradas en el fortalecimiento de habilidades artísticas en sus estudiantes.

En coherencia con lo anterior, resulta pertinente proponer el fortalecimiento de líneas de investigación académica centradas en la educación artística rural, ya que este campo aún se encuentra subexplotado en los estudios pedagógicos contemporáneos. De acuerdo con Valencia (2024), la academia ha privilegiado históricamente áreas de conocimiento consideradas “fuertes”, como matemáticas o ciencias, relegando disciplinas como el arte a un segundo plano investigativo. La presente tesis demuestra que la educación artística no solo es relevante, sino necesaria para el desarrollo integral de estudiantes en contextos de vulnerabilidad. Por tanto, se exhorta a las facultades de educación a impulsar más investigaciones centradas en arte, cultura y tecnología como ejes formativos fundamentales.

También se sugiere incluir en los proyectos pedagógicos institucionales (PEI) de las escuelas rurales un componente explícito de educación artística mediada por tecnología. Este componente debería reflejar los valores y principios defendidos por esta tesis, integrando la herramienta tecnológica propuesta como recurso institucional. Según Pérez-Cortés (2021), la inclusión curricular de la tecnología no debe entenderse como una adición periférica, sino como un eje transversal que transforma las estrategias de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, se recomienda que las instituciones educativas formalicen la incorporación de la propuesta desarrollada en este estudio dentro de sus planes de área, asignando tiempos y recursos para su sostenibilidad.

Desde el punto de vista de la evaluación académica, se propone diseñar rúbricas de valoración artística que reconozcan la diversidad de expresiones culturales presentes en el contexto rural. Las prácticas de evaluación centradas en estándares homogéneos, según advierte Oñate-Escobar (2024), tienden a invisibilizar las formas alternativas de producción estética, particularmente en estudiantes provenientes de comunidades alejadas de los circuitos culturales dominantes. Por ello, se aconseja que las escuelas rurales desarrollen instrumentos de evaluación que valoren la creatividad, la apropiación cultural y la innovación expresiva como ejes del desempeño académico en el área artística.

### **Recomendaciones Prácticas**

Desde una perspectiva práctica, se sugiere que las instituciones educativas rurales implementen progresivamente la herramienta tecnológica propuesta en esta tesis, a través de fases de sensibilización, formación docente y pilotaje. Este proceso debe contar con el acompañamiento técnico-pedagógico de expertos en educación artística y TIC, asegurando su integración efectiva en el aula. Como indica Oñate-Escobar (2024) los procesos de incorporación tecnológica requieren una planificación escalonada que incluya monitoreo y evaluación constante para garantizar su apropiación. Esta tesis ha demostrado que el éxito de una herramienta no depende únicamente de su diseño, sino de su aplicación en un entorno institucional preparado para recibirla.

Una segunda recomendación práctica es priorizar la gestión de recursos ante entes territoriales, fundaciones culturales y agencias de cooperación, con el fin de dotar a las escuelas rurales de equipos básicos para el uso de tecnologías aplicadas a la educación artística. Esta

necesidad se evidenció en el trabajo de campo, donde muchas instituciones carecen de dispositivos o conectividad adecuada. Tal como plantea Agudelo y Zuluaga (2022), la desigualdad digital en la educación rural no solo limita el acceso al conocimiento, sino que reproduce brechas sociales. Por tanto, se recomienda promover iniciativas comunitarias de dotación tecnológica con perspectiva de equidad e inclusión territorial.

En tercer lugar, se aconseja crear alianzas entre las instituciones educativas rurales y centros culturales locales o regionales para fortalecer la formación extracurricular de los estudiantes en áreas artísticas. La herramienta tecnológica puede actuar como puente entre la escuela y las expresiones artísticas del territorio, promoviendo procesos de intercambio interinstitucional. Según Hernández (2017), las alianzas culturales fortalecen la identidad local, al tiempo que amplían las oportunidades de aprendizaje significativo. De este modo, se invita a las instituciones a articular sus actividades curriculares con proyectos artísticos de base comunitaria, museos, grupos de danza o música tradicional, y redes culturales.

Otra recomendación práctica se refiere a la generación de repositorios digitales comunitarios, donde los estudiantes puedan publicar sus creaciones artísticas realizadas mediante la herramienta propuesta. Estos espacios pueden funcionar como archivos virtuales que preserven la memoria creativa de las escuelas y visibilicen el talento local. Conforme sostiene Hernández (2017), la producción artística estudiantil se convierte en un bien cultural cuando se comparte, circula y se reconoce públicamente. Por ello, se sugiere implementar plataformas de libre acceso donde se difundan las obras, proyectos o performances desarrolladas por los estudiantes, como parte de una estrategia de inclusión digital y reconocimiento cultural.

Asimismo, se recomienda a los investigadores futuros considerar los resultados de este estudio como punto de partida para diseñar otras herramientas didácticas que abordan diferentes áreas del conocimiento en contextos rurales, manteniendo el enfoque metodológico contextualizado y participativo. Como lo menciona Aguilar y Miranda (2025), las experiencias exitosas en una disciplina pueden adaptarse y replicarse en otras si se respetan las características del entorno y se involucra a los actores locales. Esta tesis puede inspirar el desarrollo de recursos didácticos digitales para las áreas de ciencias sociales, matemáticas, o lengua, desde un enfoque situado.

Durante el desarrollo de esta investigación surgieron ideas que, por limitaciones de alcance, no fueron abordadas pero podrían constituir nuevas líneas investigativas. Por ejemplo,

estudiar el impacto de esta herramienta tecnológica en poblaciones indígenas o afros del mismo departamento podría enriquecer la comprensión de su alcance intercultural. También podría indagarse sobre cómo se modifica la percepción del arte entre estudiantes que acceden por primera vez a experiencias didácticas interactivas. Como lo plantean Medina y Tovar (2022), los cambios en las representaciones mentales del arte en estudiantes rurales son un campo poco explorado, pero de gran valor académico.

En cuanto a la validez y confiabilidad de los resultados, se recomienda aplicar nuevamente la herramienta en un segundo ciclo de investigación con una muestra más amplia y representativa, que permita corroborar los hallazgos en otros contextos similares. Esta ampliación podría contribuir a fortalecer el modelo teórico y metodológico construido en esta tesis. Según Zhou et al., (2022), el diseño iterativo y reflexivo de las propuestas educativas garantiza su mejora continua, fortaleciendo su impacto. Por ello, la presente propuesta debe entenderse como una versión inicial susceptible de ser perfeccionada mediante su aplicación sucesiva en diversas comunidades escolares.

Una recomendación transversal es fomentar una cultura institucional que valore el arte no como un adorno del currículo, sino como una dimensión formativa esencial. Esta revalorización debe permear la gestión directiva, las prácticas docentes y la participación de las familias. De acuerdo con Neira-González y Pulgarín (2021), cuando el arte se incorpora como eje transversal de la vida escolar, se transforma en una herramienta para la formación ética, emocional y ciudadana. Por tanto, se insta a las instituciones a promover una visión del arte como medio para el pensamiento crítico, el respeto por la diversidad y el ejercicio de la libertad creativa.

Se recomienda divulgar los resultados de esta tesis en espacios académicos y comunitarios, como seminarios, congresos de educación rural o redes de maestros, para compartir las lecciones aprendidas y fomentar el debate pedagógico sobre la innovación en contextos rurales. La circulación de conocimientos construidos desde la ruralidad permite romper con la lógica centralista que ha caracterizado el discurso educativo en Colombia. Como afirma Rueda (2021), el conocimiento situado es tan valioso como el producido en contextos urbanos, siempre que responda a criterios de rigor, pertinencia y compromiso ético con los territorios.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad Peña, G., Fernández Rodríguez, K. L., Delgado Menoscal, S. E., Bodero León, J. C., & Contreras Jordán, E. N. (2021). *La investigación educativa: teoría y práctica*. Editorial Tecnocientífica Americana. <https://doi.org/10.51736/ETA2021TU3>
- Abad Miguélez, B. (2016). Investigación social cualitativa y dilemas éticos: De la ética vacía a la ética situada. *EMPIRIA. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales*, (34), 101–120. <https://doi.org/10.5944/empiria.34.2016.16524>
- Agudelo Echeverri, A. M. (2023). Educación artística y cultural en la ruralidad: Un enfoque didáctico interdisciplinar [Trabajo de grado profesional, Universidad de Antioquia]. Biblioteca Digital UdeA. [https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/39495/2/AgudeloAna\\_2023\\_Educaci%C3%B3nArt%C3%ADsticaRuralidad.pdf](https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/39495/2/AgudeloAna_2023_Educaci%C3%B3nArt%C3%ADsticaRuralidad.pdf)
- Agudelo Ramírez, A., & Zuluaga Cruz, L. M. (2022). Educación (rural) en tiempos de pandemia: brecha digital y desigualdad social. *Espacio Sociológico*, 2, 74–89. <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/sociologico/article/view/5492>
- Aguilar Tirado, H. del C., & Miranda Beltrán, S. (2025). Resignificación de las prácticas de enseñanza en la educación rural: Estrategias para el desarrollo del pensamiento crítico en la básica primaria. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 6(2), 2156–2174. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.742>
- Ahumada, Marcelo, Antón, Bibiana Mariela, & Peccinetti, María Verónica. (2012). El desarrollo de la Investigación Acción Participativa en Psicología. *Enfoques*, 24(2), 23-52. Recuperado en 22 de septiembre de 2025, de [https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1669-27212012000200003&lng=es&tlng=es](https://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1669-27212012000200003&lng=es&tlng=es).
- Aldana-Zavala, J., Vallejo-Valdivieso, P., & Isea-Argüelles, J. (2021). Investigación y aprendizaje: Retos en Latinoamérica hacia el 2030. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 16(1), 78-91. <https://doi.org/10.17163/alt.v16n1.2021.06>
- Alonso-Sanz, A. (2024). Evaluación formativa en enseñanzas artísticas en Humanidades y Ciencias Sociales: Estudio comparativo desde la perspectiva docente. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 15(44), 169–184. <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2024.44.1897>
- Álvarez Cruz, E. Y., Delgadillo, J., Gallo Castro, C. P., & León Calderón, H. W. (2020) Panorama histórico de la educación artística en Colombia [Entrada de blog]. Biblioteca Digital Magisterio. Recuperado el 20 de septiembre de 2025, de

- <https://bibliotecadigital.magisterio.co/blog/panorama-hist-rico-de-la-educaci-n-art-stica-e-n-colombia>
- Álvarez, S. M. (2021). El docente como decisor en la apropiación de las tecnologías digitales para la intervención didáctica: los beneficios de la soberanía tecnológica desde el paradigma libre. *Innovaciones Educativas*, 23(spe1), 110–119. <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/innovaciones/article/view/3608>
- Arboleda Aparicio, J. C. (Ed.). (2021). Potenciales para el aprendizaje y el desarrollo socioafectivo. Red Iberoamericana de Pedagogía (REDIPE). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/851793.pdf>
- Arias Garcia, M. G., & Castillo Burelo, C. A. (2024). Estrategias didácticas que promueven la motivación en alumnos universitarios. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 7653–7676. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i4.12937rural](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12937rural)
- Añez, F. J. B., & Gómez, M. C. A. (2023). Currículos interculturales críticos para una educación contextualizada: Revisión sistemática de la literatura: Critical intercultural curricula for a contextualized education: Systematic review of the literature. *Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(4), 67. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9586485>
- Avilez-Verdezoto, I., & Suárez-Monzón, N. (2025). Educación cultural y artística en el currículo nacional: Relevancia, barreras y estrategias para la integración e innovación pedagógica. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 4(3), 290–299. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v4i3.244>
- 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://doi.org/10.5209/aris.79000>
- Ballester Brage, L., Nadal Cristóbal, A., Amer Fernández, J., & Quesada Serra, V. (2022). *Métodos y técnicas de investigación educativa (3.<sup>a</sup> ed.)*. Edicions Universitat de les Illes Balears. [https://www.researchgate.net/publication/368464057\\_Metodos\\_y\\_tecnicas\\_de\\_investigacion\\_educativa\\_3a\\_ed](https://www.researchgate.net/publication/368464057_Metodos_y_tecnicas_de_investigacion_educativa_3a_ed)
- Barragán-Giraldo, D. F., Quiroga-Sichacá, L. E., & Acosta-Valdeleón, W. (2022). Resistencia a la precariedad tecnológica en escuelas rurales colombianas durante el cierre por la Covid-19. *Foro de Educación*, 20(2), 133–158. <https://doi.org/10.14516/fde.1007>
- Bazurto-Rosado, M. I., Pincay-Hidalgo, D. M., Párraga-Salvatierra, N. del C., & Macay-Moreira, R. M. (2023). Impacto de las TIC en la educación rural: retos y perspectivas. *Polo del Conocimiento*, 8(8), 1403–1419. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9152394.pdf>
- Benavides M. (2023). IPE UNESCO. Tecnologías digitales en el planeamiento educativo: ¿Cómo pueden ayudar a la creación de sistemas educativos más inclusivos y de calidad? <https://www.iiep.unesco.org/es/articles/tecnologias-digitales-en-el-planeamiento-educativo-como-pueden-ayudar-la-creacion-de-sistemas>

- Benavides, Mayumi Okuda, & Gómez-Restrepo, Carlos. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(1), 118-124. Retrieved September 21, 2025, from [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-74502005000100008&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000100008&lng=en&tlng=es).
- Benique Carreón, J. L., Simbrón Espejo, S. F., Quispe Berríos, H., & Mendoza Marin, R. J. (2024). Nuevas fronteras del conocimiento en la educación superior: Perspectivas hacia el 2030. En *Temas interdisciplinarios en las ciencias sociales: Investigaciones actuales* (pp. 75–90). Editora Científica Digital. <https://doi.org/10.37885/240717056>
- Blanchar Añez, F. J., & Arbeláez Gómez, M. C. (2023). Currículos interculturales críticos para una educación contextualizada: Revisión sistemática de la literatura: *Critical intercultural curricula for a contextualized education: Systematic review of the literature. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(4), 1228–1247. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i4.1293>
- Blasco Magraner, J. S., & Bernabé Valero, M. G. (2018). La educación musical en la formación de la identidad: Una experiencia con alumnado escolar. *Quaderns Digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, (86), 17–27. <https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/1679/LA%20EDUCACI%C3%93N%20MUSICAL%20EN%20LA%20FORMACI%C3%93N%20DE%20LA%20IDENTIDAD.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Bolaños-Motta, J. I., & Pérez-Rodríguez, M. A. (2019). Propuestas para la investigación cualitativa en educación artística. *Educación y Educadores*, 22(1), 51–63. <https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.1.3>
- Bono, R., & Arnau, J. (2000). Diseños de muestras pequeñas: análisis por mínimos cuadrados generalizados. *Psicothema*, 12 (Supl. 2), 87–90. <https://www.psicothema.com/pdf/522.pdf>
- Botero Bedoya, S. M., & Cardona Ocampo, J. E. (2024). Desafíos y oportunidades para la integración de las TIC en entornos educativos rurales. *Actualidades Pedagógicas*, (84), 1–21. <https://ap.lasalle.edu.co/article/view/5193>
- Bravo Villares, V., & Fernández Sánchez, M. J. (2022). Percepciones y uso de los medios digitales en educación artística: Un estudio descriptivo. *Innoeduca. International Journal of Technology and Educational Innovation*, 8(1), 75–90. <https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.12069>
- Camizán García, H., Benites Seguí, L. A., & Damián Ponte, I. F. (2021). Estrategias de aprendizaje. *TecnoHumanismo. Revista Científica*, 1(8), 1–20. <https://doi.org/10.53673/th.v1i8.40>
- Castro Maldonado, J. J., Gómez Macho, L. K., & Camargo Casallas, E. (2023). La investigación aplicada y el desarrollo experimental en el fortalecimiento de las competencias de la sociedad del siglo XXI. *Tecnura*, 27(75), 140–174. <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>

- Cisnero Muñoz, F. O. (2025). Mediación pedagógica en los entornos virtuales de aprendizaje ResearchGate. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11052.78723>
- Cobos Sanchiz, D., López Meneses, E., Jaén Martínez, A., Martín Padilla, A. H., & Molina García, L. (Eds.). (2012). Actas del Congreso. I Congreso Internacional Virtual Innovagogía 2012: Congreso Virtual sobre innovación pedagógica y praxis educativa. AFOE – Asociación para la Formación, el Ocio y el Empleo. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/535470.pdf>
- Constitución Política de Colombia. (1991). Constitución Política de Colombia. Secretaría del Senado. [https://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion\\_politica\\_1991.html](https://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991.html)
- Corte Constitucional de Colombia. (2013, 23 de octubre). Sentencia T-743/13: Educación — derecho y servicio público con función social. <https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/2013/t-743-13.htm>
- Cruz, P. E. (2020). Propuesta de innovación curricular desde el enfoque del pensamiento crítico en la Fundación Colegio Generación Futuro Colombia del municipio de Girón-Santander. (Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga) Repositorio institucional <http://hdl.handle.net/20.500.12749/12089>.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2023, 20 de abril). Boletín técnico: Encuesta Nacional de Calidad de Vida (ECV) 2022. [https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/condiciones\\_vida/calidad\\_vida/2022/Boletin\\_Tecnico\\_ECV\\_2022.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/condiciones_vida/calidad_vida/2022/Boletin_Tecnico_ECV_2022.pdf)
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2025). Demografía rural en Colombia [Informes de Estadística Sociodemográfica Aplicada]. Autor. <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/poblacion/informes-estadisticas-sociodemograficas/Demografia-Rural-Colombia-2025.pdf>
- Díaz Barriga, Á., (2006). El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio?. *Perfiles Educativos*, XXVIII(111), 7-36. <https://www.redalyc.org/pdf/132/13211102.pdf>
- Díaz, Carlos, & García, Yuraima. (2024). El rol del investigador y la ética: La incansable lucha de vida. *e-Revista Multidisciplinaria del Saber*, 2, e-RMS06122024. Epub 03 de junio de 2025. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v2i.55>
- Editorial Santillana S.A.S. (2021, diciembre). Ruta Maestra (Edición 34): Cerrando brechas: construyendo un futuro mejor para todos [Número de revista]. <https://rutamaestra.santillana.com.co/wp-content/uploads/2022/10/Ruta-Maestra-34-Cerrando-brechas-construyendo-un-futuro-mejor-para-todos.pdf>
- Engel, A., & Coll, C. (2022). Entornos híbridos de enseñanza y aprendizaje para promover la personalización del aprendizaje. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1), 225–242. <https://www.redalyc.org/journal/3314/331469022014/331469022014.pdf>
- Eisner, E. W. (1995). *El ojo ilustrado: indagación cualitativa y la mejora de la práctica educativa*. Paidós.

<https://teoriasocialenclaveeducativa.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/09/el-ojo-ilustrado-elliott-eisner.pdf>

- Escobar, J. (2020). El currículum crítico en la formación del licenciado en ciencias de la educación: diálogo de saberes y proyectos de investigación. *Revista Akademos*, 1(34), 17–31. <https://doi.org/10.5377/akademos.v0i0.11569>
- Espinoza Freire, E. E. (2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Conrado*, 16(75), 103–110.  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442020000400103](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000400103)
- Estévez-Méndez, J. L., Díaz Palencia, J. L., Sánchez Sánchez, A., & Roa González, J. (2024). Evaluación de variables contextuales en la implementación de la metodología Flipped Classroom en educación secundaria. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(2), 317–337. <https://doi.org/10.5944/ried.27.2.38980>
- Estrada, R. G. (2022) La prueba piloto en la investigación científica. Primer Semestre 2022, 83 [https://www.researchgate.net/profile/Omar-Arriaga-Cardenas/publication/370100279\\_Aplicacion\\_de\\_programas\\_educativos\\_para\\_la\\_intencion\\_emprendedora\\_dentro\\_de\\_universidades\\_Un\\_Analisis\\_Bibliometrico/links/643ef97839aa471a5248fb14/Aplicacion-de-programas-educativos-para-la-intencion-emprendedora-dentro-de-universidades-Un-Analisis-Bibliometrico.pdf#page=83](https://www.researchgate.net/profile/Omar-Arriaga-Cardenas/publication/370100279_Aplicacion_de_programas_educativos_para_la_intencion_emprendedora_dentro_de_universidades_Un_Analisis_Bibliometrico/links/643ef97839aa471a5248fb14/Aplicacion-de-programas-educativos-para-la-intencion-emprendedora-dentro-de-universidades-Un-Analisis-Bibliometrico.pdf#page=83)
- Fardella, Carla, Baleriola, Enrique, Valdés, René, & Jiménez, Felipe. (2023). Iniciativas transformadoras en escuelas vulnerables: notas para la nueva gestión pública. *Revista Colombiana de Educación*, (89), 126-147. Epub March 08, 2024. <https://doi.org/10.17227/rce.num89-14198>
- Feria Avila, H., Matilla González, M., & Mantecón Licea, S. (2020). La entrevista y la encuesta: ¿**Métodos** o **técnicas** de indagación empírica? *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 11(3), 62–79. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7692391.pdf>
- Flick, U. (2018). Introducción a la investigación cualitativa. Morata.  
[https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/02/Flick.-Introduccion-a-la-investigacion-cualitativa\\_prw.pdf](https://edmorata.es/wp-content/uploads/2021/02/Flick.-Introduccion-a-la-investigacion-cualitativa_prw.pdf)
- Forni, P., & De Grande, P. (2020). Triangulación y métodos mixtos en las ciencias sociales contemporáneas. *Revista Mexicana de Sociología*, 82(1), 159–189.  
<https://doi.org/10.22201/iis.01882503p.2020.1.58064>
- Fuentes Vilugrón, G. A. (Ed.). (2023). Prácticas pedagógicas y educación intercultural: Desafíos epistemológicos para la escolaridad en contextos indígenas. Doctorado en Educación en Consorcio, Universidad Católica de Temuco.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/974781.pdf>
- Gari Muriel, G. (2023). Educación y formación artística escolar en contextos rurales colombianos. *Infancias Imágenes*, 21(2), 166–179.  
<https://doi.org/10.14483/16579089.20802>

- Garrido-Fonseca, C. G., Valdés-Morales, R., & Parra-Vásquez, B. (2024). Innovar en una escuela vulnerable: Una experiencia de investigación-acción. *Cadernos de Pesquisa*, 54. [http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0100-15742024000100600&script=sci\\_arttext](http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S0100-15742024000100600&script=sci_arttext)
- Giroux, H., Proasi, L., & De Laurentis, C. (2022). Hacia una pedagogía de la esperanza crítica bajo el capitalismo de casino Toward a Pedagogy of Educated Hope under Casino Capitalism. *Revista de Educación*, 0(26), 33-40. Recuperado de [https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r\\_educ/article/view/6122/6163](https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/6122/6163)
- González-Montegudo, J. (2001). El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: Nuevas respuestas para viejos interrogantes. *Cuestiones Pedagógicas. Revista de Ciencias de la Educación*, (15), 227–246. <https://revistascientificas.us.es/index.php/Cuestiones-Pedagogicas/article/view/10155>
- Gutiérrez Cuesta, R. (2025). Análisis de las mediaciones pedagógicas en la educación virtual universitaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 1648–1665. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i3.17779](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.17779)
- Hernández, R. M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325–347. <https://doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Hernández González, Osvaldo. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3), . Epub 01 de septiembre de 2021. Recuperado en 22 de septiembre de 2025, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21252021000300002&lng=es&tlng=es).
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Iño Daza, W. G. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: La historia oral como método. *Voces de la Educación*, 3(6), 93–110. [rpardos@comunidad.uiix.edu.mx](mailto:rpardos@comunidad.uiix.edu.mx)
- <https://www.revista.vocesdelaeducacion.com.mx/index.php/voces/article/view/123>
- Jiménez, L., Carbó, G., López Fernández-Cao, M., & Moraes, P. A. da S. (2023). La educación artística da un paso al frente (I. Aláez, Coord.). *Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. <https://oei.int/wp-content/uploads/2023/04/la-cultura-artisitica-da-un-paso-al-frente.pdf>
- Ledezma Campos, M. Á., Caporal Gaytán, J. M., & Rodríguez Arévalo, J. (2025). La gráfica contemporánea: entre el arte y la transdisciplina. *MAGOTZI Boletín Científico de Artes del IA*, 13(25), 7–17. <https://doi.org/10.29057/ia.v13i25.13983>
- López Fernández, Raúl, Avello Martínez, Raidell, Palmero Urquiza, Diana Elisa, Sánchez Gálvez, Samuel, & Quintana Álvarez, Moisés. (2019). Validación de instrumentos como

garantía de la credibilidad en las investigaciones científicas. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 48(Supl. 1), . Epub 01 de diciembre de 2019. Recuperado en 22 de septiembre de 2025, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0138-65572019000500011&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572019000500011&lng=es&tlng=es).

- Maldonado-Sánchez, Milagros, Aguinaga-Villegas, Dante, Nieto-Gamboa, José, Fonseca-Arellano, Félix, Shardin-Flores, Linda, & Cadenillas-Albornoz, Violeta. (2019). Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes de secundaria. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 415-439. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.290>
- Martínez-Iñiguez, J. E., Tobón, S., López-Ramírez, E., & Manzanilla-Granados, H. M. (2020). Calidad educativa: Un estudio documental desde una perspectiva socioformativa. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 16(1), 233–258. <https://doi.org/10.17151/rlee.2020.16.1.11>
- Martínez-Suárez, D. G. (2022). Pensamiento científico en la educación secundaria: Acercamiento al estado de la cuestión. *Trilogía. Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 14(27), e2150. <https://doi.org/10.22430/21457778.2150>
- Martínez Velasco, M. Á. (2019). Olga Lucía Zuluaga Garcés: 40 años de historiar y conceptualizar la pedagogía en Colombia. *Pedagogía y Saberes*, (51), 145–155. <https://doi.org/10.17227/pys.num51-8204>
- McKernan, J. (2001). *La investigación acción y curriculum*. Ediciones Morata. [https://books.google.com.co/books?hl=es&id=llzVMRMIA28C&printsec=frontcover&utm\\_source=chatgpt.com#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&id=llzVMRMIA28C&printsec=frontcover&utm_source=chatgpt.com#v=onepage&q&f=false)
- Martínez Iñiguez, Jorge Eduardo, Tobón, Sergio, & López Ramírez, Evangelina. (2019). Currículo: un análisis desde un enfoque socioformativo. *IE Revista de investigación educativa de la REDIECH*, 10(18), 43-63. [https://doi.org/10.33010/ie\\_rie\\_rediech.v10i18.200](https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v10i18.200)
- McLeod, S. A. (2024). Transferability in qualitative research. *Simply Psychology*. <https://www.simplypsychology.org/transferability-in-qualitative-research.html>
- Mela, J. (2025). Enseñanza de las artes en contexto de ruralidad: principales resultados del estudio en Educación artística en escuelas públicas de la región de O'Higgins. En M. Reyes González Vida & S. Trabucco Zerán (Eds.), *Pensar lo invisible: Arte, ilustración y cultura visual en educación* (pp. 113–130). Universidad de Magallanes. [https://congresoarteilustracion.org/wp-content/uploads/2025/07/Pensar-lo-invisible-2025--Chiloe-2022\\_vf.pdf](https://congresoarteilustracion.org/wp-content/uploads/2025/07/Pensar-lo-invisible-2025--Chiloe-2022_vf.pdf)
- Meléndez Grijalva, Perla, Domínguez Sigala, Martha Verónica, & Gill Langarica, Oscar Manuel. (2025). La educación artística y su pertinencia curricular en contextos indígenas. *Pensamiento educativo*, 62(1), 1-9. Epub 23 de abril de 2025. <https://dx.doi.org/10.7764/pel.62.1.2025.1>

- Mero García, W. R. (2022). La innovación educativa como elemento transformador para la enseñanza en la Unidad Educativa “Augusto Solórzano Hoyos”. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 310–330.  
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1775>
- Meza-Cueto, L.; Abuabara-Moya, N.; Pontón-Villareal, D.; Ortega-Mercado, F.; Stave-Mendoza, F. (2020). Factores personales de la resiliencia y desempeño académico de escolares en contexto de vulnerabilidad. *Búsqueda*, v. 7, n. 24, e491. <https://doi.org/10.21892/01239813.491>
- Ministerio de Educación Nacional. (2019). Estrategia de monitoreo y evaluación del Plan Nacional Decenal de Educación 2016–2026. Autor.  
[https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-392916\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-392916_recurso_1.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media (Documento No. 16). Autor.  
[https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles241907\\_archivo\\_pdf\\_orientaciones\\_artes.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2000). Lineamientos curriculares: Educación artística [Serie Lineamientos Curriculares]. Autor.  
[https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-339975\\_recurso\\_4.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_4.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). Trayectorias educativas completas, continuas y de calidad. Conceptualización y avances estratégicos: nota técnica. Autor.  
[https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-363488\\_recurso\\_35.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-363488_recurso_35.pdf)
- Molina Pacheco, L. E., & Mesa Jiménez, F. Y. (2018). Las TIC en escuelas rurales: realidades y proyección para la integración. *Praxis & Saber*, 9(21), 75–98.  
<https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n21.2018.8924>
- Montero, A. (2021). Currículo y Autonomía Pedagógica. Enseñanzas Mínimas, Comunes y Currículo Básico. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 19(2), 23-36. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8034155>
- Neira-González, M. F., & Pulgarín Morán, E. E. (2021). La innovación educativa como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en tiempos de pandemia de la Unidad Educativa Fiscal José Jesús Ocampo Salazar. *593 Digital Publisher CEIT*, 6(1), 96–120. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.1.425>
- Ñáñez-Rodríguez, José Julián, & Castro-Turriago, Heidy Mayerly. (2016). Educación artística y formación ciudadana: espacio para forjar la sensibilidad en la Corporación Colegio San Bonifacio, de Ibagué, Colombia. *Entramado*, 12(2), 154-165.  
<https://doi.org/10.18041/entramado.2016v12n2.24221>
- Núñez Pardo, A., Téllez Téllez, M. F., & Ramírez Rodríguez, N. (2013). La vivencia de los Derechos Humanos en la escuela. En B. Assy (Ed.), *Cátedra Unesco y Cátedra Infancia: derechos humanos y políticas pública* (pp. 237–259). Universidad Externado de Colombia. <https://doi.org/10.4000/books.uec.241>

- Obando-Arias, Milagro. (2021). Mediación pedagógica del aprendizaje a partir de la pregunta generadora en la educación media: Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Electrónica Educare*, 25(2), 383-403. <https://dx.doi.org/10.15359/ree.25-2.21>
- Oñate-Escobar, S. A. (2024). Evaluación educativa para la equidad: formación inicial docente y literacidad. *Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 17, 1–22. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m17.eepe>
- Ortega-Bastidas, J. (2020). ¿Cómo saturamos los datos? Una propuesta analítica “desde” y “para” la investigación cualitativa. *Interciencia*, 45(6), 293–299. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=33963459007>
- Ortiz Ocaña, A. (2014). Currículo y didáctica. Ediciones de la U. [https://www.researchgate.net/publication/315835071\\_Curriculo\\_y\\_Didactica](https://www.researchgate.net/publication/315835071_Curriculo_y_Didactica)
- Ortiz Ocaña, A. (2021). Modelos educativos y tendencias pedagógicas: La pedagogía del amor. *Revista Boletín Redipe*, 10(3), 89–106. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7925621.pdf>
- Ovilla Bueno, S. (2024). La aplicación de las TIC en la educación: Avances, desafíos y perspectivas futuras. *Pedagogical Constellations*, 3(2), 60–75. <https://doi.org/10.69821/constellations.v3i2.54>
- Okuda Benavides, M., & Gómez-Restrepo, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: Triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 34(1), 118–124. [https://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-74502005000100008](https://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-74502005000100008)
- Pamplona-Raigosa, J., Cuesta-Saldarriaga, J. C., & Cano-Valderrama, V. (2019). Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: Una mirada al aprendizaje escolar. *Eleuthera*, 21, 13–33. <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>
- Páramo Morales, Dagoberto. (2015). La teoría fundamentada (Grounded Theory), metodología cualitativa de investigación científica. *Pensamiento & Gestión*, (39), 1-7. Retrieved September 21, 2025, from [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1657-62762015000200001&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-62762015000200001&lng=en&tlng=es).
- Parra-Bernal, L. R., Menjura-Escobar, M. I., Pulgarín-Puerta, L. E., & Gutiérrez, M. M. (2021). Las prácticas pedagógicas. Una oportunidad para innovar en la educación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, 17(1), 70–94. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.5>
- Peña Gil, H. A., Cuartas Castro, K. A., & Tarazona Bermúdez, G. M. (2017). La brecha digital en Colombia: un análisis de las políticas gubernamentales para su disminución. *Redes de Ingeniería*, 59–71 <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/REDES/article/view/12477/13075>
- Peralta-Roncal, L. E., Gaona Portal, M. del P., Luna Acuña, M. L., & Bazán Linares, M. V. (2023). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación secundaria: Una revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 7(1), 000711. <https://doi.org/10.32719/26312816.2023.7.1.1>

- Peralta Hernández, J., & Tirado Segura, F. (2023). Diseño de un entorno virtual de aprendizaje para promover la creatividad colaborativa en universitarios. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 26(2), 175–197.  
<https://doi.org/10.5944/ried.26.2.36209>
- Pillacela Chin, L., & Crespo Fajardo, J. L. (2015). Entrevista a Olga Lucía Olaya Parra: La educación artística para el siglo XXI. *ASRI: Arte y Sociedad. Revista de investigación*, (8). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5029085>
- Piza Burgos, N. D., Amaiquema Márquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. E. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70), 455–459. Recuperado el 20 de septiembre de 2025, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500455](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500455)
- Ponce Tituaña, L. G., Quelal González, N. M., Tupiza Cumbal, M. del P., & Verduga Shiguango, H. A. (2025). Competencias digitales docentes en la educación superior: evaluación, desafíos y estrategias para su fortalecimiento institucional. *Multidisciplinary Journal of Sciences, Discoveries, and Society*, 2(3), e-226. <https://doi.org/10.71068/r2eawg98>
- Porras Navarro, M. E., Álvarez Ramírez, J. E., & López Sánchez, N. J. (2024). Relevancia de los principios del enfoque constructivista sociocultural en el aprendizaje de las ciencias. *Revista Estudios*, (48), 98–116. <https://doi.org/10.15517/re.v0i48.60138>
- Restrepo Gómez, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45–55.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400706>
- Ríos-Cabrera, Pablo, & Ruiz-Bolívar, Carlos. (2020). La innovación educativa en América Latina: lineamientos para la formulación de políticas públicas. *Revista Innovaciones Educativas*, 22(32), 199-212. <https://dx.doi.org/10.22458/ie.v22i32.2828>
- Rodríguez Arocho, W. C. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31(3), 477–489.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80531304>
- Rodríguez-Flores, V. L., & Maguiña-Vizcarra, J. E. (2022). Revisión sistemática: La ética en el ámbito rural. *Polo del Conocimiento*, 7(3), 860–873.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3766>
- Roselló, María Rosa, Pinya, Carme, & Morcillo, Virginia. (2024). Caracterizar la innovación para validar la práctica educativa. *Revista Colombiana de Educación*, (90), 102-124. Epub November 20, 2024. <https://doi.org/10.17227/rce.num90-14495>
- Rueda Beltrán, M (2021). Anotaciones para reorientar las prácticas de evaluación educativa. *Revista mexicana de investigación educativa*, 26(88), 311-330. Epub 24 de marzo de 2021. Recuperado en 20 de septiembre de 2025, de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1405-66662021000100311&lng=es&tlng=esb](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662021000100311&lng=es&tlng=esb)

- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*, 1(1), 1–16.  
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78011256001>
- Sánchez Flores, Fabio Anselmo. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <https://doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- Santana Sanabria, G. P. (2023). Formación docente en competencia pedagógica para el uso de las TIC en educación superior en Colombia. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 15(30), e2681. <https://doi.org/10.22430/21457778.2681>
- Sayago, Sebastián. (2014). El análisis del discurso como técnica de investigación cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales. *Cinta de moebio*, (49), 1-10.  
<https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2014000100001>
- Silva Quiroz, J. E., Cerda, C., Fernández-Sánchez, M. R., & Leon, M. (2022). Competencia digital docente del profesorado en formación inicial de universidades públicas chilenas. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Continuación de la antigua *Revista de Escuelas Normales*, 97(36.1), 301–319.  
<https://doi.org/10.47553/rifop.v97i36.1.90221>
- Soto Arango, D. E., & Molina Pacheco, L. E. (2018). La escuela rural en Colombia como escenario de implementación de TIC. *Saber, Ciencia y Libertad*, 13(1), 275–289.  
<https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2018v13n1.2086>
- Tedesco, J. C. (2014). Tecnologías de la información y desigualdad educativa en América Latina. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22(48), 1–12.  
<https://doi.org/10.14507/epaa.v22n48.2014>
- Tigse Parreño, C. M. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 25–28. <https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4>
- Torres, G. (2022). Desarrollo de estrategias de aprendizaje autorregulado en alumnos universitarios a partir de la participación en los entornos virtuales de aprendizaje [Trabajo final de licenciatura, Pontificia Universidad Católica Argentina]. Repositorio Institucional UCA. <https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/13772>
- Valencia Olivero, N. Y. (2024). Los desafíos en la implementación de las TIC en zonas rurales colombianas. *UNIR Colombia – Actualidad UNIR*.  
<https://colombia.unir.net/actualidad-unir/desafios-implementacion-tic-zonas-rurales>
- arte Estrategias educativas y tecnología digital en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuadernos Hospital de Clínicas*, 61(1), 114-129. Recuperado en 21 de septiembre de 2025, de [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762020000100010&lng=es&tlng=es)
- Velásquez Ángel, A. M., Alvarán, S. M., & Paniagua Suárez, R. E. (2023). Modelo de resiliencia y expresión artística en niños, niñas y adolescentes de zonas rurales contiguas a espacios territoriales de capacitación y reincorporación. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 19(2), 37–50. <https://doi.org/10.15332/22563067.9367>

- Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.  
<https://saberepsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/vygostki-el-desarrollo-de-l-os-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Zapata Jiménez, M. A. (Ed.) (2018). Prácticas, saberes y mediaciones de la educación rural en Colombia (Cuadernos de Seminario, 8). Ediciones Unisalle.  
<https://ciencia.lasalle.edu.co/server/api/core/bitstreams/05d6bff4-0408-4f35-8c62-b9588447e67e/content>
- Zhou, J., Yu, M., Zhao, W., Zhang, K., Chen, J., & Guo, X. (2022). An iterative conceptual design process for modular product based on sustainable analysis and creative template method. *Processes*, *10*(6), **1095**. <https://doi.org/10.3390/pr10061095>

## ANEXOS

## ANEXO A. Matriz de congruencia.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	SUPUESTO TEÓRICO	CATEGORIAS	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	MARCO TEÓRICO
En los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia se identifica una brecha significativa en el desarrollo de habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de secundaria y media. La ausencia de herramientas tecnológicas adecuadas limita la promoción de la cultura y el interés por las artes, impactando negativamente en la formación integral de los alumnos. A pesar de que la educación artística es fundamental para fomentar la creatividad, la expresión y la apreciación estética, su enseñanza en estos entornos enfrenta barreras como la falta de recursos digitales y estrategias didácticas innovadoras. En un mundo cada vez más digitalizado, es esencial que las instituciones educativas incorporen tecnologías que faciliten procesos de enseñanza-aprendizaje más dinámicos e interactivos. La pandemia de COVID-19 evidenció aún más estas carencias, subrayando la necesidad de implementar soluciones tecnológicas que favorezcan la accesibilidad y equidad en la	¿El diseño de una herramienta tecnológica educativa, alineada con las competencias del Ministerio de Educación Nacional, contribuye al desarrollo y fortalecimiento de habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías - Meta?	Diseñar una herramienta tecnológica que integre estrategias didácticas de aprendizaje para la gestión de las habilidades artísticas y culturales mediante los lineamientos definidos por el Ministerio de Educación Nacional –MEN en los niveles de secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia	Identificar las actividades que implementan los docentes para potenciar habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia	El diseñar una herramienta tecnológica que integre estrategias didácticas de aprendizaje permite la gestión de las habilidades artísticas y culturales mediante los lineamientos definidos por el Ministerio de Educación Nacional –MEN en los niveles de secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías, Meta, Colombia	Competencias artísticas	La tesis "Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje del Arte y la Cultura en Secundaria y Media de Colegios Rurales de Acacías, Meta" se fundamenta en el diseño de una herramienta tecnológica que integre estrategias didácticas de aprendizaje para fortalecer las habilidades artísticas y culturales en estudiantes de secundaria y media en colegios rurales. La investigación parte de la necesidad de reducir la brecha educativa existente entre las zonas urbanas y rurales en Colombia, especialmente en lo que respecta al acceso a herramientas tecnológicas	SENSIBILIDAD	1. Expresión multisensorial. 2. Dominio técnico expresivo. 3. Comprensión artística integral. 4. Estímulos en la expresión. 5. Aplicación expresiva precisa. 6. Apreciación y retroalimentación. 7. Autocontrol emocional. 8. Autonomía interpretativa. 9. Integración de retroalimentación.	El marco teórico de la investigación se fundamenta en la teoría constructivista del aprendizaje, desarrollada por Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes plantean que el conocimiento no es transmitido pasivamente, sino construido activamente por el estudiante (Benitez, 2023). En este enfoque, el docente actúa como facilitador, promoviendo un aprendizaje significativo mediante la interacción social y la resolución de problemas en contextos reales (Tigse, 2019). Además, se destaca el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) de Vygotsky, que resalta la importancia del aprendizaje colaborativo y mediado.  En relación con las estrategias didácticas de enseñanza-aprendizaje, se considera la taxonomía propuesta por Camizán et al. (2021), que clasifica estas estrategias en ensayo, elaboración, organización, control de comprensión, apoyo afectivo y aprendizaje significativo. Vargas (2017) distingue entre estrategias pre-instruccionales, co-instruccionales y post-instruccionales, resaltando su importancia en la enseñanza artística.  Las competencias artísticas, definidas por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2010), incluyen sensibilidad, apreciación estética y comunicación. La sensibilidad, según Barba (1990), permite la percepción y procesamiento de experiencias estéticas a nivel corporal, visual y auditivo. La apreciación estética, fundamentada en Jauss (2002) y Gadamer (1988), implica la interpretación crítica y contextual de la obra de arte. La comunicación artística, por su parte, se entiende como la producción y socialización de discursos expresivos (MEN, 2010).  Las evidencias de aprendizaje en educación artística se analizan a partir de autores como Elliot Eisner (1995), quien plantea que la educación artística debe evaluar la

<p>educación. En este sentido, el diseño de una herramienta tecnológica específica para la educación artística, alineada con las competencias establecidas por el Ministerio de Educación Nacional, se presenta como una alternativa viable para potenciar la sensibilidad, apreciación estética y comunicación de los estudiantes. Este estudio busca responder a la pregunta de cómo una herramienta digital puede fortalecer estas competencias, contribuyendo a la reducción de la brecha entre la educación artística en contextos urbanos y rurales, y brindando nuevas oportunidades de aprendizaje para los jóvenes en zonas apartadas.</p>					<p>s aplicadas a la educación artística.</p> <p>Desde una perspectiva constructivista, basada en los aportes de Jean Piaget y Lev Vygotsky, la educación artística es concebida como un proceso interactivo en el que los estudiantes construyen su conocimiento a través de experiencias significativas. En este sentido, la propuesta de la tesis busca potenciar el aprendizaje mediante una plataforma digital que facilite la enseñanza del arte y la cultura, permitiendo a los docentes y estudiantes acceder a contenidos innovadores alineados con los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2010).</p> <p>El marco teórico se apoya en autores como Elliot Eisner (1995), quien resalta la importancia de la educación artística en el</p>			<p>habilidad técnica, los aspectos expresivos y el uso de la imaginación creadora. Parsons (2002) enfatiza la relación entre sensibilidad y juicio estético, mientras que Geertz (1987) subraya la importancia del análisis cultural en la interpretación de las obras artísticas.</p> <p>En cuanto a la integración de herramientas tecnológicas en la educación, se retoman las contribuciones de Moreno (2016), Rodríguez y Zambrano (2016) y Chérigo (2018), quienes destacan el impacto de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje. La educación artística mediada por tecnología ofrece nuevas oportunidades de exploración y expresión, superando barreras geográficas y promoviendo el acceso equitativo al arte y la cultura.</p> <p>Finalmente, el marco teórico analiza el contexto nacional e internacional de la educación artística, destacando políticas educativas como las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media (MEN, 2010) y el programa Aprender Digital (CONPES, 2020), que buscan mejorar la enseñanza del arte mediante la digitalización de contenidos y estrategias innovadoras.</p>
---	--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>desarrollo de habilidades técnicas, expresivas e imaginativas, así como en Hans-Georg Gadamer (1988) y Hans Robert Jauss (2002), quienes subrayan el papel de la estética y la interpretación en la formación cultural. Además, se consideran las competencias clave definidas por el MEN: sensibilidad, apreciación estética y comunicación, como pilares esenciales en la formación de los estudiantes.</p> <p>Metodológicamente, la investigación emplea un enfoque cualitativo con revisión documental, aplicando encuestas a docentes de instituciones rurales del municipio de Acacias. Los resultados evidencian la necesidad de contar con recursos digitales que permitan a los estudiantes mejorar su expresión artística, desarrollar habilidades creativas y fortalecer su</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

						<p>identidad cultural. La herramienta diseñada incorpora estrategias didácticas que incluyen actividades interactivas, ejercicios de apreciación artística y evaluación de aprendizaje, demostrando ser un recurso viable para mejorar la enseñanza en contextos rurales.</p>		
							Apreciación estética	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interpretación formal.</li> <li>2. Reflexión expresiva.</li> <li>3. Conocimiento histórico-cultural.</li> <li>4. Análisis de obras complejas.</li> <li>5. Criterio personal valorativo.</li> <li>6. Análisis en diversos contextos.</li> <li>7. Comprensión de códigos artísticos.</li> <li>8. Identificación de influencias.</li> <li>9. Valoración del arte y patrimonio.</li> </ol>
							Comunicación	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interiorización y ejercitación práctica.</li> <li>2. Producciones artísticas controladas.</li> <li>3. Propuestas creativas de ejercicios.</li> <li>4. Creaciones innovadoras autónomas.</li> <li>5. Estrategias para presentaciones artísticas.</li> <li>6. Aplicación coherente de elementos conceptuales y formales.</li> <li>7. Presentaciones artísticas variadas.</li> <li>8. Conocimiento de etapas de producción.</li> <li>9. Creación desde el imaginario cultural.</li> </ol>
<p>Determinar las estrategias didácticas de aprendizaje utilizadas en las instituciones educativas para las habilidades artísticas y culturales en los niveles secundaria y media de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacias, Meta, Colombia.</p>								

				<p>Evidencias de aprendizaje de competencias artísticas</p>	<p>Exploración Sensorial</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ayudas visuales sensoriales</li> <li>2. Prueba auditiva</li> <li>3. Actividades de exploración</li> <li>4. Creación sonora plástica</li> <li>5. Producción sonora</li> <li>6. Sensibilización corporal</li> </ol>
<p>Elaborar una herramienta tecnológica que contenga temáticas acordes al área de EA y cultural, basada en estrategias didácticas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales, de los estudiantes de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacias, Meta, Colombia.</p>						
				<p>Evidencias de aprendizaje de competencias artísticas</p>	<p>Expresión Creativa</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proyectos artísticos</li> <li>2. Composición libre</li> <li>3. Transversalidad plástica y musical</li> <li>4. Reconocimiento corporal</li> <li>5. Dibujo geométrico</li> <li>6. Arte abstracto (Cubismo)</li> <li>7. Manejo de colores</li> </ol>
					<p>Presentación Artística</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Muestras artísticas</li> <li>2. Producción y análisis</li> <li>3. Reflexión en imagen</li> <li>4. Exposición de obras</li> <li>5. Obras creativas</li> </ol>



**ANEXO B. Consentimiento informado docentes de instituciones educativas del sector rural del Municipio Acacias, Meta**

**DOCTORADO EN EDUCACIÓN E INNOVACION  
DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO  
DOCENTES DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL SECTOR RURAL DEL  
MUNICIPIO DE ACACIAS, META.**

He sido informado de que mi participación en esta investigación es voluntaria y que no implica riesgo para la salud o molestia alguna. He sido informado de que el responsable de la investigación adquiere el compromiso de responder a cualquier pregunta que se le haga sobre los procedimientos una vez concluida la investigación. Doy mi consentimiento informado para participar en la investigación para la Tesis de Doctorado en Ciencias de la Educación que tiene como objetivo principal: **Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en el nivel secundario de colegios rurales en Acacias, Meta, Colombia durante el año 2024.**

Considerando lo anterior, consiento la publicación de los resultados del estudio, siempre que la información sea anónima o se muestre de manera agregada de modo que no pueda llevarse a cabo una clara asociación entre mi identidad y los resultados. El investigador adquiere el compromiso de que todos los datos se mostrarán por un número y en ningún caso se mostrarán asociados a mi identidad.

Responsable de la Investigación: ROSA DELIA ANTONIA PARDO SASTOQUE

Si estás de acuerdo en participar, por favor diligenciar los siguientes datos:

**Nombres y Apellidos:** \_\_\_\_\_

**Firma:** \_\_\_\_\_

## ANEXO C. Validación de los instrumentos.

### FORMATO PARA LA VALIDACIÓN INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

**Título:** Implementación de competencias artísticas para grados de secundaria y media

**Objetivo del proyecto de investigación:**

Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en el nivel secundario de colegios rurales en Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.

**Objetivo del instrumento:**

Identificar las actividades que implementan los docentes y conocer las evidencias de aprendizaje asociadas a las tres competencias artísticas: sensibilidad, apreciación estética, y comunicación.

**Descripción del instrumento:**

El instrumento se estructura en dos categorías, la primera está compuesta por la categoría estrategias didácticas de aprendizaje, donde se tienen en cuenta aspectos como las competencias artísticas, donde cada subdimensión (sensibilidad, apreciación estética y comunicación) se conforma por nueve preguntas, para un total de 27 preguntas. En la categoría de evaluación de herramienta tecnológica intervienen tres aspectos importantes como son: aspectos pedagógicos, aspectos funcionales y aspectos técnico- estéticos, con un total de 10 preguntas.

**Población a la que va dirigido:**

Tres docentes pertenecientes al área de educación artística de las instituciones educativas Campestre San José, Dinamarca y Santa Teresita.

<p><b>Pregunta de investigación:</b> ¿El diseño de una herramienta tecnológica educativa de acuerdo con las competencias establecidas por el Ministerio de Educación Nacional fortalecerá el desarrollo de habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías - Meta?</p>	<p><b>Justificación:</b> El diseño del proyecto radica en causar un impacto positivo a las comunidades educativas rurales del municipio de Acacías - Meta, Colombia porque fortalecerá los canales de comunicación entre docentes y estudiantes con la ayuda de la herramienta tecnológica educativa soportada, la cual tendrá contenidos variados, motivantes e interactivos que ayudaran a enriquecer los conocimientos sobre el arte y la cultura.</p>
<p><b>Objetivos:</b></p> <p><b>General:</b> Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en el nivel secundario de colegios rurales en Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.</p>	<p><b>Diseño:</b> Investigación Cualitativa</p>

<p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <p>1. Identificar las actividades que implementan los docentes para potenciar habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de secundaria y media de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacías, Meta, Colombia.</p> <p>2. Determinar las estrategias didácticas de aprendizaje utilizadas en las instituciones educativas para las habilidades artísticas y culturales en los niveles secundarios y media de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacías, Meta, Colombia.</p>	<p>3. Elaborar una herramienta tecnológica que contenga temáticas acordes al área de EA y cultural, basada en estrategias didácticas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales, de los estudiantes de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacías, Meta, Colombia.</p>
---	---

### Operacionalización de las categorías de estudio

Categoría a Primaria Dimensión	estrategias didácticas de aprendizaje  Competencias artísticas
Subdimensiones	<p style="text-align: center;"><b>Indicadores</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Grados sexto y séptimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Posibilidades de relación visual, auditiva y senso-motriz con fines expresivos.</li> <li>2. Desarrollo del control de elementos técnicos dirigidos a la expresión para manifestar emociones, sensaciones e impresiones.</li> <li>3. Comprensión de una melodía, danza y ejercicio teatral.</li> </ol> <hr/> <p style="text-align: center;"><b>Grados octavo y noveno:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estímulos, sensaciones, emociones, sentimientos y recursos que contribuyen a configurar la expresión artística.</li> <li>2. Conocimiento, selección y aplicación para expresar impresiones, sentimientos y pensamientos mediante la interpretación musical, escénica o plástica.</li> <li>3. Familiarización y apreciación de las observaciones y comentarios de los compañeros y del docente, con respecto de aspectos técnicos o conceptuales del trabajo.</li> </ol> <hr/> <p style="text-align: center;"><b>Grados décimo y undécimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Regularización de las emociones para enfrentar situaciones de autocontrol.</li> <li>2. Autonomía para interpretar o proponer indicaciones técnico-expresivas en una ejecución musical o escénica.</li> <li>3. Integrar en el trabajo las recomendaciones de los compañeros y del docente con motivo de la retroalimentación para mejorar la intención expresiva y la calidad de las producciones artísticas.</li> </ol>
Sensibilidad	
Categoría a Primaria Dimensión	estrategias didácticas de aprendizaje  Competencias artísticas

Subdimensiones	Indicadores
<b>Apreciación estética</b>	<p><b>Grados sexto y séptimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprensión y manejo de los elementos formales en la lectura e interpretación de una obra sencilla.</li> <li>2. Reflexión sobre conceptos y aspectos expresivos, en el análisis de producciones artísticas y las de otros.</li> <li>3. Conocimiento del proceso histórico y cultural del arte y comprensión de elementos que permiten caracterizar aspectos estilísticos, tanto en las culturas como en un autor.</li> </ol>
	<p><b>Grados octavo y noveno:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollo de capacidades de análisis de obras complejas, en un amplio repertorio de producciones artísticas.</li> <li>2. Construcción y argumentación de un criterio personal, que permita valorar el trabajo y el de los compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos y de contextos culturales propios del arte.</li> <li>3. Análisis, comprensión y apreciación en el que hacer y hecho artístico, y en distintos contextos de la historia.</li> </ol>
	<p><b>Grados décimo y undécimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento y comprensión de la notación y la función de los códigos musicales, escénicos o plásticos y realizar análisis y comentarios críticos sobre el arte de diversos períodos y contextos históricos.</li> <li>2. Identificación, comprensión y explicación de diversos aspectos históricos, sociales y culturales que han influido en el desarrollo de la música, las escénicas y la plástica; y para realizar aportes significativos que enriquecen el trabajo individual y colectivo.</li> <li>3. Valoración y argumentación de la importancia de la función social del arte y el patrimonio cultural, local, regional y universal.</li> </ol>
Subdimensiones	Indicadores
<b>Comunicación</b>	<p><b>Grados sexto y séptimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes, en la búsqueda de un método de estudio que contribuya a: la interiorización, ejercitación y mecanización de la práctica, musical, escénica plástica.</li> <li>2. Elaboración de producciones artísticas mediante las cuales el estudiante muestra la apropiación de los elementos conceptuales contemplados en clase; así como control, fluidez y destreza en cuanto al manejo técnico.</li> <li>3. Propuestas de ejercicios por parte de los estudiantes para la creación en secuencias de ritmo y movimiento (danza y teatro); rítmico-melódicos (música); o de composición pictórica (plásticas).</li> </ol>
	<p><b>Grados octavo y noveno:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaboración autónomamente de creaciones innovadoras, de forma individual o de colectiva, en el marco de actividades o jornadas culturales en la comunidad educativa.</li> <li>2. Diseño y generación de distintas estrategias para presentar producciones artísticas a un público.</li> <li>3. Aplicación con coherencia elementos de carácter conceptual y formal de las artes, planificando el proceso creativo a partir de las vivencias y conocimientos adquiridos en el contexto del aula.</li> </ol>
<b>Categoría Primaria</b>	<b>estrategias didácticas de aprendizaje</b>

<b>Dimensión</b>		<b>Competencias artísticas</b>
<b>Subdimensiones</b>		<b>Indicadores</b>
<b>Comunicación</b>		<p><b>Grados décimo y undécimo:</b></p> <p>1. Realización de creaciones y presentaciones artísticas de repertorios variados, en ámbitos institucionales, culturales, y laborales, y mediante ellas el estudiante se relaciona con un público y con artistas de nivel académico igual o superior.</p> <p>2. Conocimiento de las distintas etapas de la producción y socialización de una obra y para ponerlas en práctica al gestionar distintos escenarios de presentación pública para dar a conocer las producciones artísticas.</p> <p>3. Creación y producción de una obra a partir del propio imaginario y del contexto cultural, aplicando herramientas cognitivas, habilidades y destrezas propias de la práctica artística.</p>
<b>Categoría Secundaria</b>		
<b>Dimensión</b>		<b>Evaluación de Herramienta Tecnológica</b>
<b>Subdimensiones</b>		<b>Aspectos pedagógicos</b>
		<b>Indicadores</b>
<b>Motivación</b>		¿De qué manera se considera que la herramienta motiva a los estudiantes en su aprendizaje en la educación artística y cultural?
<b>Adecuación y adaptación</b>		¿Cree usted que el diseño del material se presenta en un entorno sencillo y es suficiente para la comprensión de los temas?
<b>Recursos</b>		¿Los recursos que contiene la herramienta tecnológica educativa ayudan a mejorar la asimilación del contenido?
<b>Tutorial y evaluación</b>		¿La herramienta tecnológica educativa contiene los respectivos tutoriales sobre los temas y muestra las evaluaciones para verificar el proceso de aprendizaje del estudiante?
<b>Enfoque pedagógico</b>		¿El material multimedia favorece el autoaprendizaje y pensamiento crítico en los estudiantes? ¿Contiene estrategias didácticas de aprendizaje?
<b>Dimensión</b>		<b>Aspectos funcionales</b>
<b>Subdimensiones</b>		<b>Indicadores</b>
<b>Facilidad de uso</b>		¿La herramienta tecnológica educativa se puede utilizar de un modo sencillo, manejable y de fácil acceso?
<b>Interés</b>		¿Considera que el material y contenido de la herramienta tecnológica educativa estimulan el interés y mantienen la atención de los estudiantes?
<b>Eficacia didáctica</b>		¿El recurso digital facilita el aprendizaje y fortalecimiento del área de educación artística y cultural en los estudiantes?
<b>Dimensión</b>		<b>Aspectos técnico-estéticos</b>
<b>Subdimensiones</b>		<b>Indicadores</b>
<b>Entorno visual</b>		¿La herramienta tecnológica presenta los colores adecuados en cada tema?
<b>Navegación</b>		¿Considera que la navegación de la herramienta tecnológica educativa es sencilla y de fácil exploración para los estudiantes?

**Guion de instrumento:**

Remitirse al formato en Excel de la encuesta la cual se encuentra distribuida por grados (sexto a undécimo). El desarrollo de la operacionalización de las categorías se tuvo en cuenta de acuerdo al documento ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN BÁSICA Y MEDIA (Guía para la implementación de competencias artísticas por niveles y grados) del Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-241907\\_archivo\\_pdf\\_orientaciones\\_artes.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf)

Validez			
Aplicable	x	No aplicable	
Aplicando haciendo los respectivos cambios			

Aspectos Generales	í o		Observaciones
	í	o	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario			
2. Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación			
3. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial			
4. El número de ítems es suficiente para recoger la información.			
5. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir			

Validado por: José David Peñuela Lizcano

Experiencia docente: 25 años como docente de pregrado y posgrado

Nivel Académico: Doctor en Sostenibilidad

Fecha: 24 julio de 2024

Observaciones en general:

La tesis presenta un alto nivel de cumplimiento académico, evidenciando rigurosidad metodológica, aporte teórico y viabilidad práctica. El diseño del instrumento, su validación mediante juicio de expertos y su análisis estadístico, son elementos que fortalecen la credibilidad de los hallazgos



FIRMA DE VALIDADOR DEL  
INSTRUMENTO

## FORMATO PARA LA VALIDACIÓN INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

**Título:** Implementación de competencias artísticas para grados de secundaria y media

**Objetivo del proyecto de investigación:**

Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en el nivel secundario de colegios rurales en Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.

**Objetivo del instrumento:**

Identificar las actividades que implementan los docentes y conocer las evidencias de aprendizaje asociadas a las tres competencias artísticas: sensibilidad, apreciación estética, y comunicación.

**Descripción del instrumento:**

El instrumento se estructura en dos categorías, la primera está compuesta por la categoría estrategias didácticas de aprendizaje, donde se tienen en cuenta aspectos como las competencias artísticas, donde cada subdimensión (sensibilidad, apreciación estética y comunicación) se conforma por nueve preguntas, para un total de 27 preguntas. En la categoría de evaluación de herramienta tecnológica intervienen tres aspectos importantes como son: aspectos pedagógicos, aspectos funcionales y aspectos técnico- estéticos, con un total de 10 preguntas.

**Población a la que va dirigido:**

Tres docentes pertenecientes al área de educación artística de las instituciones educativas Campestre San José, Dinamarca y Santa Teresita.

<p><b>Pregunta de investigación:</b> ¿El diseño de una herramienta tecnológica educativa de acuerdo con las competencias establecidas por el Ministerio de Educación Nacional fortalecerá el desarrollo de habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías - Meta?</p>	<p><b>Justificación:</b> El diseño del proyecto radica en causar un impacto positivo a las comunidades educativas rurales del municipio de Acacías – Meta, Colombia porque fortalecerá los canales de comunicación entre docentes y estudiantes con la ayuda de la herramienta tecnológica educativa soportada, la cual tendrá contenidos variados, motivantes e interactivos que ayudaran a enriquecer los conocimientos sobre el arte y la cultura.</p>
<p><b>Objetivos:</b></p> <p><b>General:</b> Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en el nivel secundario de colegios rurales en Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b> 1. Identificar las actividades que implementan los docentes para potenciar habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de</p>	<p><b>Diseño:</b> Investigación Cualitativa</p> <p>3. Elaborar una herramienta tecnológica que contenga temáticas acordes al área de EA y cultural, basada en estrategias didácticas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades</p>

<p>secundaria y media de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacías, Meta, Colombia.</p> <p>2. Determinar las estrategias didácticas de aprendizaje utilizadas en las instituciones educativas para las habilidades artísticas y culturales en los niveles secundarios y media de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacías, Meta, Colombia.</p>	<p>artísticas y culturales, de los estudiantes de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacías, Meta, Colombia.</p>
---	--

### Operacionalización de las categorías de estudio

Categoría a Primaria Dimensión	estrategias didácticas de aprendizaje  Competencias artísticas
Subdimensiones	Indicadores
Sensibilidad	<p><b>Grados sexto y séptimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Posibilidades de relación visual, auditiva y senso-motriz con fines expresivos.</li> <li>2. Desarrollo del control de elementos técnicos dirigidos a la expresión para manifestar emociones, sensaciones e impresiones.</li> <li>3. Comprensión de una melodía, danza y ejercicio teatral.</li> </ol>
	<p><b>Grados octavo y noveno:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estímulos, sensaciones, emociones, sentimientos y recursos que contribuyen a configurar la expresión artística.</li> <li>2. Conocimiento, selección y aplicación para expresar impresiones, sentimientos y pensamientos mediante la interpretación musical, escénica o plástica.</li> <li>3. Familiarización y apreciación de las observaciones y comentarios de los compañeros y del docente, con respecto de aspectos técnicos o conceptuales del trabajo.</li> </ol>
	<p><b>Grados décimo y undécimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Regularización de las emociones para enfrentar situaciones de autocontrol.</li> <li>2. Autonomía para interpretar o proponer indicaciones técnico-expresivas en una ejecución musical o escénica.</li> <li>3. Integrar en el trabajo las recomendaciones de los compañeros y del docente con motivo de la retroalimentación para mejorar la intención expresiva y la calidad de las producciones artísticas.</li> </ol>
Categoría a Primaria Dimensión	estrategias didácticas de aprendizaje  Competencias artísticas
Subdimensiones	Indicadores

<b>Apresiasi estética</b>	<p><b>Grados sexto y séptimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprensión y manejo de los elementos formales en la lectura e interpretación de una obra sencilla.</li> <li>2. Reflexión sobre conceptos y aspectos expresivos, en el análisis de producciones artísticas y las de otros.</li> <li>3. Conocimiento del proceso histórico y cultural del arte y comprensión de elementos que permiten caracterizar aspectos estilísticos, tanto en las culturas como en un autor.</li> </ol>
	<p><b>Grados octavo y noveno:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollo de capacidades de análisis de obras complejas, en un amplio repertorio de producciones artísticas.</li> <li>2. Construcción y argumentación de un criterio personal, que permita valorar el trabajo y el de los compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos y de contextos culturales propios del arte.</li> <li>3. Análisis, comprensión y apreciación en el que hacer y hecho artístico, y en distintos contextos de la historia.</li> </ol>
	<p><b>Grados décimo y undécimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento y comprensión de la notación y la función de los códigos musicales, escénicos o plásticos y realizar análisis y comentarios críticos sobre el arte de diversos períodos y contextos históricos.</li> <li>2. Identificación, comprensión y explicación de diversos aspectos históricos, sociales y culturales que han influido en el desarrollo de la música, las escénicas y la plástica; y para realizar aportes significativos que enriquecen el trabajo individual y colectivo.</li> <li>3. Valoración y argumentación de la importancia de la función social del arte y el patrimonio cultural, local, regional y universal.</li> </ol>
<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Comunicación</b>	<p><b>Grados sexto y séptimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes, en la búsqueda de un método de estudio que contribuya a: la interiorización, ejercitación y mecanización de la práctica, musical, escénica plástica.</li> <li>2. Elaboración de producciones artísticas mediante las cuales el estudiante muestra la apropiación de los elementos conceptuales contemplados en clase; así como control, fluidez y destreza en cuanto al manejo técnico.</li> <li>3. Propuestas de ejercicios por parte de los estudiantes para la creación en secuencias de ritmo y movimiento (danza y teatro); rítmico-melódicos (música);o de composición pictórica (plásticas).</li> </ol>
	<p><b>Grados octavo y noveno:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaboración autónomamente de creaciones innovadoras, de forma individual o de colectiva, en el marco de actividades o jornadas culturales en la comunidad educativa.</li> <li>2. Diseño y generación de distintas estrategias para presentar producciones artísticas a un público.</li> <li>3. Aplicación con coherencia elementos de carácter conceptual y formal de las artes, planificando el proceso creativo a partir de las vivencias y conocimientos adquiridos en el contexto del aula.</li> </ol>
<b>Categoría</b> <b>Primaria</b> <b>Dimensión</b>	<b>estrategias didácticas de aprendizaje</b> <b>Competencias artísticas</b>

<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Comunicación</b>	<p><b>Grados décimo y undécimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realización de creaciones y presentaciones artísticas de repertorios variados, en ámbitos institucionales, culturales, y laborales, y mediante ellas el estudiante se relaciona con un público y con artistas de nivel académico igual o superior.</li> <li>2. Conocimiento de las distintas etapas de la producción y socialización de una obra y para ponerlas en práctica al gestionar distintos escenarios de presentación pública para dar a conocer las producciones artísticas.</li> <li>3. Creación y producción de una obra a partir del propio imaginario y del contexto cultural, aplicando herramientas cognitivas, habilidades y destrezas propias de la práctica artística.</li> </ol>
<b>Categoría Secundaria</b>	<b>Evaluación de Herramienta Tecnológica</b>
<b>Dimensión</b>	<b>Aspectos pedagógicos</b>
<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Motivación</b>	¿De qué manera se considera que la herramienta motiva a los estudiantes en su aprendizaje en la educación artística y cultural?
<b>Adecuación y adaptación</b>	¿Cree usted que el diseño del material se presenta en un entorno sencillo y es suficiente para la comprensión de los temas?
<b>Recursos</b>	¿Los recursos que contiene la herramienta tecnológica educativa ayudan a mejorar la asimilación del contenido?
<b>Tutorial y evaluación</b>	¿La herramienta tecnológica educativa contiene los respectivos tutoriales sobre los temas y muestra las evaluaciones para verificar el proceso de aprendizaje del estudiante?
<b>Enfoque pedagógico</b>	¿El material multimedia favorece el autoaprendizaje y pensamiento crítico en los estudiantes? ¿Contiene estrategias didácticas de aprendizaje?
<b>Dimensión</b>	<b>Aspectos funcionales</b>
<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Facilidad de uso</b>	¿La herramienta tecnológica educativa se puede utilizar de un modo sencillo, manejable y de fácil acceso?
<b>Interés</b>	¿Considera que el material y contenido de la herramienta tecnológica educativa estimulan el interés y mantienen la atención de los estudiantes?
<b>Eficacia didáctica</b>	¿El recurso digital facilita el aprendizaje y fortalecimiento del área de educación artística y cultural en los estudiantes?
<b>Dimensión</b>	<b>Aspectos técnico-estéticos</b>
<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Entorno visual</b>	¿La herramienta tecnológica presenta los colores adecuados en cada tema?
<b>Navegación</b>	¿Considera que la navegación de la herramienta tecnológica educativa es sencilla y de fácil exploración para los estudiantes?

**Guion de instrumento:**

Remitirse al formato en Excel de la encuesta la cual se encuentra distribuida por grados (sexto a undécimo). El desarrollo de la operacionalización de las categorías se tuvo en cuenta de acuerdo al documento ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN BÁSICA Y MEDIA (Guía para la implementación de competencias artísticas por niveles y grados) del Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Recuperado de [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-241907\\_archivo\\_pdf\\_orientaciones\\_artes.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf)

Validez		
Aplicable	x	No aplicable
Aplicando haciendo los respectivos cambios		

Aspectos Generales			Observaciones
	í	o	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario			
2. Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación			
3. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial			
4. El número de ítems es suficiente para recoger la información.			
5. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir			

Validado por: Adela Monroy

Experiencia docente: 25 años como docente de secundaria

Nivel Académico: Doctor en Educación e Innovación.

Fecha: 24 julio de 2024

Observaciones en general:

La tesis presenta un alto nivel de cumplimiento académico, evidenciando rigurosidad metodológica, aporte teórico y viabilidad práctica. El diseño del instrumento, su validación mediante juicio de expertos y su análisis estadístico, son elementos que fortalecen la credibilidad de los hallazgos



---

FIRMA DE VALIDADOR DEL INSTRUMENTO

## FORMATO PARA LA VALIDACIÓN INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

**Título:** Implementación de competencias artísticas para grados de secundaria y media

**Objetivo del proyecto de investigación:**

Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en el nivel secundario de colegios rurales en Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.

**Objetivo del instrumento:**

Identificar las actividades que implementan los docentes y conocer las evidencias de aprendizaje asociadas a las tres competencias artísticas: sensibilidad, apreciación estética, y comunicación.

**Descripción del instrumento:**

El instrumento se estructura en dos categorías, la primera está compuesta por la categoría estrategias didácticas de aprendizaje, donde se tienen en cuenta aspectos como las competencias artísticas, donde cada subdimensión (sensibilidad, apreciación estética y comunicación) se conforma por nueve preguntas, para un total de 27 preguntas. En la categoría de evaluación de herramienta tecnológica intervienen tres aspectos importantes como son: aspectos pedagógicos, aspectos funcionales y aspectos técnico- estéticos, con un total de 10 preguntas.

**Población a la que va dirigido:**

Tres docentes pertenecientes al área de educación artística de las instituciones educativas Campestre San José, Dinamarca y Santa Teresita.

<p><b>Pregunta de investigación:</b></p> <p>¿El diseño de una herramienta tecnológica educativa de acuerdo con las competencias establecidas por el Ministerio de Educación Nacional fortalecerá el desarrollo de habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías - Meta?</p>	<p><b>Justificación:</b></p> <p>El diseño del proyecto radica en causar un impacto positivo a las comunidades educativas rurales del municipio de Acacías – Meta, Colombia porque fortalecerá los canales de comunicación entre docentes y estudiantes con la ayuda de la herramienta tecnológica educativa soportada, la cual tendrá contenidos variados, motivantes e interactivos que ayudaran a enriquecer los conocimientos sobre el arte y la cultura.</p>
<p><b>Objetivos:</b></p> <p><b>General:</b></p> <p>Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en el nivel secundario de colegios rurales en Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <p>1. Identificar las actividades que implementan los docentes para potenciar habilidades artísticas y culturales en los estudiantes de</p>	<p><b>Diseño:</b></p> <p>Investigación Cualitativa</p> <p>3. Elaborar una herramienta tecnológica que contenga temáticas acordes al área de EA y cultural, basada en estrategias didácticas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades</p>

secundaria y media de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacías, Meta, Colombia.	artísticas y culturales, de los estudiantes de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacías, Meta, Colombia.
2. Determinar las estrategias didácticas de aprendizaje utilizadas en las instituciones educativas para las habilidades artísticas y culturales en los niveles secundarios y media de los colegios rurales del municipio del municipio de Acacías, Meta, Colombia.	

### Operacionalización de las categorías de estudio

Categoría a Primaria Dimensión	estrategias didácticas de aprendizaje Competencias artísticas
Subdimensiones	Indicadores
<b>Sensibilidad</b>	<p><b>Grados sexto y séptimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Posibilidades de relación visual, auditiva y senso-motriz con fines expresivos.</li> <li>2. Desarrollo del control de elementos técnicos dirigidos a la expresión para manifestar emociones, sensaciones e impresiones.</li> <li>3. Comprensión de una melodía, danza y ejercicio teatral.</li> </ol>
	<p><b>Grados octavo y noveno:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Estímulos, sensaciones, emociones, sentimientos y recursos que contribuyen a configurar la expresión artística.</li> <li>2. Conocimiento, selección y aplicación para expresar impresiones, sentimientos y pensamientos mediante la interpretación musical, escénica o plástica.</li> <li>3. Familiarización y apreciación de las observaciones y comentarios de los compañeros y del docente, con respecto de aspectos técnicos o conceptuales del trabajo.</li> </ol>
	<p><b>Grados décimo y undécimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Regularización de las emociones para enfrentar situaciones de autocontrol.</li> <li>2. Autonomía para interpretar o proponer indicaciones técnico-expresivas en una ejecución musical o escénica.</li> <li>3. Integrar en el trabajo las recomendaciones de los compañeros y del docente con motivo de la retroalimentación para mejorar la intención expresiva y la calidad de las producciones artísticas.</li> </ol>
Categoría a Primaria Dimensión	estrategias didácticas de aprendizaje Competencias artísticas
Subdimensiones	Indicadores

<b>Apresiasi estética</b>	<b>Grados sexto y séptimo:</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comprensión y manejo de los elementos formales en la lectura e interpretación de una obra sencilla.</li> <li>2. Reflexión sobre conceptos y aspectos expresivos, en el análisis de producciones artísticas y las de otros.</li> <li>3. Conocimiento del proceso histórico y cultural del arte y comprensión de elementos que permiten caracterizar aspectos estilísticos, tanto en las culturas como en un autor.</li> </ol>
	<b>Grados octavo y noveno:</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollo de capacidades de análisis de obras complejas, en un amplio repertorio de producciones artísticas.</li> <li>2. Construcción y argumentación de un criterio personal, que permita valorar el trabajo y el de los compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos y de contextos culturales propios del arte.</li> <li>3. Análisis, comprensión y apreciación en el que hacer y hecho artístico, y en distintos contextos de la historia.</li> </ol>
	<b>Grados décimo y undécimo:</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento y comprensión de la notación y la función de los códigos musicales, escénicos o plásticos y realizar análisis y comentarios críticos sobre el arte de diversos períodos y contextos históricos.</li> <li>2. Identificación, comprensión y explicación de diversos aspectos históricos, sociales y culturales que han influido en el desarrollo de la música, las escénicas y la plástica; y para realizar aportes significativos que enriquecen el trabajo individual y colectivo.</li> <li>3. Valoración y argumentación de la importancia de la función social del arte y el patrimonio cultural, local, regional y universal.</li> </ol>
<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Comunicación</b>	<b>Grados sexto y séptimo:</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes, en la búsqueda de un método de estudio que contribuya a: la interiorización, ejercitación y mecanización de la práctica, musical, escénica plástica.</li> <li>2. Elaboración de producciones artísticas mediante las cuales el estudiante muestra la apropiación de los elementos conceptuales contemplados en clase; así como control, fluidez y destreza en cuanto al manejo técnico.</li> <li>3. Propuestas de ejercicios por parte de los estudiantes para la creación en secuencias de ritmo y movimiento (danza y teatro); rítmico-melódicos (música);o de composición pictórica (plásticas).</li> </ol>
	<b>Grados octavo y noveno:</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaboración autónomamente de creaciones innovadoras, de forma individual o de colectiva, en el marco de actividades o jornadas culturales en la comunidad educativa.</li> <li>2. Diseño y generación de distintas estrategias para presentar producciones artísticas a un público.</li> <li>3. Aplicación con coherencia elementos de carácter conceptual y formal de las artes, planificando el proceso creativo a partir de las vivencias y conocimientos adquiridos en el contexto del aula.</li> </ol>
<b>Categoría Primaria Dimensión</b>	<b>estrategias didácticas de aprendizaje Competencias artísticas</b>

<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Comunicación</b>	<p><b>Grados décimo y undécimo:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Realización de creaciones y presentaciones artísticas de repertorios variados, en ámbitos institucionales, culturales, y laborales, y mediante ellas el estudiante se relaciona con un público y con artistas de nivel académico igual o superior.</li> <li>2. Conocimiento de las distintas etapas de la producción y socialización de una obra y para ponerlas en práctica al gestionar distintos escenarios de presentación pública para dar a conocer las producciones artísticas.</li> <li>3. Creación y producción de una obra a partir del propio imaginario y del contexto cultural, aplicando herramientas cognitivas, habilidades y destrezas propias de la práctica artística.</li> </ol>
<b>Categoría Secundaria</b>	<b>Evaluación de Herramienta Tecnológica</b>
<b>Dimensión</b>	<b>Aspectos pedagógicos</b>
<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Motivación</b>	¿De qué manera se considera que la herramienta motiva a los estudiantes en su aprendizaje en la educación artística y cultural?
<b>Adecuación y adaptación</b>	¿Cree usted que el diseño del material se presenta en un entorno sencillo y es suficiente para la comprensión de los temas?
<b>Recursos</b>	¿Los recursos que contiene la herramienta tecnológica educativa ayudan a mejorar la asimilación del contenido?
<b>Tutorial y evaluación</b>	¿La herramienta tecnológica educativa contiene los respectivos tutoriales sobre los temas y muestra las evaluaciones para verificar el proceso de aprendizaje del estudiante?
<b>Enfoque pedagógico</b>	¿El material multimedia favorece el autoaprendizaje y pensamiento crítico en los estudiantes? ¿Contiene estrategias didácticas de aprendizaje?
<b>Dimensión</b>	<b>Aspectos funcionales</b>
<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Facilidad de uso</b>	¿La herramienta tecnológica educativa se puede utilizar de un modo sencillo, manejable y de fácil acceso?
<b>Interés</b>	¿Considera que el material y contenido de la herramienta tecnológica educativa estimulan el interés y mantienen la atención de los estudiantes?
<b>Eficacia didáctica</b>	¿El recurso digital facilita el aprendizaje y fortalecimiento del área de educación artística y cultural en los estudiantes?
<b>Dimensión</b>	<b>Aspectos técnico-estéticos</b>
<b>Subdimensiones</b>	<b>Indicadores</b>
<b>Entorno visual</b>	¿La herramienta tecnológica presenta los colores adecuados en cada tema?
<b>Navegación</b>	¿Considera que la navegación de la herramienta tecnológica educativa es sencilla y de fácil exploración para los estudiantes?

**Guion de instrumento:**

Remitirse al formato en Excel de la encuesta la cual se encuentra distribuida por grados (sexto a undécimo). El desarrollo de la operacionalización de las categorías se tuvo en cuenta de acuerdo al documento ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS PARA LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN BÁSICA Y MEDIA (Guía para la implementación de competencias artísticas por niveles y grados) del Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Recuperado de [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-241907\\_archivo\\_pdf\\_orientaciones\\_artes.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf)

Validez	
Aplicable	x No aplicable
Aplicando haciendo los respectivos cambios	

Aspectos Generales	í o		Observaciones
	í	o	
1. El instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario			
2. Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación			
3. Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial			
4. El número de ítems es suficiente para recoger la información.			
5. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir			

Validado por: DR. JORGE ANDRES SOSA CHINOME

Experiencia docente: 25 años como docente Universitario y de posgrado.

CVLAC:

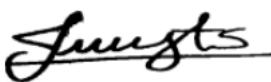
[https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod\\_rh=0000070800](https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000070800)

Nivel Académico: Doctor en Educación e Innovación, Magister en Educación, Licenciado en Filosofía y Licenciado en Teología. Experiencia de más de 15 años en Educación Superior en Colombia y en el exterior.

Fecha: 24 julio de 2024

Observaciones en general:

La tesis presenta un alto nivel de cumplimiento académico, evidenciando rigurosidad metodológica, aporte teórico y viabilidad práctica. El diseño del instrumento, su validación mediante juicio de expertos y su análisis estadístico, son elementos que fortalecen la credibilidad de los hallazgos



---

FIRMA DE VALIDADOR DEL INSTRUMENTO

## ANEXO D. INSTRUMENTOS

Encuesta dirigida a los docentes del área de educación artística de décimo y undécimo grado de las instituciones educativas Campestre San José, Dinamarca y Santa Teresita para cubrir los objetivos específicos 1 y 2.

<b>Encuesta dirigida a los docentes del área de educación artística de décimo y undécimo grado de la Institución Educativa Santa Teresita</b>
<p><b>Fecha:</b> _____</p> <p><b>Nombres y apellidos del docente:</b> _____</p> <p><b>Objetivo:</b> Diseñar una herramienta tecnológica que integre estrategias didácticas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales para el nivel secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías mediante los lineamientos definidos por el Ministerio de Educación Nacional –MEN.</p> <p>Teniendo en cuenta lo anterior, esta encuesta tiene como objetivo conocer las actividades y estrategias didácticas de aprendizaje que implementan los docentes en las aulas de clase para desarrollar habilidades artísticas y culturales en los niveles de secundaria y media, de esta manera, los resultados servirán de apoyo al diseño de la herramienta tecnológica educativa. Asimismo, es importante que puedan ofrecer todo el material que consideren importante para su desarrollo.</p> <p>Indicaciones: Se recomienda responder la encuesta de manera consciente y pausada.</p> <p>A cada pregunta que se presenta a continuación, debe indicar cuales actividades y estrategias didácticas de aprendizaje desarrolla en las aulas de clase con los estudiantes de sexto grado de la institución educativa:</p>
<p><b>Objetivo de la investigación:</b> Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en el nivel secundario de colegios rurales en Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.</p>
<p>Teniendo en cuenta lo anterior, esta encuesta tiene como objetivo conocer las actividades y estrategias didácticas de aprendizaje que implementan los docentes en las aulas de clase para desarrollar habilidades artísticas y culturales en los niveles de secundaria y media, <b>considerando el plan de estudios de la institución educativa</b>. De esta manera, los resultados servirán de apoyo al diseño de la herramienta tecnológica educativa.</p>

**INDICACIONES:**

1. Se recomienda responder la encuesta de manera consciente y pausada.
2. En cada ítem describa las **actividades y estrategias didácticas** que desarrolla en cada **evidencia de aprendizaje** (segunda columna) en las aulas de clase con los estudiantes de décimo grado de la institución educativa.
3. Marcar con una X la frecuencia de su aplicación en clase.
4. Es importante que pueda suministrar todo el material que considere importante para el desarrollo de cada actividad relacionada.

Competencias artísticas	Evidencias de aprendizaje en los estudiantes	Competencias básicas	Actividades (Describir)	Estrategias didácticas (Describir)	Frecuencia de aplicación			
					a. Nunca	b. Rara vez	c. Ocasionalmente	d. Frecuentemente
1. Sensibilidad	1.1 Para regular emocionalmente frente a distintas situaciones que exigen autocontrol (por ejemplo, en las presentaciones ante un público); así mismo, para lograr cualificar y plasmar la emoción en una obra.	1. Ciudadanas 3. Comunicativas						
	1. Situaciones de autocontrol							
	2. Cualificar y plasmar emociones en una obra.							
	1.2 Para decidir autónomamente durante la ejecución musical o escénica respecto al interpretar y/o proponer indicaciones técnico-expresivas.	1. Comunicativas						

	1.3 Para integrar en el trabajo las recomendaciones de los compañeros y del docente con motivo de la retroalimentación que busca mejorar la intención expresiva y la calidad de las producciones artísticas.	1. Comunicativas							
<b>Nota: Marcar con una X la competencia de sensibilidad que aplica en las actividades que describe. Puede escoger más de una o todas de acuerdo a la actividad. En caso que no utilice alguna de las opciones escribir al frente no aplica N/A.</b>									
Competencias artísticas	Evidencias de aprendizaje en los estudiantes	Competencias básicas	Actividades(Describir)	estrategias didácticas (Describir)	a. Nunca	b. Rara vez	c. Ocasionalmente	d. Frecuentemente	
2. Apreciación estética	2.1 Para conocer y comprender la notación y la función de los códigos musicales, escénicos o plásticos y realizar análisis y comentarios críticos sobre el arte de diversos períodos y contextos históricos.	1. Comunicativas 3. Científicas							
	1. Función de códigos								
	2. Análisis y comentarios críticos								
	2.2 Para identificar, comprender y explicar diversos aspectos históricos, sociales y culturales que han influido en el desarrollo de la música, las escénicas y la plástica; y para realizar aportes significativos	3. Científicas 1. Comunicativas							

	que enriquecen el trabajo individual y colectivo.							
	2.3 Para valorar y argumentar la importancia de la función social del arte y el patrimonio cultural, local, regional y universal.	3. Científicas 1. Comunicativas 4. Ciudadanas						
<p><b>Nota: Marcar con una X la competencia de comunicación que aplica en las actividades que describe. Puede escoger más de una o todas de acuerdo a la actividad.</b></p> <p><b>Ejemplo: Si la actividad que va a describir solamente aplica la función de códigos marcar con X únicamente esa opción. En caso que no utilice alguna de las opciones escribir al frente no aplica N/A.</b></p>								
Competencias artísticas	Evidencias de aprendizaje en los estudiantes	Competencias básicas	Actividades (Describir)	estrategias didácticas (Describir)	a. Nunca	b. Rara vez	c. Ocasionalmente	d. Frecuentemente
3. Comunicación	3.1 Para realizar creaciones y presentaciones artísticas de repertorios variados, en ámbitos institucionales, culturales, y laborales, y mediante ellas el estudiante se relaciona con un público y con artistas de nivel académico igual o superior.	1. Comunicativas 4. Ciudadanas						
	3.2 Para conocer las distintas etapas de la producción y socialización de una obra y para ponerlas en práctica al gestionar distintos escenarios de presentación pública para dar a conocer las producciones artísticas.	1. Comunicativas 3. Científicas						

	3.3. Para concebir y producir una obra a partir del propio imaginario y del contexto cultural, aplicando herramientas cognitivas, habilidades y destrezas propias de la práctica artística.	1. Comunicativas 3. Científicas						
<p><b>Nota: Marcar con una X la competencia de comunicación que aplica en las actividades que describe. Puede escoger más de una o todas de acuerdo a la actividad.</b></p> <p><b>Ejemplo: Si la actividad que va a describir solamente aplica la interiorización marcar con X únicamente esa opción. Si la actividad que va a describir solamente aplica para las secuencias de ritmo y movimiento marcar con X únicamente esa opción. En caso que no utilice alguna de las opciones escribir al frente no aplica N/A.</b></p>								
<p>¿Qué elementos o recursos materiales y humanos considera que son necesarios para implementar la música y el teatro para incluirlo en la herramienta?:</p>								
<p>¿Qué estrategias utilizaría para fortalecer la participación creativa, innovación y estimulación de emociones en los estudiantes en clases de educación artística y cultural?:</p>								

**Encuesta dirigida a los docentes del área de educación artística de octavo y noveno grado  
de la Institución Educativa Santa Teresita**

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Nombres y apellidos del docente:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Diseñar una herramienta tecnológica que integre estrategias didácticas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales para el nivel secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías mediante los lineamientos definidos por el Ministerio de Educación Nacional –MEN.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta encuesta tiene como objetivo conocer las actividades y estrategias didácticas de aprendizaje que implementan los docentes en las aulas de clase para desarrollar habilidades artísticas y culturales en los niveles de secundaria y media, de esta manera, los resultados servirán de apoyo al diseño de la herramienta tecnológica educativa. Asimismo, es importante que puedan ofrecer todo el material que consideren importante para su desarrollo.

Indicaciones: Se recomienda responder la encuesta de manera consciente y pausada.

A cada pregunta que se presenta a continuación, debe indicar cuales actividades y estrategias didácticas de aprendizaje desarrolla en las aulas de clase con los estudiantes de sexto grado de la institución educativa:

**Objetivo de la investigación:** Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en el nivel secundario de colegios rurales en Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta encuesta tiene como objetivo conocer las actividades y estrategias didácticas de aprendizaje que implementan los docentes en las aulas de clase para desarrollar habilidades artísticas y culturales en los niveles de secundaria y media, **considerando el plan de estudios de la institución educativa**. De esta manera, los resultados servirán de apoyo al diseño de la herramienta tecnológica educativa.

**INDICACIONES:**

1. Se recomienda responder la encuesta de manera consciente y pausada.
2. En cada ítem describa las **actividades y estrategias didácticas** que desarrolla en cada **evidencia de aprendizaje** (segunda columna) en las aulas de clase con los estudiantes de octavo grado de la institución educativa.
3. Marcar con una X la frecuencia de su aplicación en clase.
4. Es importante que pueda suministrar todo el material que considere importante para el desarrollo de cada actividad relacionada.

Competencias artísticas	Evidencias de aprendizaje en los estudiantes	Competencias básicas	Actividades (Describir)	estrategias didácticas (Describir)	Frecuencia de aplicación
-------------------------	--	----------------------	-------------------------	------------------------------------	--------------------------

					a. N u n c a	b. R a r a v e z	c. O c a s i o n a l m e n t e	d. F r e c u e n t e m e n t e
1. Sensibilidad	1.1 Para indagar y utilizar estímulos, sensaciones, emociones, sentimientos, como recursos que contribuyen a configurar la expresión artística.	1. Comunicativas 3. Científicas						
	1. Estímulos							
	2. Sensaciones							
	3. Emociones							
	4. Sentimientos							
	4. Recursos para configurar la expresión artística							
	1.2 Para conocer, seleccionar y aplicar los recursos expresivos adecuados para expresar impresiones, sentimientos y pensamientos mediante la interpretación musical, escénica o plástica	1. Comunicativas						
	1. Recursos expresivos							
	2. Interpretaciones							
	1.3 Para familiarizarse y apreciar las observaciones y comentarios de los compañeros y del docente, con	1. Comunicativas						

	respecto de aspectos técnicos o conceptuales del trabajo.	2. Ciudadanas							
<p><b>Nota: Marcar con una X la competencia de sensibilidad que aplica en las actividades que describe. Puede escoger más de una o todas de acuerdo a la actividad.</b></p> <p><b>Ejemplo: Si la actividad que va a describir solamente aplica los estímulos marcar con X únicamente esa opción. Si la actividad que va a describir solamente aplica recursos expresivos de expresión marcar con X únicamente esa opción. En caso que no utilice alguna de las opciones escribir al frente no aplica N/A.</b></p>									
Competencias artísticas	Evidencias de aprendizaje en los estudiantes	Competencias básicas	Actividades(Describir)	estrategias didácticas (Describir)	a. N u n c a	b. R a r a v e z	c. O c a s i o n a l m e n t e	d. F r e c u e n t e m e n t e	
2. Apreciación estética	2.1 Para desarrollar capacidades de análisis de obras complejas, en un amplio repertorio de producciones artísticas.	1. Comunicativas 2. Científicas							
	1. Análisis de obras								
	2. Producciones artísticas								
	2.2 Para construir y argumentar un criterio personal, que permita valorar el trabajo y el de los compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos y de contextos culturales propios del arte.	1. Comunicativas							
	1. Parámetros técnicos								
	2. Parámetros interpretativos								

	3. Parámetros estilísticos								
	4. Parámetros de contextos culturales								
	2.3 Para analizar, comprender y apreciar el que hacer y hecho artístico en distintos contextos de la historia.	3. Científica							
<p><b>Nota: Marcar con una X la competencia de sensibilidad que aplica en las actividades que describe. Puede escoger más de una o todas de acuerdo a la actividad.</b></p> <p><b>Ejemplo: Si la actividad que va a describir solamente aplica análisis de obras marcar con X únicamente esa opción. Si la actividad que va a describir solamente aplica parámetros técnicos marcar con X únicamente esa opción. En caso que no utilice alguna de las opciones escribir al frente no aplica N/A.</b></p>									
<b>Competencias artísticas</b>	<b>Evidencias de aprendizaje en los estudiantes</b>	<b>Competencias básicas</b>	<b>Actividades (Describir)</b>	<b>estrategias didácticas (Describir)</b>	<b>a. Nunca</b>	<b>b. Rara vez</b>	<b>c. Ocasionalmente</b>	<b>d. Frecuentemente</b>	
3. Comunicación	3.1 Para proponer y elaborar autónomamente creaciones innovadoras, de forma individual o de colectiva, en el marco de actividades o jornadas culturales en la comunidad educativa.	1. Comunicativas 4. Ciudadanas							
	3.2 Para diseñar y generar distintas estrategias para presentar producciones artísticas a un público.	1. Comunicativas							

	3.3 Para aplicar con coherencia elementos de carácter conceptual y formal de las artes, planificando el proceso creativo a partir de las vivencias y conocimientos adquiridos en el contexto del aula.	1. Comunicativas						
<b>Nota: Marcar con una X la competencia de comunicación que aplica en las actividades que describe. Puede escoger más de una o todas de acuerdo a la actividad. En caso que no utilice alguna de las opciones escribir al frente no aplica N/A.</b>								
¿Qué elementos o recursos materiales y humanos considera que son necesarios para implementar la música y el teatro para incluirlo en la herramienta?:								
¿Qué estrategias utilizaría para fortalecer la participación creativa, innovación y estimulación de emociones en los estudiantes en clases de educación artística y cultural?:								

**Encuesta dirigida a los docentes del área de educación artística de sexto y séptimo grado  
de la Institución Educativa Santa Teresita**

**Fecha:** \_\_\_\_\_

**Nombres y apellidos del docente:** \_\_\_\_\_

**Objetivo:** Diseñar una herramienta tecnológica que integre estrategias didácticas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales para el nivel secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías mediante los lineamientos definidos por el Ministerio de Educación Nacional –MEN.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta encuesta tiene como objetivo conocer las actividades y estrategias didácticas de aprendizaje que implementan los docentes en las aulas de clase para desarrollar habilidades artísticas y culturales en los niveles de secundaria y media, de esta manera, los resultados servirán de apoyo al diseño de la herramienta tecnológica educativa. Asimismo, es importante que puedan ofrecer todo el material que consideren importante para su desarrollo.

Indicaciones: Se recomienda responder la encuesta de manera consciente y pausada.

A cada pregunta que se presenta a continuación, debe indicar cuales actividades y estrategias didácticas de aprendizaje desarrolla en las aulas de clase con los estudiantes de sexto grado de la institución educativa:

**Objetivo de la investigación:** Diseñar estrategias didácticas mediadas por la tecnología para el fortalecimiento de las habilidades artísticas y culturales en el nivel secundario de colegios rurales en Acacías, Meta, Colombia durante el año 2024.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta encuesta tiene como objetivo conocer las actividades y estrategias didácticas de aprendizaje que implementan los docentes en las aulas de clase para desarrollar habilidades artísticas y culturales en los niveles de secundaria y media, **considerando el plan de estudios de la institución educativa**. De esta manera, los resultados servirán de apoyo al diseño de la herramienta tecnológica educativa.

<b>INDICACIONES:</b>								
1. Se recomienda responder la encuesta de manera consciente y pausada. 2. En cada ítem describa las <b>actividades y estrategias didácticas</b> que desarrolla en cada <b>evidencia de aprendizaje</b> (segunda columna) en las aulas de clase con los estudiantes de sexto grado de la institución educativa. 3. Marcar con una X la frecuencia de su aplicación en clase. 4. Es importante que pueda suministrar todo el material que considere importante para el desarrollo de cada actividad relacionada.								
Competencias artísticas	Evidencias de aprendizaje en los estudiantes	Competencias básicas	Actividades (Describir)	Estrategias didácticas (Describir)	Frecuencia de aplicación			
					a. Nunca	b. Rara vez	c. Ocasionalmente	d. Frecuentemente
1. Sensibilidad	1.1 Para conocer y explorar las posibilidades de: relación visual, auditiva, senso-motriz, con fines expresivos, y que den cuenta de la intención de sus experimentaciones.	1. Comunicativas 3. Científicas						
	1. Relación visual							
	2. Relación auditiva							
	3. Relación senso-motriz							
	4. Relación con fines expresivos							
	5. Experiencias personales							
1.2 Para desarrollar el control de elementos técnicos dirigidos a la expresión, sujetos a parámetros presentes en el texto, obra o	1. Comunicativas							

	partitura, para manifestar emociones, sensaciones, impresiones; por ejemplo, matices agógicos, dinámicos (música), acotaciones en un texto teatral, características del trazo o pincelada.							
	1. Emociones							
	2. Sensaciones							
	3. Impresiones							
	1.3 Para comprender y dar sentido a una melodía, danza, ejercicio teatral, interpretando las orientaciones que realiza el docente o los compañeros con respecto a los aspectos expresivos de un lenguaje artístico.	1. Comunicativas						
<p><b>Nota: Marcar con una X la competencia de sensibilidad que aplica en las actividades que describe. Puede escoger más de una o todas de acuerdo a la actividad.</b></p> <p><b>Ejemplo: Si la actividad que va a describir solamente aplica la relación visual marcar con X únicamente esa opción. Si la actividad que va a describir solamente aplica las emociones marcar con X únicamente esa opción. En caso que no utilice alguna de las opciones escribir al frente no aplica N/A.</b></p>								
<b>Competencias artísticas</b>	<b>Evidencias de aprendizaje en los estudiantes</b>	<b>Competencias básicas</b>	<b>Actividades(Describir)</b>	<b>estrategias didácticas (Describir)</b>	<b>a. Nunca</b>	<b>b. Rara vez</b>	<b>c. Ocasionalmente</b>	<b>d. Frecuentemente</b>
2. Apreciación estética	2.1 Para que los estudiantes comprendan y manejen los elementos formales en la lectura e interpretación de una obra sencilla.	1. Comunicativas						

	1. Interpretación de una obra								
	2.2 Para reflexionar sobre conceptos y aspectos expresivos, en el análisis de producciones artísticas y las de otros.		1. Comunicativas						
	1. Aspectos expresivos								
	2. Producciones artísticas								
	2.3 Para conocer el proceso histórico y cultural del arte y comprender elementos que permiten caracterizar aspectos estilísticos, tanto en las culturas como en un autor.		1. Comunicativas 3. Científicas						
<p><b>Nota: Marcar con una X la competencia de comunicación que aplica en las actividades que describe. Puede escoger más de una o todas de acuerdo a la actividad.</b></p> <p><b>Ejemplo: Si la actividad que va a describir solamente aplica la interpretación de una obra marcar con X únicamente esa opción. Si la actividad que va a describir solamente aplica los aspectos expresivos marcar con X únicamente esa opción. En caso que no utilice alguna de las opciones escribir al frente no aplica N/A.</b></p>									
<b>Competencias artísticas</b>	<b>Evidencias de aprendizaje en los estudiantes</b>	<b>Competencias básicas</b>	<b>Actividades (Describir)</b>	<b>estrategias didácticas (Describir)</b>	<b>a. N u n c a</b>	<b>b. R a r a v e z</b>	<b>c. O c a s i o n a l m e n t e</b>	<b>d. F r e c u e n t e m e n t e</b>	
3. Comunicación	3.1 Para aplicar conocimientos, habilidades y actitudes, en la búsqueda de un método de estudio que contribuya a: la interiorización,	1. Comunicativas							

ejercitación y mecanización de la práctica, musical, escénica plástica									
1. La interiorización									
2. Ejercitación									
3. Mecanización de la práctica									
4. Musical y escénica plástica									
3.2 Para elaborar producciones artísticas mediante las cuales el estudiante muestra la apropiación de los elementos conceptuales contemplados en clase; así como control, fluidez y destreza en cuanto al manejo técnico.		1. Comunicativas							
1. Control, fluidez y destreza en el manejo técnico									
3.3 Para que los estudiantes propongan ejercicios de creación tales como secuencias de ritmo y movimiento (danza y teatro); rítmico-melódicos (música); o de composición pictórica (plásticas).		1. Comunicativas 3. Científicas 2. Matemáticas							
1. Secuencias de ritmo y movimiento									
2. Movimiento rítmico - melódicos									
3. Composición pictórica									

**Nota: Marcar con una X la competencia de comunicación que aplica en las actividades que describe. Puede escoger más de una o todas de acuerdo a la actividad.**

**Ejemplo: Si la actividad que va a describir solamente aplica la interiorización marcar con X únicamente esa opción. Si la actividad que va a describir solamente aplica para las secuencias de ritmo y movimiento marcar con X únicamente esa opción. En caso que no utilice alguna de las opciones escribir al frente no aplica N/A.**

¿Qué elementos o recursos materiales y humanos considera que son necesarios para implementar la música y el teatro para incluirlo en la herramienta?:

¿Qué estrategias utilizaría para fortalecer la participación creativa, innovación y estimulación de emociones en los estudiantes en clases de educación artística y cultural?:

Encuesta dirigida a los docentes del área de educación artística de las instituciones educativas Campestre San José, Dinamarca y Santa Teresita

## Encuesta dirigida a los docentes del área de educación artística de las instituciones educativas Campestre San José, Dinamarca y Santa Teresita

Esta encuesta tiene como objetivo específico: *evaluar la herramienta tecnológica diseñada que integra estrategias metodológicas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales para el nivel secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacias mediante los lineamientos definidos por el Ministerio de Educación Nacional, MEN.*

De acuerdo a lo anterior y a las **Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media** impartidas por el Ministerio de Educación Nacional en el 2010, que corresponden a:

1. La identificación de tres competencias que desarrolla la Educación Artística: sensibilidad, apreciación estética y comunicación.
2. Los tres tipos de procesos a través de los cuales se adquieren dichas competencias: de recepción, de creación y de socialización.
3. Los diferentes productos que el estudiante concreta como resultado de dichos procesos.
4. Los contextos culturales y sociales con los que debe interactuar el estudiante en su desarrollo.

Considerando lo referido, se requiere de la colaboración de los docentes del área de educación artística de las instituciones educativas Campestre San José, Dinamarca y Santa Teresita, quienes en un momento participaron dando respuesta a una encuesta para esta investigación, por tanto, es necesaria su intervención que permita evaluar la herramienta tecnológica diseñada.

**Indicaciones:** Se recomienda leer detenidamente cada pregunta. Es importante mencionar que la herramienta tecnológica dispone de un menú principal que contiene 8 secciones y de una pantalla de contenido, como se observa en la siguiente imagen: Secciones del menú y pantalla de contenido de la herramienta tecnológica.

Menú Principal - 8 Secciones	Pantalla de contenido
1. Objetivos	1. Objetivos
2. Artes visuales	2. Presentación
3. Artes plásticas	3. Preconceptos
4. Artes aplicadas	4. Autoevaluación
5. Artes Escénicas	5. Conclusiones
6. Artes musicales o sonoras	6. Bibliografía
7. Artes literarias	7. Créditos
8. Artes gráficas	8. Ayuda

1. Nombre: \*

---

---

---

---

---

2. Edad: \*

---

3. Tiempo en la docencia del área de educación artística \*

---

4. Tiempo como docente: \*

---

5. Experiencia Profesional y Académica: \*

*Marca solo un óvalo.*

- Licenciatura
- Especialización
- Maestría
- Doctorado

*Salta a la pregunta 6*

Cuestionario

6. 1. ¿En qué secciones de la herramienta tecnológica diseñada se identifican las tres competencias que desarrolla la Educación Artística? \*

*Marca solo un óvalo.*

1. Sensibilidad  
 2. Apreciación estética  
 3. Comunicación

7. **1.1 Complementar la respuesta de la pregunta 1, con una pequeña descripción con sus palabras propias, sustentando su respuesta.** \*

---

---

---

---

---

8. 2. De los siguientes procesos para adquirir las tres competencias de Educación artística, ¿Cuáles se resaltan en la herramienta tecnológica y en qué sección se trabajan? \*

*Marca solo un óvalo.*

1. De recepción  
 2. De creación  
 3. De socialización

9. **2.1 Complementar la respuesta de la pregunta 2, con una pequeña descripción con sus palabras propias, sustentando su respuesta.** \*

---

---

---

---

---

10. 3. ¿Cuáles considera que son los diferentes productos que el estudiante puede concretar como resultado de la aplicación de los procesos de recepción, de creación y de socialización mediante la herramienta tecnológica diseñada? **Tener en cuenta la respuesta de la pregunta anterior.** \*

---

---

---

---

---

11. 4. Describa los contextos culturales y sociales que se destacan en la herramienta tecnológica que sirvan para que los estudiantes interactúen en el desarrollo de las tres competencias de la Educación Artística: **sensibilidad, apreciación estética y comunicación.** \*

---

---

---

---

---

12. 5. ¿En qué partes de la herramienta tecnológica diseñada se contemplan las siguientes competencias básicas establecidas por el Ministerio de Educación? \*

1. **Competencias comunicativas: sistemas simbólicos.**
2. **Competencias matemáticas: sistemas geométricos, pensamiento espacial.**
3. **Competencias científicas: capacidad de observación, indagación, análisis y comprensión de fenómenos sociales, culturales e históricos.**
4. **Competencias ciudadanas: desarrollo de competencias emocionales, respeto a las diferencias culturales, convivencia ciudadana, participación democrática, diálogo pluricultural.**

---

---

---

---

---

13. 6. Cuál de las siguientes opciones considera que es la calificación que merece la herramienta tecnológica diseñada. Justifique su valoración, del porqué de dicha valoración. \*

*Marca solo un óvalo.*

1. Aceptable
2. Regular
3. Bueno
4. Muy bueno
5. Excelente

14. **6.1 Justifique la valoración seleccionada en la pregunta 6. \***

---

---

---

---

---

15. 7. ¿Cuáles son las estrategias metodológicas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales para el nivel secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías según los lineamientos definidos por el Ministerio de Educación Nacional, MEN, que se identifican en la herramienta tecnológica diseñada? \*

---

---

---

---

---

16. 8. Si el objetivo general de la investigación es ***Diseñar una herramienta tecnológica que integre estrategias metodológicas de aprendizaje para el desarrollo de habilidades artísticas y culturales para el nivel secundaria y media de los colegios rurales del municipio de Acacías mediante los lineamientos definidos por el Ministerio de Educación Nacional, MEN***, considera usted que se dio cumplimiento a dicho objetivo cuando tuvo acceso a la herramienta tecnológica diseñada. \*

Marca solo un óvalo.

1. Cumple
2. No cumple

17. **8.1 Justifique la opción seleccionada en la pregunta 8. \***

---

---

---

---

---

18. 9. Finalmente, es importante que exponga las sugerencias que considere relevantes que contribuyan al mejoramiento de la herramienta tecnológica. \*

---

---

---

---

---

---

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios