



INCORPORACIÓN DEL NEW ART EN EL FORTALECIMIENTO DE LOS CURRÍCULOS DE EDUCACIÓN MEDIA EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS.

DIANA MARCELA MEDINA DÍAZ

**UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES
BARICHARA
NOVIEMBRE 03 DE 2020**

**INCORPORACIÓN DEL NEW ART EN EL FORTALECIMIENTO DE LOS
CURRÍCULOS DE EDUCACIÓN MEDIA EN LAS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS PÚBLICAS.**

DIANA MARCELA MEDINA DÍAZ

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de
Magister en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación**

**Director
JOSE MIGUEL BACCA PACHON
Maestría en Ciencias de la Educación**

**UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES
CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES
BARICHARA
NOVIEMBRE 03 DE 2020**

 <p>Universidad de Santander</p>	<p>UNIVERSIDAD DE SANTANDER - UDES CENTRO DE EDUCACIÓN VIRTUAL - CVUDES MAESTRÍA TECNOLOGÍAS DIGITALES APLICADAS A LA EDUCACIÓN ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO</p>	
---	--	---

ACTA DE SUSTENTACIÓN No. TGMTDAE-2-2019-0633-ASF1

FECHA	22-Octubre-2.020
ESTUDIANTE (Autor) DE TRABAJO DE GRADO	Medina Díaz Diana Marcela
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO	Bacca Pachon Jose Miguel
EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO	Olaya Lopez Rodrigo

TITULO DEL RABAJO DE GRADO:
 INCORPORACIÓN DEL NEW ART EN EL FORTALECIMIENTO DE LOS CURRÍCULOS DE EDUCACIÓN MEDIA EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS.

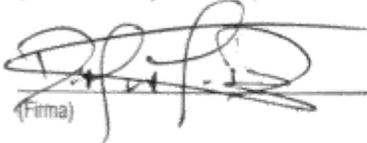
CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

CRITERIO	OBSERVACIONES DE LA EVALUACIÓN
<p>Análisis de los resultados y conclusiones</p> <p>Se presenta un análisis de resultados claro y bien estructurado con conclusiones apropiadas y justificadas a partir del análisis de los resultados obtenidos.</p>	<p>Un tratamiento de la información muy bien logrado, con elementos teóricos que asumen una excelente discusión de sus resultados. Los aportes engrandecen el documento final y generan nuevas moviidades a la hora de atender este tipo de innovación en otros establecimientos educativos del país.</p>
<p>Aporte y originalidad del trabajo</p> <p>Se explica en que consiste lo original o novedoso de la alternativa de solución planteada al problema o necesidad seleccionados.</p>	<p>Es un trabajo muy bien logrado cuyos aportes sirven de base para nuevas estrategias pedagógicas que permiten atender otras situaciones problémicas en este ámbito en particular.</p>
<p>Organización de la presentación y recursos audiovisuales</p> <p>Se enuncian claramente los objetivos de la presentación. La presentación se desarrolla en una secuencia lógica y con un ritmo adecuado considerado el tiempo disponible.</p> <p>Las diapositivas son útiles para soportar la presentación y resaltar las ideas principales.</p> <p>Se da el crédito apropiado a las contribuciones o material de otros.</p>	<p>Excelentes diapositivas, muy bien estructuradas que permitió ver el recorrido investigativo de manera clara y motivante.</p>
<p>Habilidades de comunicación</p> <p>Se explican las ideas importantes de forma simple y clara. Se incluyen ejemplos para realizar aclaraciones. Se responde adecuadamente a preguntas, inquietudes y comentarios. Se muestra dominio del tema, confianza y entusiasmo.</p>	<p>Una fluidez verbal altamente significativa y un poder de oratoria a la hora de la defensa frente a las preguntas del evaluador.</p>

Calificación Director : 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)
Calificación Evaluador: 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)
Calificación Definitiva: 4.3 (Número) CUATRO PUNTO TRES (Letra)
OBSERVACIONES GENERALES
Una sustentación muy interesante, agradable, fluida y significativa por los aportes que le dan a la sociedad virtual del conocimiento...Felicitaciones

ESTUDIANTE:

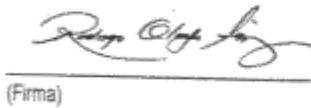
(Autor de Trabajo de Grado):


(Firma)

DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO:


(Firma)

EVALUADOR DE TRABAJO DE GRADO:


(Firma)

Nota de aceptación

Evaluador

Barichara, 13 de octubre del 2.020

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi Familia quienes son mi motivación constante, y a Dios por ser quien ilumina mi camino en todo momento.

Diana Marcela Medina Díaz.

Agradecimientos

Agradezco infinitamente a Dios por bendecirme en este proceso con nuevos aprendizajes, a mi Familia por su constante apoyo, a Miguel por su motivación, a mi director de proyecto José Miguel Bacca Pachón por sus recomendaciones y guía permanente; por supuesto a mis Compañeros Docentes y Estudiantes del Instituto Técnico Aquileo Parra quienes fueron pieza fundamental de esta investigación y a la UDES por brindarme este espacio de aprendizaje.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	15
1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	18
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.2 ALCANCE.....	27
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	27
1.4 OBJETIVOS.....	28
1.4.1 Objetivo general.....	28
1.4.2 Objetivos específicos	29
2 BASES TEÓRICAS	30
2.1 MARCO DE ANTECEDENTES.....	30
2.1.1 Antecedentes históricos.....	30
2.1.2 Antecedentes legales.....	35
2.1.2.1. Lineamientos Legales del Ministerio de Cultura y Ley General de Cultura.....	37
2.1.3 Antecedentes investigativos.....	42
2.2 MARCO REFERENCIAL.....	47
2.2.1 Marco Teórico.....	47
2.2.2 Marco Tecnológico.....	52
3 DISEÑO METODOLÓGICO	56
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	56
3.2 HIPÓTESIS.....	58
3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS.....	58
3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS.....	58
3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA	59
3.6 PROCEDIMIENTO.....	62
3.7 PLANEACIÓN ESTRATÉGICA.....	64
3.8 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN	66
4 CONSIDERACIONES ÉTICAS.....	70
5 DIAGNÓSTICO INICIAL.....	72
5.1 Diagnóstico Estudiantes.....	72
5.2 Diagnóstico Docentes.....	74
5.3 Diagnóstico del Currículo de Educación Media (Grado 10 y 11) del Instituto Técnico Aquileo Parra.....	78
5.4 Transversalidad en las Áreas.....	93
6 Estructura de la propuesta de intervención.....	96
6.1 PROPUESTA.....	96

6.2	REJILLA DE FORMACIÓN INICIAL - INSTITUTO TÉCNICO AQUILEO PARRA.....	105
7	REVISIÓN DE PARES ACADEMICOS DE LA PROPUESTA.....	110
8	PLAN ESTRATÉGICO INICIAL DE LA PROPUESTA.....	114
9	ANÁLISIS DE RESULTADOS – DISCUSIÓN.....	116
10	CONCLUSIONES.....	119
11	LIMITACIONES.....	122
12	IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS.....	124
	BIBLIOGRAFÍA.....	126
	ANEXOS.....	135

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Árbol de problemas.....	21
Figura 2. Cálculo muestra con Software Decisión Analyst STATSTM 2.....	62

LISTA DE TABLAS

	Pág.
<i>Tabla 1.</i> Licenciaturas activas de la Universidad Industrial de Santander.....	22
<i>Tabla 2.</i> Licenciaturas activas de la Universidad Nacional Abierta ya Distancia.....	23
<i>Tabla 3.</i> Licenciaturas activas de la Universidad Javeriana.....	23
<i>Tabla 4.</i> Licenciaturas activas de la Universidad de los Andes.....	24
<i>Tabla 5.</i> Operacionalización de variables.....	58
Tabla 6. Resultados Encuesta Docente Melba Susana Chaparro Gómez	96
Tabla 7. Resultados Encuesta Erika Alejandra Velasco.....	97
Tabla 8. Resultados Encuesta Carlos Alberto Cote Lizarazo	97
Tabla 9. Formulario 2. Encuesta Dirigida a Docentes	98
<i>Tabla 10.</i> Resultados Encuesta Dirigida a Docentes	98
<i>Tabla 11.</i> Formulario 1. Encuesta Dirigida a Estudiantes.....	99
Tabla 12. Resultados Encuesta Dirigida a Estudiantes.....	99
Tabla 13. Formulario 2. Encuesta Dirigida a Estudiantes	100
Tabla 14. Resultados Encuesta Dirigida a Estudiantes.....	100

LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A. Herramientas del New Art que se utilizan en cada asignatura según los estudiantes.....	135
Anexo B. Percepción de los Estudiantes del Uso del New Art en el Aula	137
Anexo C. Prueba Diagnóstica sobre el Uso de Herramientas Digitales en los Docentes.....	138
Anexo D. Uso del New Art en el Aula por parte de los Docentes.....	141

Resumen

TÍTULO: INCORPORACIÓN DEL NEW ART EN EL FORTALECIMIENTO DE LOS CURRÍCULOS DE EDUCACIÓN MEDIA EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS PÚBLICAS.

Autor: Diana Marcela Medina Díaz

Palabras clave: Nuevos medios, Currículo, Educación media, Plan estratégico.

Descripción:

En esta investigación de carácter cualitativo con enfoque descriptivo; se busca analizar el impacto del New Art en el currículo de las instituciones educativas de carácter público, en específico del Instituto Técnico Aquileo Parra del municipio de Barichara – Santander, con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes de educación media; teniendo en cuenta, un plan estratégico y una rejilla de formación dirigida a los docentes de la institución.

Además, está apoyada por lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, Ministerio de Cultura, Ley General de Cultura 1.997, Plan Decenal de Educación 2.016, Plan de Desarrollo Municipal 2.020; la percepción de los estudiantes y docentes en el uso de dichas herramientas en el aula. Y se tiene en cuenta la conceptualización de (Ibáñez, 2017) quien afirma, por qué no apoyar el New Art desde los videojuegos que han aportado y perfeccionado muchas habilidades en el campo artístico y educativo. Habilidades como la lectura, escritura, lenguaje; desarrollo de personajes, aprendizaje independiente, coordinación mano-ojo, habilidad para la multitarea, educación financiera, práctica reflexiva, habilidades matemáticas, creatividad, movimiento, nociones en física y trabajo en equipo.

El análisis de la investigación permite determinar que se requiere de cuatro aspectos fundamentales, tales como: la capacitación constante de docentes en el uso de las nuevas tecnologías, la financiación de las instituciones educativas por medio de la implementación de políticas públicas eficientes; incorporando de manera eficaz el New Art en el currículo, promoviendo la creatividad y permitiendo la transversalidad de las áreas.

Summary

TITLE: HOW TO INCORPORATE THE NEW ART INTO THE STRENGTHENING OF THE MIDDLE-SCHOOL CURRICULUMS IN PUBLIC SCHOOLS.

Author: Diana Marcela Medina Díaz

Keywords: New art, Curriculum, Middle education, Strategic plan.

Description:

This qualitative research with a descriptive approach aims to analyze the impact of the New Art in the curriculum of public schools, specifically in the Instituto Técnico Aquileo Parra of Barichara – Santander, in order to strengthen the teaching-learning processes of middle school students, taking into account a strategic plan and a repertory grid led to the teachers from the school.

In addition, the research is supported by the guidelines of the National Minister of the Education, Guidelines of the Ministry of Culture, General Law of Culture 1.997, the Decennial Plan of Education 2.016, the Municipal Development Plan 2.020; the perception of students and teachers in the use of these tools in the classroom. And the conceptualization of (Ibáñez, 2017) is taken into consideration who affirms, why not support New Art from video games which have helped and improved a lot of abilities in the educational and artistic fields. Skills like reading, writing, language, characters development, independent learning, hand-eye coordination, ability to multitask, financial education, reflective practice, mathematical skills, creativity, movement, notions in physics and teamwork.

The analysis of this research allows us to determine that four fundamental aspects are mandatory, such as: constant training of teachers in the use of new technologies in the classroom, the sponsoring of public schools through the creation and implementation of efficient and quality public policies. Furthermore, the effective incorporation of the New Art in the curriculum, promoting creativity and allowing transversality in the areas.

INTRODUCCIÓN

En un mundo cambiante y con nuevos retos en la educación, es necesario utilizar nuevas herramientas que aporten a una educación integral y de calidad, es por ello que se vincula en esta investigación el “New Art”; o “Arte de los Nuevos Medios” es una forma de arte que se caracteriza por el uso de las nuevas tecnologías en la práctica artística; algunos lo definen como “el arte de nuestro tiempo”. Éste es un término en debate y sinónimo de otras definiciones de la obra de arte relacionada con los avances técnicos. Es el caso del videoarte, el arte digital, el arte electrónico o el net-art. (Martínez, 2015). Es así, como en esta investigación de tipo culitativo se pretende revisar, analizar y evaluar la incorporación de este tipo de herramientas tecnológicas en el currículo de las instituciones educativas del municipio de Barichara, Santander.

Con esta investigación se pretende abordar la problemática que aqueja hoy en día a las instituciones educativas de carácter público, en cuanto a la poca incorporación de las nuevas tecnologías dentro de las aulas de clase. Un ejemplo bastante claro en este caso, es el Instituto Técnico Aquileo Parra; donde no se hace un uso eficiente, pertinente y de acuerdo al contexto de las herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Lo anterior, se debe a las múltiples deficiencias en el sistema educativo, a la falta de políticas educativas claras, financiación, capacitación, proyectos estrategicos, espacios formativos y lúdicos que benefien a la comunidad académica. Es por ello, que se pretende evaluar el impacto de la incorporación en los procesos de enseñanza – aprendizaje del New Art en el currículo de la Institución Educativa antes mencionada buscando mejorar la calidad en las estrategias educativas; por lo tanto se requiere analizar de manera cualitativa la estructura del currículo académico de la institución; además determinar el impacto del currículo en los procesos académicos desde la visión del estudiante; buscando integrar y transversalizar las diferentes áreas del conocimiento; y evaluando el proceso de investigación, permitiendo generar un artículo científico donde se evidencien los resultados y se brinden estrategias que busquen mejorar la calidad educativa con la ayuda de las nuevas tecnologías.

Igualmente, se diseñaron cuatro importantes fases, primero, un análisis de manera cualitativa de la estructura del currículo académico del Instituto Técnico Aquileo Parra del municipio de Barichara; buscando mejorar las estrategias de enseñanza – aprendizaje; una segunda, donde se busca determinar el impacto del currículo en los procesos de enseñanza – aprendizaje, teniendo en cuenta el análisis de los estudiantes; una tercera fase, donde se analiza la integración del New Art en el currículo de la institución antes mencionada con el fin de transversalizar diferentes áreas, fortaleciendo los procesos de enseñanza – aprendizaje desde la visión de los docentes; y una última fase, donde se evaluará el proceso de investigación y

de esta manera generar un artículo científico de revisión donde se evidencien los resultados de la misma y se brinden estrategias para la integración del New Art en el currículo generando un gran impacto que estas herramientas puedan generar en sus procesos educativos.

Por otra parte, la metodología aplicada en esta investigación es la cualitativa; definida por (Vázquez, 2017) como el objetivo y lo objetivo es el sentido intersubjetivo que se atribuye a una acción. La investigación cualitativa puede ser vista como el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la presentan las personas, más que la producción de una medida cuantitativa de sus características o conducta. Además, el diseño metodológico se basa en el documental, considerado como una serie de métodos y técnicas de búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información contenida en los documentos, y la presentación sistemática, coherente y suficientemente argumentada de nueva información en un documento científico. (León, 2019); la aplicación de la propuesta metodológica y diseño documental se visualizará, por medio, de encuestas, preguntas abiertas y el análisis de los currículos; permitirá que tanto estudiantes como docentes aporten sus conocimientos en la mejora de las actividades académicas en las aulas de clase de las diferentes áreas, búsqueda del estado del arte, y se denote la importancia de la incorporación del uso del new Art en las mismas. El ambiente de la investigación se desarrolla con base en el trabajo de campo; ya que se identificaron los objetivos, escenarios, se seleccionó la muestra tanto de estudiantes como de docentes; se crearon y aplicaron encuestas, y entrevistas de manera virtual, al igual que la recopilación de información de las diferentes instituciones de carácter local, regional, nacional e internacional; permitiendo el desarrollo de una investigación eficiente.

Ahora bien, una de las teorías investigativas que se tiene en cuenta en esta investigación, es la de (Roncoroni, 2017) quien afirma que la tecnología digital apela al arte, ya sea como médium expresivo y de producción, o como herramienta privilegiada en la metodología educativa de los artistas, de los diseñadores y de los comunicadores. Lo mismo se puede decir de la educación, pues sobre todo en el contexto de la pedagogía constructivista, el educador se desempeña efectivamente como una especie de artista. Con respecto a la tecnología entonces las analogías entre arte y educación se manifiestan en múltiples niveles, hecho que acaba en un primero y común objetivo: defender tanto la importancia del pensamiento humanista complejo e interdisciplinario, cuanto una actitud abierta a las nuevas redes conceptuales que se van creando en la complejidad posmoderna. Esto implica otras prioridades, la más urgente, la construcción de enlaces entre la informática y las artes.

También se tiene en cuenta la teoría de Riboulet, (Cuadra, 2019) quien afirma que el arte [de los nuevos medios en la era digital] es un arte perteneciente al multimedia, que trata datos provenientes del campo del sonido, del texto, de las imágenes fijas y también en movimiento. Lo que lo caracteriza no es, por lo tanto, la mezcla de los géneros (estilos) sino la creación y la constitución de un lenguaje propio. Lo que le interesa son las posibilidades expresivas propias de sus diferencias. Por ejemplo, una obra clásica de literatura grabada en un disco, queda como una obra clásica. Si lo digital es capaz de proyectar imágenes sobre bailarines, el arte digital solamente empieza cuando estas imágenes se vuelven componentes del cuerpo del bailarín o del actor. Este arte no consiste en complementar prácticas ya clásicas, sino en proponer situaciones expresivas y semióticas inéditas. Si puede ponerse al servicio de otros tipos de arte, tales utilizaciones no constituyen, por lo tanto, un arte digital. Del mismo modo que lo digital puede, a partir de ahora, complementar todos los aspectos de las actividades humanas, también puede ser un instrumento y un dominio artístico particular.

Por último, la investigación será de gran insumo para el Instituto Técnico Aquileo Parra, el municipio de Barichara, el Departamento de Santander y para aquellas instituciones educativas que lo quieran utilizar como modelo, método o análisis en su contexto académico; igualmente, se recopilan conceptos importantes buscando incorporar el uso del New Art en los currículos. Además, se realiza un análisis objetivo de algunos currículos que se manejan en la actualidad en la institución antes mencionada. Igualmente, servirá de insumo para futuros proyectos de investigación en lo culturales y educativo; y lo que es más importante, es que permitirá generar una reestructuración en los currículos del Aquileo Parra; teniendo en cuenta los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional; cumpliendo las necesidades y exigencias de los estudiantes, y la comunidad educativa.

1. PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Descripción de la situación problema

Una de las grandes problemáticas en las instituciones educativas hoy en día, es el poco uso eficiente que se le da a las nuevas tecnologías dentro de las aulas de clase. Un ejemplo palpable de este caso, es el Instituto Técnico Aquileo Parra ubicado en el municipio de Barichara, Santander; donde no existe una cultura del uso de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Lo anterior, se debe a la falta de políticas educativas en las instituciones educativas y por parte del mismo estado; si se quiere cambiar esta concepción se hace necesario analizar, explorar, evaluar y determinar los procesos que se deben mejorar; así que será de gran ayuda desarrollar una investigación cualitativa, definida como: El estudio de los fenómenos de manera sistemática. Sin embargo, en lugar de comenzar con una teoría y luego “voltar” al mundo empírico para confirmar si esta es apoyada por los datos y resultados, el investigador comienza el proceso examinando los hechos en sí y revisado los estudios previos, ambas acciones de manera simultánea, a fin de generar una teoría que sea consistente con lo que está observando que ocurre. (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018)

En esta ruta de investigación se tienen en cuenta los siguientes procesos; partiendo de una idea central, el planteamiento del problema, inmersión en el campo, concepción del diseño del estudio, definición de la muestra inicial del estudio y acceso a esta, recolección de los datos, análisis de los mismos, interpretación de resultados y elaboración del reporte de resultados partiendo este modelo de un marco de referencia.

Basando la investigación en el Diseño Cualitativa se hace fundamental desarrollar la Ruta Fenomenológica o Documental, enfocada en según Lévano en 2007 y retomado por (Azuero, 2019): Las experiencias individuales subjetivas de los participantes. Respondiendo a la pregunta ¿Cuál es el significado, estructura y esencia de una experiencia vivida por una persona (individual), grupo (grupal) o comunidad (colectiva) respecto de un fenómeno?. El centro de indagación de estos diseños reside en la(s) experiencia(s) del participante o participantes.

Permitiendo, según lo citado por Lévano en 2007 y retomado por (Robles Noriega, Quintero Manes, & Márquez Guzmán, 2016) la fenomenología se fundamenta en las siguientes premisas:

- Se pretende describir y entender los fenómenos desde el punto de vista de cada participante y desde la perspectiva construida colectivamente.
- Se basa en el análisis de discursos y temas específicos, así como en la búsqueda de sus posibles significados.
- El investigador confía en la intuición y en la imaginación para lograr aprehender la experiencia de los participantes.
- El investigador contextualiza las experiencias en términos de su temporalidad (tiempo en que sucedieron), espacio (lugar en el cual ocurrieron), corporalidad (las personas físicas que la vivieron), y el contexto relacional (los lazos que se generaron durante las experiencias).
- Las entrevistas, grupos de enfoque, recolección de documentos y materiales e historias de vida se dirigen a encontrar temas sobre experiencias cotidianas y excepcionales.

Lo cual permitirá una investigación mucho más fructífera y cercana tanto a los docentes como a los estudiantes de la institución y que contribuirá de manera eficaz a la evolución y mediación de currículos pertinentes y adecuados a las necesidades de la comunidad educativa y su contexto.

Ahora bien, el Gobierno Nacional en la Ley 115 de 1.994 incorporó la Tecnología e Informática como un área obligatoria y fundamental de la educación básica y su incorporación al currículo se estableció por medio de la Resolución 2343 de 1.996, contando con la aprobación por parte del Ministerio de Educación Nacional (MEN), las federaciones y confederaciones de educadores de los sectores público y privado del país. De esta manera se inicia una transformación en los procesos educativos, pero tristemente se ha quedado solo en la reglamentación y no se ha llevado a la práctica; pues aún existen grandes brechas tecnológicas en todo el país que afecta fundamentalmente la educación de los colombianos.

1.1.2 Identificación del problema

En una investigación es absolutamente necesario y pertinente la Construcción del Árbol de Problemas, definido como: Una técnica que se emplea para identificar una situación negativa (problema central), la cual se intenta solucionar analizando relaciones de tipo causa-efecto. Para ello, se debe formular el problema central de modo tal que permita diferentes alternativas de solución, en lugar de una solución única. Luego de haber sido definido el problema central, se exponen tanto las

causas que lo generan como los efectos negativos producidos, y se interrelacionan los tres componentes de una manera gráfica. La técnica adecuada para relacionar las causas y los efectos, una vez definido el problema central, es la lluvia de ideas. Esta técnica consiste en hacer un listado de todas las posibles causas y efectos del problema que surjan, luego de haber realizado un diagnóstico sobre la situación que se quiere resolver. (UNESCO, 2017)

A continuación, se evidencia el Árbol de Problemas referente a la investigación titulada Incorporación del New Art en el fortalecimiento de los currículos de secundaria en las instituciones educativas del municipio de Barichara, Santander. Donde se analizan los efectos y las causas que conllevan a que tengamos currículos desfasados o que no cumplen con los niveles de calidad requeridos en la actualidad. Y que, además están siendo arrasados por la falta de la integración de este tipo de herramientas tecnológicas en los nuevos modelos curriculares de las diferentes instituciones educativas del país.

Cabe resaltar que los currículos son todas aquellas temáticas, estrategias y actividades que las instituciones educativas incorporan dentro de sus PEI y que serán desarrollados por los docentes de manera eficaz, siendo los estudiantes quienes determinarán con sus actitudes y aptitudes si están acordes o no con el contexto en el cual se desarrolla y bajo las necesidades de un mundo cambiante. Ahora bien, basado en el Árbol de Problemas se podrán encontrar soluciones que cumplan con lo requerido y que den respuesta a cabalidad con el propósito de la investigación.

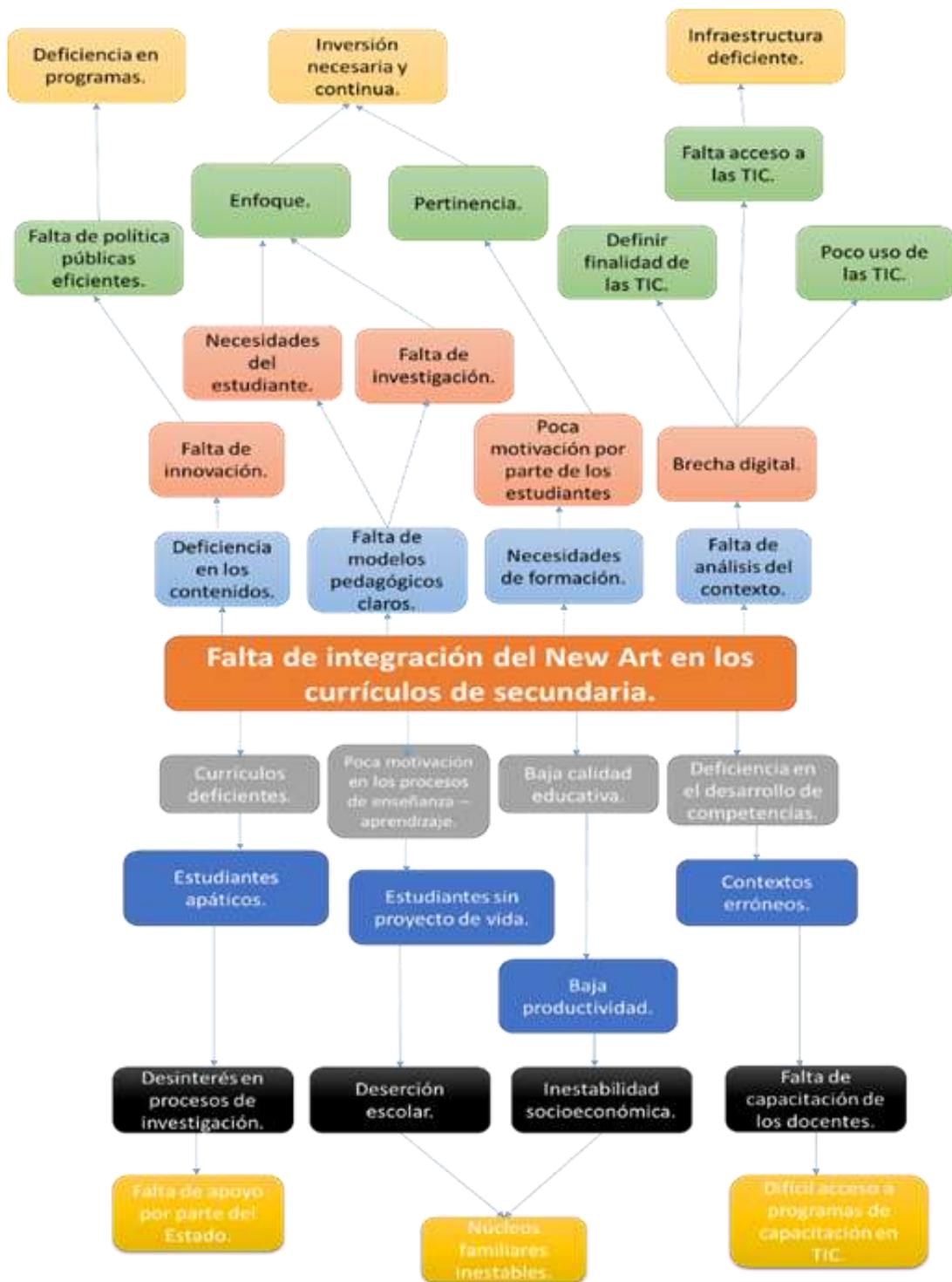


Figura 1. Árbol de problemas.
Fuente: Elaboración propia.

En las instituciones educativas una de las partes fundamentales de su estructura académica son los currículos que según el (Nacional, s.f.) Es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.

Es decir, que por medio de los currículos se pueden desarrollar diferentes competencias en los estudiantes, que le son útiles en su crecimiento personal, profesional y social. Lo que genera que las asignaturas presenten temáticas con cierta complejidad, pero que gracias a los diferentes recursos existentes en la actualidad como lo son el uso de herramientas tecnológicas implicaría mayor apropiación e interés por parte de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. De lo contrario se tornará monótono, con procesos académicos poco productivos y que no estarán a la vanguardia de un mundo tecnológico lleno de retos exigentes. Es así, como en algunas instituciones educativas en los currículos de sus diferentes áreas no está inmerso como estrategia o recurso educativo el New Art y el Implíc-Arte, ya que no cuentan con los recursos tecnológicos básicos o simplemente porque el docente no ha sido capacitado en la implementación o incorporación de estos recursos en sus actividades académicas cotidianas; desmotivando por completo a los estudiantes y generando barreras tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Es lamentable como hasta en las mismas instituciones de educación superior, la incorporación de la New Media está inmersa en pocos procesos de aprendizaje de los estudiantes en sus carreras profesionales; unos claros ejemplos en las Universidades de carácter público en nuestra región son:

Tabla 1.

Licenciaturas activas de la Universidad Industrial de Santander.

685	LICENCIATURA EN MUSICA
687	LICENCIATURA EN MATEMATICAS
106466	LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS
106501	LICENCIATURA EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA
107226	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA

(Servicio Nacional de Información de la Educación S, s.f.)

La universidad Industrial de Santander oferta 5 licenciaturas, la búsqueda se realizó en 5 planes de estudio. No se presentaron hallazgos que relacionen los planes de estudio con el Arte de los Nuevos Medios o Arte, aunque la

Licenciatura en Música está enfocada en su aspecto disciplinar. (Santander, 2020)

Tabla 2.

Licenciaturas activas de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia

Código SNIES	Nombre del Programa
4450	LICENCIATURA EN FILOSOFIA
10672	LICENCIATURA EN ETNOEDUCACION
101333	LICENCIATURA EN MATEMÁTICAS
104497	LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
107200	LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ENFASIS EN INGLES

(Servicio Nacional de Información de la Educación S, s.f.)

La universidad Nacional Abierta y a Distancia oferta 5 licenciaturas, la búsqueda se realizó en los 5 planes de estudio, los hallazgos que se relacionan con el arte de los nuevos medios y arte en sus programas son:

- Licenciatura en Educación Infantil: Didáctica de las Artes Integradas y Danza y Teatro. (Distancia U. N., 2020)

En cuanto a las instituciones de carácter privado, algunos ejemplos de la incorporación de la New Media en sus procesos de formación académica son:

Tabla 3.

Licenciaturas activas de la Universidad Javeriana.

Código SNIES	Nombre del Programa
933	LICENCIATURA EN FILOSOFIA
937	LICENCIATURA EN TEOLOGIA
105412	LICENCIATURA EN TEOLOGIA
106061	LICENCIATURA EN LENGUAS MODERNAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS Y FRANCÉS
106094	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
108244	LICENCIATURA EN EDUCACION FISICA
108729	LICENCIATURA EN CIENCIAS NATURALES Y EDUCACION AMBIENTAL
108869	LICENCIATURA EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA

(Servicio Nacional de Información de la Educación S, s.f.)

La universidad Javeriana oferta 8 programas, la búsqueda se realizó en 7 planes de estudio, porque en la Licenciatura en Teología no se encontró el plan de estudios. No se presentaron hallazgos que relacionen los planes de estudio con el Arte de los Nuevos Medios o Arte. (Javeriana, 2020)

Tabla 4.

Licenciaturas activas de la Universidad de Los Andes.

105047	LICENCIATURA EN ARTES
--------	-----------------------

105053	LICENCIATURA EN MATEMÁTICAS
106782	LICENCIATURA EN FÍSICA
106783	LICENCIATURA EN HISTORIA
106784	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
106785	LICENCIATURA EN ESPAÑOL Y FILOLOGÍA
107054	LICENCIATURA EN QUIMICA
107055	LICENCIATURA EN BIOLOGIA
107326	LICENCIATURA EN FILOSOFIA

(Servicio Nacional de Información de la Educación S, s.f.)

La universidad de Los Andes oferta 9 licenciaturas, la búsqueda se realizó en 9 planes de estudio:

- Licenciatura en Artes: talleres básicos, electiva de arte, historia del arte y arte en Colombia.
- Las Licenciaturas en su plan de estudios cuentan con el CBU, o Ciclo Básico Uniandino que se distribuye en tres grandes áreas: Colombia, Pensamiento Científico, y Culturas, Artes y Humanidades, cabe decir que el enfoque esta direccionado la formación integral del estudiante. (Andes, 2020)

Ahora bien, en la mayoría de los planes de Licenciaturas que se desarrollan en Básica Secundaria y Media no se evidencia la participación del arte a excepción de el de Educación Artística, lo anterior supone que el estudiante recibe información en forma fraccionada, situación que no corresponde al desarrollo del pensamiento del individuo en cualquiera de sus manifestaciones. Finalmente, ningún plan de estudio tiene una asignatura denominada El Arte de los nuevos medios, se considera entonces la posibilidad de que la Formación del Docente carece de este conocimiento, y que, así como en la mayoría de los programas están incluidas asignaturas como Inglés, y Tecnología, es necesario reflexionar en aspectos para la inclusión de esta como asignatura y así de esta manera de ser parte de las lectivas en los planes de estudio que si bien cumplen con los requisitos de ley, necesitan un cambio donde es necesario reconocer e implementar las bondades de las manifestaciones artísticas en el ser humano.

Otro ejemplo palpable de esta situación se puede analizar en los colegios públicos como por ejemplo el Instituto Técnico Aquileo Parra con más de 700 estudiantes, basando su modelo pedagógico en el Constructivismo donde (Piaget, s.f.) “se centra en cómo se construye el conocimiento partiendo desde la interacción con el medio”, apoyado por (Vygotski, s.f.) que “se centra en cómo el medio social permite una reconstrucción interna”. Pero en la práctica esta interacción con el entorno no se lleva a cabo en los procesos pedagógicos, ya que se habla de una interacción con el medio donde se construyen nuevos conocimientos por parte del estudiante, pero esta interacción con el entorno no se lleva a cabo en cuanto al uso de las nuevas tecnologías en dichos procesos de correlación; puesto que no se cuenta con las herramientas necesarias llámense computadores, acceso a

internet, tableros digitales, salas de inmersión, entre otras herramientas; lo cual no permite procesos de construcción de conocimientos integrales y eficientes.

Existe en la web gran cantidad de material pedagógico de apoyo para las diferentes áreas, pero lastimosamente no se utilizan en el proceso educativo que se desarrolla en la comunidad educativa. Por este motivo, surge la necesidad de evaluar el impacto en el proceso de enseñanza - aprendizaje que se genera al incorporar rutas didácticas por medio de herramientas tecnológicas. Los resultados de este análisis pueden sugerir el diseño de estrategias futuras que permitan incorporar de manera acertada en los currículos de las instituciones educativas el uso del New Art.

En la institución educativa Aquileo Parra se pueden encontrar innumerables deficiencias en cuanto a la incorporación de los elementos de la New Media o arte de los nuevos medios inmersos en el currículo, ya que no se cuenta con las herramientas mínimas a la hora de desarrollar cualquier actividad que requiera el uso de alguna de estas; por lo tanto, los docentes deben hacer a un lado los avances tecnológicos en sus aulas. Se hace insólito que se tenga un proyecto lúdico en la institución educativa denominado Robotlution Jcr; donde los estudiantes y docentes que hacen parte de este proyecto no cuentan con herramientas necesarias como lo es el uso de una red de internet como mínimo requisito; además es una carencia de toda la institución educativa. Se cuentan con proyectos como fotografía, programación; especialidad en electricidad, mecánica, turismo, entre otros; donde se necesita de manera práctica, eficiente y eficaz el uso de herramientas tecnológicas idóneas para desarrollar los currículos en cada uno de los proyectos o áreas, pero que debido a las condiciones precarias deben recurrir a la elaboración manual de procesos que deberían desarrollarse en línea o con otro tipo de herramientas; es decir estamos en una era aún arcaica en la implementación de la New Media en la institución, por lo tanto, tampoco se puede hablar de transversalidad en los procesos pedagógicos de enseñanza – aprendizaje en las áreas.

Es así, como nos encontramos frente a currículos deficientes que no cuentan con la incorporación del arte de los nuevos medios, teniendo en cuenta la importancia que tiene Barichara a nivel nacional por su cultura artística, reconocimiento como pueblo patrimonio y como centro de formación para el turismo, el cine con Festiver y múltiples expresiones artísticas y culturales como una herramienta de transformación de los modelos pedagógicos y que además estarían a la vanguardia de las necesidades de un mundo globalizado, cambiante y tecnológico; por consiguiente, es muy posible que se encuentren estudiantes apáticos, carentes de iniciativa, rezagados, frustrados, frente a clases poco prácticas y dinámicas, abra desmotivación, carencia en cuanto al desarrollo de competencias y habilidades

que le serán útiles en el mundo cotidiano, universitario, personal, profesional y social.

Igualmente, se encontrarán docentes frustrados con sus procesos pedagógicos, carentes de nuevos conocimientos o herramientas que le permitan desarrollar clases dinámicas, con currículos deficientes y ladrilludos. Además, no se cuentan con políticas públicas eficientes y claras por parte del estado en cuanto a la inmersión de la New Media en los currículos de las instituciones educativas; habla de una Colombia inmersa en el mundo tecnológico, pero lo que se refleja es una Colombia con grandes brechas tecnológicas donde el acceso a las mismas se hace casi que imposible en muchas zonas del territorio nacional y donde varios de los programas propuestos como lo es el caso de los “Vive Digital” en los diferentes municipios del país, tristemente hoy en día ha sido cancelado, aun cuando fue creado bajo la siguiente premisa: Vive Digital, es el plan de tecnología para los próximos cuatro años en Colombia, que busca que el país dé un gran salto tecnológico mediante la masificación de Internet y el desarrollo del ecosistema digital nacional. El Plan responde al reto de este gobierno de alcanzar la prosperidad democrática gracias a la apropiación y el uso de la tecnología. Vive Digital le apuesta a la masificación de Internet. Está demostrado que hay una correlación directa entre la penetración de Internet, la apropiación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), la generación de empleo y la reducción de la pobreza. El plan Vive Digital conlleva entonces importantes beneficios sociales y económicos. (Mintic.gov.co, 2019)

Es por todo lo anterior que se hace urgente, necesaria y pertinente la revisión de los currículos de las diferentes áreas de la institución educativa Aquileo Parra, ya que se deben evaluar los currículos actuales, buscando la mejora de los mismos; teniendo en cuenta la incorporación de la New Media en sus procesos de enseñanza - aprendizaje; si se quiere obtener excelentes resultados tanto en los procesos de los estudiantes como de los docentes y de la misma sociedad actual.

1.1.3 Pregunta problema

¿Qué elementos institucionales se requieren para la construcción de un plan estratégico para el periodo 2.020 – 2.021 acerca de la incorporación del New Art d currículo del Instituto Técnico Aquileo Parra con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje?, y ¿Cómo evaluar la incorporación del New Art en el currículo de la Institución Educativa Aquileo que permita mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje?.

1.2 ALCANCE

Con el presente trabajo de investigación se espera:

Determinar el impacto de la incorporación del New Art en el fortalecimiento de los currículos de secundaria en las instituciones educativas de carácter público. Y la implementación de rutas o modelos didácticos en las diferentes áreas del conocimiento, en especial del Instituto Técnico Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander.

1.3 JUSTIFICACIÓN

En el Instituto Técnico Aquileo Parra no existe una cultura del uso del New Art en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Lo anterior, se deriva de la falta de políticas institucionales para la apropiación del arte de los nuevos medios en los currículos, y de la nula conectividad a la web dentro de la comunidad educativa.

De manera práctica en la Institución, es frecuente encontrar estudiantes que no tienen una interacción eficaz con algún medio tecnológico, ya que no cuentan con acceso a los mismos o simplemente porque carecen de la suficiente orientación y se quedan en el uso básico de estas herramientas, sin descubrir sus potencialidades. Incluso aunque en la web existen páginas con contenidos educativos, aplicativos interactivos, vídeos e ilustraciones, entre otros; que pueden servir de ayuda o soporte didáctico para el desarrollo de los contenidos en las actividades de aula en el proceso de enseñanza - aprendizaje no se utilizan con frecuencia y no se pueden integrar al desarrollo del currículo en cualquier asignatura. Yendo en contravía del modelo pedagógico institucional enfocado en el Constructivismo Social de (Luckman & L. Berger, 2011) y retomado por (Graterol Rivas , Mendoza Bernal, Graterol Silva , Contreras Velásquez , & Espinosa Castro, 2017) quienes aseguran que “En el construccionismo social la realidad aparece como una construcción humana que informa acerca de las relaciones entre los individuos y el contexto; y el individuo aparece como un producto social –el homo socius-, definido por las sedimentaciones del conocimiento que forman la huella de su biografía, ambiente y experiencia”.

Por lo tanto, si se quiere implementar este tipo de modelo pedagógico en la institución se hace fundamental relacionar la realidad del entorno con las necesidades del estudiante; y se hace evidente que hoy la realidad del entorno implica la implementación de elementos de la New Media, teniendo como referente la importancia del entorno cultural en el que se desarrolla el estudiante en Barichara en la educación de los estudiantes en todas sus dimensiones, fortaleciendo competencias y potenciando habilidades.

En esta medida se hace primordial el diseño de un currículo pertinente y eficaz, ya que es “La esencia de la institución educativa, guía nuestros pasos hacia lo que queremos hacer y cómo hacerlo, responde a preguntas como ¿a quién enseñar?, ¿para qué enseñamos?, ¿qué enseñamos?, ¿cuándo?, ¿qué?, ¿cómo y para qué evaluamos?. En ese sentido, el currículo brinda herramientas para comprender el contexto, las finalidades de la educación, las secuencias, las estrategias metodológicas y los procesos de evaluación en una institución educativa” (Vargas Beltrán, 2017).

En esta investigación cabe resaltar la importancia en cuanto a la recopilación de bases teóricas enmarcadas en diferentes pensamientos, artículos investigativos, leyes generales de educación y cultura, plan decenal de educación, plan de desarrollo municipal, análisis de los currículos de la institución educativa, entrevistas y encuestas objetivas a estudiantes y docentes; que fundamentan y dan propiedad a la misma. Además, la metodología cualitativa con enfoque documental y de campo, en este caso virtual; permite investigar estrategias, reglamentaciones, alternativas, recursos; ahondando, de qué manera y cómo se puede incorporar el New Art en los currículos, y qué esfuerzos se están haciendo no solo en la institución educativa Aquileo Parra, sino también en las entidades del estado. La investigación es de carácter práctico; ya que genera un estado del arte completo con diferentes enfoques teóricos; recopilando gran cantidad de datos e información que se estructura de manera que se puede tener una visión más clara y precisa de la situación actual del New Art y su evolución a través de los años, e coincidiendo en la importancia de incorporar los nuevos medios en la educación, y además se analizan datos reales generados de una muestra tomada de estudiantes y docentes; quienes contribuyen de manera objetiva con el análisis de los currículos de hoy en su aula de clase.

Por lo tanto, se debe evaluar el impacto de la aplicación del New Art y el Implíc-Arte en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los currículos de educación media, con el fin de determinar su impacto positivo en la evolución académica de los estudiantes del Instituto Técnico Aquileo Parra, lo anterior, como insumo para la construcción de estrategias futuras dirigidas a cumplir los objetivos preestablecidos por la comunidad académica.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general

Determinar los elementos institucionales que se requieren para la construcción de un plan estratégico para el periodo 2.020 – 2.021 acerca de la incorporación del

New Art en el currículo en el Instituto Técnico Aquileo Parra con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Analizar de manera cualitativa la estructura del currículo académico de la institución educativa Aquileo Parra del municipio de Barichara; buscando mejorar las estrategias de enseñanza – aprendizaje.

2. Determinar el impacto del currículo en los procesos de enseñanza – aprendizaje, teniendo en cuenta la descripción previa y el análisis de los estudiantes.

3. Presentar un plan estratégico para el periodo 2.020 – 2.021 acerca de la incorporación del New Art en el currículo en el Instituto Técnico Aquileo Parra con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje.

4. Generar un artículo científico de revisión donde se evidencien los resultados y se brinden estrategias para la integración del New Art en el currículo de la institución educativa Aquileo Parra.

2 BASES TEÓRICAS

2.1 MARCO DE ANTECEDENTES

2.1.1 Antecedentes históricos.

El avance de las ciencias da la posibilidad de fabricar herramientas que facilitan algunas labores, y que terminan impactando la cotidianidad, por lo tanto, la academia ha terminado por adoptar estas herramientas en su quehacer. Por ende, es necesario que el proceso de enseñanza-aprendizaje incorpore las herramientas tecnológicas que se van generando con el paso del tiempo, pues posibilita en primer lugar, mejorar los procesos pedagógicos; y, en segundo lugar, formar ciudadanos capaces de desenvolverse en un mercado laboral a futuro. Los adelantos tecnológicos, que han permeado los procesos de enseñanza - aprendizaje desde que la educación se institucionalizó, en la mayoría de los casos han tenido un uso muy diferente al pedagógico en sus inicios, han terminado por adaptarse en torno de los procesos de enseñanza - aprendizaje, al brindar nuevas oportunidades de transmisión de información, facilitar procesos en el aula, o facilitar la comunicación entre el docente y los estudiantes, es decir, como objetos de aprendizaje. Por citar algunos ejemplos se pueden mencionar:

La imprenta moderna de tipo metálico y móvil, que hasta 1440 aproximadamente vio la luz. Permitió la masificación de libros de texto, facilitando el acceso al conocimiento impreso. Otro ejemplo de los avances tecnológicos de la época es el lápiz de grafito, diseñado a mediados del siglo XIX por el militar Francés Jacques-Nicolás Conté. Este accesorio se empleó en las escuelas; junto con la masificación del uso del papel, dejando de lado el uso de plumones de tinta. Al igual que la fotografía que tuvo un impacto en los procesos pedagógicos, pues las imágenes transmiten conocimientos, experiencias, sentimientos y dejan una huella imborrable en el tiempo; ya en el año 1.839 Sir John Herschel publicó todo el proceso fotográfico. En la academia, significó la posibilidad de ilustrar los libros de texto con imágenes reales y facilitar el aprendizaje visual, que es significativo en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Posteriormente, hizo su entrada el tablero, siendo una herramienta que no puede faltar en las aulas de clase, ya que se convirtió en un elemento fundamental de comunicación entre el maestro y el estudiante. Su invención se le atribuye al profesor James Pillans (1778-1864), quien tomó una de las pizarritas con las que trabajaba uno de sus estudiantes y la colgó en la pared; generando así una de las herramientas pedagógicas más convencionales. En los años 90 se evolucionó a las

pizarras blancas; que son las que se encuentran en la mayoría de las instituciones educativas hoy en día. Tiempo después, hizo su aparición una invención que realmente impacto en el mundo fue la primera máquina de escribir inventada por Rasmus Malling-Hansen y comercializada en 1870; de gran uso en diferentes esferas de la sociedad, las escuelas adoptaron cátedras en torno al uso de la máquina de escribir, convirtiéndola en una herramienta de trabajo habitual y bastante útil.

El mundo fue evolucionado y las ayudas o herramientas académicas también se fueron mejorando y reinventando; un ejemplo de ello es el cuaderno, en cada una de las áreas; tuvo su origen en 1.920 con el australiano J.A. Birchall, que fue el primero en juntar varios papeles y unirlos a un pedazo de cartulina. Con los procesos de industrialización, la fabricación de cuadernos se masificó y se introdujo en las escuelas desplazando el uso de pergaminos y hojas sueltas; permitiendo a los estudiantes tomar notas de una manera más cómoda y donde le permitía al estudiante retomar sus lecciones. Ahora bien, el bolígrafo, tal y como se conoce fue inventado y patentado por los hermanos Biro (fundadores de la compañía BIC); inicialmente utilizado con fines militares, una vez terminada la II guerra mundial se fabricaron bolígrafos de plástico, y su uso permeó el ámbito escolar; permitiendo a los estudiantes mantener sus notas por mucho más tiempo y convirtiendo un “arma militar”, en un “arma educativa”. Ahora bien, el proyector de acetatos tiene un antepasado (la linterna mágica) diseñado en 1.602; proyectaba dibujos hechos sobre vidrio. Pero fue en la segunda guerra mundial que se implementó el uso del retroproyector, y en la postguerra se masificó su uso en campos como la escuela. Años más tarde, en 1.954 se comercializó el primer proyector de diapositivas portátil; facilitando la exposición de material didáctico, es decir, facilitando la socialización de objetos de aprendizaje diseñados por los docentes, convirtiendo el aula en un sitio más dinámico, atractivo para los estudiantes y obteniendo resultados óptimos a la hora de valorar su impacto en la academia.

Los avances para mejorar los procesos del ser humano no han parado, es así como aparece la primera calculadora totalmente electrónica, fue hecha por la compañía británica Bell Punch (1.961). En 1.970 Sanyo, Canon y Sharp lanzaron al mercado calculadoras portátiles con pilas, masificando su uso y haciendo disminuir sus precios, convirtiéndose en un recurso bastante útil tanto para la academia como para un mundo en evolución. Es así, como aparece el papelografo, inventado en la década de los 70 por Peter Kent; ampliamente utilizado para la exposición de material didáctico en papel, sin duda una gran herramienta de apoyo en el aula. Ahora bien, aunque desde 1.956 existían videograbadoras, en 1.975 aparece el comercialmente formato de VHS propiedad de JVC y BETAMAX de SONY. La posibilidad de incorporar audio a secuencias de imágenes; con esto le permitió a la academia iniciar la era de los documentales, que son aún, un objeto de aprendizaje muy valioso y recursivo.

Ahora bien, otro gran avance en la evolución de la tecnología en el mundo son los procesadores; aunque ya existían, fue en 1.977 que la empresa IBM lanza el primer ordenador para el hogar. Desde entonces, tanto empresas como hogares han hecho uso de los Software, que han simplificado en un solo equipo muchas otras herramientas y han permitido que la academia de un paso gigante en los procesos de enseñanza – aprendizaje permitiendo a los estudiantes navegar en un mundo de posibilidades. Así mismo, el World Wide Web más conocido como WWW, fue creado en los Laboratorios CERN por Tim Berners-Lee y su equipo, paulatinamente permitió conectar a usuarios en cualquier parte del mundo y compartir contenidos personalizados. Su impacto en la academia fue tal que transformó los procesos de acceso y divulgación de la información. La evolución de la tecnología no se detuvo, es así, que en el año de 1.993 la empresa Texas Instrument creó el primer DLP (digital light procesing) que dio origen al vídeo beam comercial en 1996; desplazando herramientas de exposición para material didáctico como papelografos y reproductores de video, modernizando los métodos para socialización de objetos de aprendizaje y convirtiendo el aula en un espacio dinámico y atractivo para el alumnado. Ya en el año 2001, la empresa finlandesa Nokia desarrolló el primer prototipo de tableta digital, convirtiéndose con el tiempo en herramientas de lectura, acceso, generación y procesamiento de información, facilitando los procesos de interacción pedagógica gracias a las aplicaciones (apps).

The rise of information and communication technologies (ICT), regarded as the third Industrial Revolution has caused great economic, technological and socio-cultural change today. Information technologies are omnipresent in modern life, fuelling the digital economy while accelerating the production, distribution and consumption of goods and services. New technologies have left no field untouched, and the arts are no exception. Information and communication technologies have accelerated consumption in art markets, as internet technologies facilitate global operations and new business models reinforce or complement the established art ecosystem. Art institutions increasingly embrace new media for the display, promotion and conservation of their collections, aiming to create a unique experience for their visitors. Artists engage with social media as cultural branding intensifies in the digital age, while experimenting with new media gives rise to art forms that push the boundaries of contemporary art and museum collections. (Samdanis, 2016)

Las nuevas tecnologías definitivamente han causado una gran revolución en el mundo, en sus procesos, en su futuro y por supuesto en la cultura; generando una sociedad abierta al cambio y al uso de las nuevas tecnologías en cualquier ámbito del ser humano, y que mejor inicio que en la educación, siendo el pilar fundamental de una sociedad con miras a un futuro promisorio y de evolución. El New Art facilita y permite un contacto más cercano entre el emisor y el receptor de

cualquier tipo de contenido en la red, generando procesos inmediatos y resultados a corto plazo, por medio de experiencias innovadoras y a la vanguardia.

Tras la masificación de la Web, y la posibilidad de crear y divulgar contenidos personalizados, en el campo de la pedagogía se empezaron a elaborar archivos digitales con textos, ilustraciones, animaciones, simulaciones interactivas, videoclips, etc. Su objetivo, seguir una secuencia didáctica que facilitará el aprendizaje significativo del usuario. A este tipo de recursos digitales se les denominó Objetos Virtuales de Aprendizaje –OVA-; que, a diferencia de los objetos de aprendizaje anteriormente descritos, es digital, y el Ministerio de Educación Nacional los define como “un recurso digital que puede ser reutilizado en diferentes contextos educativos. Pueden ser cursos, cuadros, fotografías, películas, vídeos y documentos que posean claros objetivos educacionales, entre otros” (Nacional M. d., s.f.). Es así, como las nuevas tecnologías han ido apareciendo en el transcurso del tiempo y se han ido involucrando en los procesos educativos.

Posteriormente, en Colombia se incorporó la tecnología en el año 1.957 con la llegada del primer PC de IBM 650, traído por Bavaria; empresa precursora de la sistematización del país. Tiempo después se unirían Coltejer, Empresas Públicas de Medellín y Ecopetrol. En cuanto a las universidades, estas heredaron dichas máquinas, en donde se crearon los primeros grupos de trabajo en sistemas informáticos, siendo las grandes pioneras la Universidad Nacional y la de los Andes. Años más tarde, aproximadamente en 1.980 Manuel Dávila de la Universidad de los Andes lidera la primera propuesta de comercialización de microcomputadoras; al lado del matemático Iván Obregón, fundador de Microtek (importadora de microcomputadoras). Obteniendo representación comercial de la marca RadioShack aventajando a Apple; además Miguel Dávila junto con su equipo crearon el primer software administrativo hecho en el país. Ya en los años 1.980 y 1.983 se instalaron empresas internacionales como NEC, Commodore, Durango, HP, Texas Instruments y quien se impondría al final IBM y PC, permitiendo que la tecnología ingrese al país en una mayor proporción. De 1.990 a 1.995 la Internet cumple un papel fundamental en las universidades aprovechando y manejando este servicio, el interés en esta nueva herramienta llevo a agrandar la cobertura e hizo que se incrementara la banda ancha, creando más puntos de conexión y acceso. Es así como Colombia incursionó en el mundo tecnológico y como tuvo sus primeros avances en el uso de los mismos en el plan educativo.

Igualmente, otra demostración de arte digital o el arte es los nuevos medios sería el net.art es una de las corrientes principales del arte digital. Debemos distinguir entre el arte en internet y el net.art, ya que el primer concepto hace referencia a cualquier obra que pueda ser visualizada en la web. El concepto net.art engloba a todas las obras de arte creadas para y desde internet. Los artistas basan sus

creaciones en las posibilidades que les otorga el medio como son la velocidad de comunicación y distribución de información, y el feedback con el receptor. Los vínculos que se establecen entre imagen, texto y sonido tienen un funcionamiento muy similar a la mente humana (Baigorri y Cilleruelo, 2006: 11). El nacimiento del net.art se sitúa a finales de 1994 con obras como The File Room de Antoni Muntadas (Bailey & Gardiner, 2010: 127). No es hasta 1995 cuando se establece la World Wide Web Sites para recoger los trabajos dedicados a este arte. Los años dorados de esta técnica contemporánea se sitúan a finales de los noventa, en este periodo los museos comienzan a interesarse por la adquisición de obras de net. art. Al mismo tiempo comienzan a celebrarse festivales de arte exclusivos para esta técnica, cuyas obras comienzan a competir seriamente en el mercado alcanzado un alto valor económico según Carrillo en el 2004. (Muñoz Muñoz & González Moreno, 2017)

Con lo anterior queda demostrado que el New Art no es un movimiento o estrategia nueva, es un instrumento o herramienta que se ha venido consolidando desde hace ya muchos años en algunas esferas; pero que lastimosamente no ha tenido la acogida o el apoyo que requiere en algunos países. Cabe resaltar que el New Art se puede vincular en cualquier expresión tanto artística como académica; pues desarrolla la creatividad, la innovación, nuevos modelos de aprendizaje y de trabajo colaborativo, además permite interactuar y dar a conocer las expresiones artísticas y culturales con cualquier persona en el mundo desarrollando una experiencia diferente, creativa y que será enriquecedora en el crecimiento individual de cada ser humano en su proceso de aprendizaje.

Hoy en día la Fundación telefónica Movistar Colombia desarrolla procesos de Arte y Cultura Digital con el apoyo de diferentes **aliados**, generamos foros y exposiciones que construyen espacios de reflexión, diálogo y talleres, a través del **arte**, la **tecnología**, la **ciencia** y la **educación** que impulsan la creación artística. Es así, como el eje de **Arte y Cultura Digital** benefició en **2019** a **23.128** colombianos a través de: 2.387 asistentes a foros presenciales; 1.636 asistentes a foros virtuales y 19.105 asistentes a exposiciones. (Colombia F. T., 2020)

Es así, como se puede visualizar que desde el comienzo de la historia de la tecnología y aún más hoy en día se pretende humanizar y evolucionar la tecnología, incluso los millones de datos que se originan en el universo, es uno de los objetivos de ElektrART y de otros muchos artistas internacionales que crean en el entorno de la unión entre arte y tecnología. La utilización de datos masivos para crear obras de arte de carácter físico o digital, favorece a la comprensión de esos millones de datos por parte de la ciudadanía, y a establecer una conexión emocional y más humana entre las personas y la propia tecnología. La Cultura y el Arte son universales, si bien la tecnología no lo es, dado que depende en gran

medida del acceso a la misma, de su desarrollo y de su uso dependiendo del contexto. Y mucho menos lo es la tecnología digital. Es por ello, que la conversión de los sistemas complejos relacionados con el big data o la inteligencia artificial a entornos visuales artísticos, contribuye a la humanización de esta y otras tecnologías. (ElektrART, 2019)

Los nuevos medios que nos ha proporcionado la tecnología, han posibilitado que hombre vuelva a la originaria aldea global (McLuhan, 1990), recobrando la voz y mostrando el rostro de los que permanecían sin voz. De esta forma el ser humano vive en la paradoja de disfrutar de lo natural (ver, oír, saber, comunicarse) a través de lo artificial (tecnología). Como señala Silva (2005) en la actualidad el emisor «ofrece un abanico de elementos y posibilidades de manipulación al receptor; [...] un mundo abierto, modificable» por Silva, 2005: 17. (Quintana, 2016)

Lastimosamente no se cuenta con mayor información sobre la incursión de las tecnologías en Colombia en sus primeros años, lo cual no permite conocer una línea de tiempo o descubrir algunas experiencias vividas tanto por los estudiantes como por los docentes, ya sea en universidades o en instituciones educativas de carácter público o privado; dejando de lado parte de nuestra historia y de nuestros primeros avances en cuanto a ciencia y tecnología.

2.1.2 Antecedentes legales.

En el marco legal la implementación de las nuevas tecnologías se sustenta desde la misma Constitución Política Colombiana de 1.991, en la cual se consagra que: ARTÍCULO 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. (Colombia C. P., 1991)

Se proyecta el servicio educativo como la oportunidad para dar acceso al conocimiento, la ciencia y la tecnología, entendiendo así, que le corresponde al servicio educativo brindar las herramientas cognitivas y formar las competencias para el uso de la ciencia y la tecnología en los usuarios que utilizan este tipo de herramienta como medio de aprendizaje.

Posteriormente, en el año 1.994 se promulgó la Ley 115, Ley General de Educación, que reglamenta el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia. La cual, en su artículo 23 designa: Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional. Los

grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

1. Ciencias naturales y educación ambiental;
2. Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia;
3. Educación artística y cultural;
4. Educación ética y en valores humanos;
5. Educación física, recreación y deportes;
6. Educación religiosa;
7. Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros;
8. Matemáticas;
9. Tecnología e informática. (Educación, 1994)

Igualmente, El Ministerio de Educación Nacional, en el año 2006, diseñó los Estándares Básicos de competencia para las áreas obligatorias del servicio educativo. Dentro de los Estándares Básicos de Competencias se plantea una relación entre la ciencia, la tecnología y la sociedad, creando el Componente “Ciencia, Tecnología y Sociedad” como eje transversal en el proceso de formación en el área de Ciencias Naturales; ahora bien, en el área de castellano se habla de estándares básicos de competencias enfocados hacia los “medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y un segundo estándar denominado “ética de la comunicación”, donde están inmersas las nuevas tecnologías en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Es así, como en las diferentes áreas del conocimiento se pretende integrar de manera eficaz y eficiente el uso de las nuevas tecnologías.

Con la formulación del Plan Decenal de Educación 2006-2016, se planteó en el Capítulo I “Desafíos de la Educación en Colombia” como ejes de trabajo, la renovación pedagógica desde y uso de las TIC en la educación, y ciencia y tecnología integradas a la educación. Posteriormente, con la promulgación de la Ley 1341 de 2.009, con la cual se definen: “Principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC-”. Es así, como se crea el Ministerio de las Tecnologías de la Información y comunicaciones, dando como principio rector: “Contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los Derechos Humanos inherentes y la inclusión social”. Posteriormente, en el año 2014, el Ministerio de Educación Nacional, mediante la directiva ministerial número 14 impulsa el programa “construyendo capacidades en uso de Tic para innovar en educación” con el cuál buscaba promover la implementación de las prácticas pedagógicas en las aulas de las instituciones educativas.

Ahora bien, dentro de la universidad se buscan formas más artísticas de investigar. Como afirma Eisner (1997), cualquier alternativa puede ser empleada, con tal de que ponga en escena mejor la experiencia e incremente la comprensión. Narrativas y relatos orales, escritos, visuales y multimedia, son

herramientas de trabajo que se utilizan con frecuencia, tanto para dar sentido a su experiencia como para organizarla. (Torres, 2016)

Lo que demuestra lo anterior, es que la educación o los nuevos modelos de aprendizaje deben pasar del cuaderno, el libro de texto o el uso del tablero a involucrar herramientas tecnológicas en este caso del New Art en sus currículos indistintamente del área a trabajar, esta incorporación debe diseñarse y plasmarse en los currículos de aprendizaje de las instituciones educativas quienes son las directas responsables de los procesos de enseñanza de los niños, jóvenes y adultos en sus diferentes etapas de desarrollo educativo y de profesionalización de sus habilidades artísticas, laborales y culturales; formando personas integrales capaces de afrontar los nuevos retos de un mundo globalizado y tecnológicamente evolucionado.

Es así, como surgen new definitions of culture require new approaches, asking for a more active participation of educational institutions and citizens, not only as cultural consumers but also as producers. Arts have a great role to play in these reforms (Torres, 2016). Rompiendo con los viejos paradigmas de una educación poco avanzada y alejada de los espacios enriquecedores que puede aportar el uso de la New Media en las aulas de clase de cualquier institución no solo del país sino del mundo; aún hoy existen grandes brechas tecnológicas, pero es deber de las políticas de estado cambiar el sistema de injusticia social y mejorar los espacios de desarrollo educativo, si se quiere una sociedad que tenga las herramientas necesarias a la hora de afrontar cualquier reto.

Debemos entender como lo dice el artículo denominado Arte: La Cuarta Competencia Básica en esta Era Digital; con todos los cambios en la educación, Internet no solo resulta ser una revolución en los medios y métodos, sino también en el tipo de alfabetización. Necesitamos, de acuerdo con las palabras de David Thornburg (1990), preparar a nuestros hijos para su futuro y no para nuestro pasado. Los niños deben estar completamente alfabetizados, y esa alfabetización debe incluir el arte, la cuarta competencia básica. (Ohler, 2018)

2.1.2.1. Lineamientos Legales del Ministerio de Cultura y Ley General de Cultura.

En Colombia existen actualmente 17 pueblos patrimonio, formando una gran red de arquitectura, gastronomía, turismo y cultura; estos municipios son: Córdoba (Santa Cruz de Lorica), Antioquia (El Jardín, Jericó, Santa Fe de Antioquia), Caldas (Salamina, Aguadas), Valle del Cauca (Guadalajara de Buga), Magdalena (Ciénaga), Bolívar (Santa Cruz de Mompox), Tolima (Honda), Cundinamarca (Villa de Guaduas), Boyacá (Monguí, Villa de Leyva), Norte de Santander (Playa de Belén) y Santander (San Juan de Girón, El Socorro, Barichara). Pero, ¿Cómo

es declarado un pueblo patrimonio?, bien, en Colombia existe la **Ley 397 del 07 de agosto de 1.997**; Por la cual se desarrollan los artículos 70, 71 y 72 y demás artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias. (Colombia E. C., 1997); así como, la **Ley 1185 del 12 de marzo de 2.008**, por la cual se modifica y adiciona la Ley 397 de 1997 –Ley General de Cultura– y se dictan otras disposiciones (Colombia E. C., 2008). Es así, como el municipio de Barichara fue declarado Monumento Nacional por medio del decreto N° 1654 de agosto 3 de 1978. En el plan especial de manejo y protección (PEMP) del centro histórico, que entró en vigencia en 2015 definió las razones por las que Barichara fue declarado monumento nacional, entre las que se destaca las de valor histórico, simbólico, estético y paisajístico. (Santander B. e., 2019)

Barichara fue declarado pueblo patrimonio de bebido a las siguientes características contenidas en las leyes mencionadas en el apartado anterior:

- 1- Sus tradiciones constructivas (tapia pisada, cantería, chir cales) se mantuvieron en el tiempo, de tal manera que garantizaron la preservación de su arquitectura y urbanismo con alto grado de conservación.
- 2- Las casas de Barichara son un fiel reflejo de la arquitectura andaluza, al sur de España; casas con fachada sencilla, puerta dos ventanas, portón, contra portón, patio central y corredores a los lados. (España del siglo XVIII)
- 3- El entramado urbano es singular: recorridos que parten del templo principal (Catedral inmaculada Concepción y San Lorenzo Mártir) a los templos secundarios (capilla de San Antonio, Santa Bárbara y capilla del Cementerio). Esto demuestra la gran vinculación de los fundadores con la iglesia católica y su devoción a ella.
- 4- El hecho fundacional de Barichara demuestra la pujanza, tenacidad y la devoción de una comunidad que hizo de un hecho milagroso como la aparición de la Virgen María en una piedra para ascender administrativa y políticamente.
- 5- El contexto ambiental: un centro histórico ubicado en una meseta al borde del Cañón del rio Suarez y la serranía de lo Yariguies. Condiciones ambientales especiales: clima semi-seco, árido, poca luminosidad y poca lluvia, son condiciones excepcionales que engalanan el pueblito más lindo de Colombia.
- 6- El estado de conservación de Barichara con respecto a otros centros históricos es excepcional. Información tomada de (Santander B. e., 2019)

En la Ley 397 del 07 de agosto de 1.997 en el Título III donde se habla del fomento y los estímulos a la creación, a la investigación y a la actividad artística y cultural se resaltan los Temas: Manifestaciones simbólicas expresivas - Fomento. ART. 17.—Del fomento. El Estado a través del Ministerio de Cultura y las entidades territoriales, fomentará las artes en todas sus expresiones y las demás manifestaciones simbólicas expresivas, como elementos del diálogo, el intercambio, la participación y como expresión libre y primordial del pensamiento

del ser humano que construye en la convivencia pacífica. (Colombia E. C., Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes - Bogotá, 1997)

Temas: Estímulos y promoción a la creación.

ART. 18.—De los estímulos. El Estado, a través del Ministerio de Cultura y las entidades territoriales, establecerá estímulos especiales y promocionará la creación, la actividad artística y cultural, la investigación y el fortalecimiento de las expresiones culturales. Para tal efecto establecerá, entre otros programas, bolsas de trabajo, becas, premios anuales, concursos, festivales, talleres de formación artística, apoyo a personas y grupos dedicados a actividades culturales, ferias, exposiciones, unidades móviles de divulgación cultural, y otorgará incentivos y créditos especiales para artistas sobresalientes, así como para integrantes de las comunidades locales en el campo de la creación, la ejecución, la experimentación, la formación y la investigación a nivel individual y colectivo en cada una de las siguientes expresiones culturales:

- a) Artes plásticas;
- b) Artes musicales;
- c) Artes escénicas;
- d) Expresiones culturales tradicionales, tales como el folclor, las artesanías, la narrativa popular y la memoria cultural de las diversas regiones y comunidades del país;
- e) Artes audiovisuales;
- f) Artes literarias;
- g) Museos (museología y museografía);
- h) Historia;
- i) Antropología;
- j) Filosofía;
- k) Arqueología;
- l) Patrimonio;
- m) Dramaturgia;
- n) Crítica;
- ñ) Y otras que surjan de la evolución sociocultural, previo concepto del Ministerio de Cultura. (Colombia E. C., Secretaría de Cultura, Recreación y Deportes - Bogotá, 1997)

Es decir, que se exaltan y se crean políticas públicas que benefician a estos pueblos patrimonio con diferentes programas y recursos que serán designados a proteger, preservar y apoyar procesos formativos y culturales en estos territorios. Ahora bien, las artes audiovisuales o artes en general reciben gran apoyo y patrocinio tanto de las esferas nacionales como de los entes departamentales y municipales, por medio de proyectos diseñados dentro de los parámetros exigidos y que benefician a la comunidad.

Es así, como desde el Plan de Desarrollo Municipal de Barichara denominado **En Un Solo Sentir 2020-2023** aprobado en el mes de abril del año 2020 por el Consejo Municipal y avalado por el Alcalde Municipal, contempla los siguientes programas y recursos destinados a la educación, la cultura y la economía de sus habitantes:

LÍNEA ESTRATÉGICA No. 1: EN UN SOLO SENTIR POR LO SOCIAL.

En su EJE 6. UN SOLO SENTIR POR LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN PÚBLICA.

Los niños, niñas y adolescentes Baricharas, como futuro de nuestro territorio, especialmente de la zona rural, encaran a diario el déficit en la calidad de la educación que se les brinda y la infraestructura de las instalaciones de las escuelas a las que asisten, lo que no permite el posicionamiento de la educación como herramienta de crecimiento y progreso. Como solución a la situación en comento, presento las siguientes propuestas:

I) Realizar un diagnóstico que evidencie el estado actual de las escuelas de la zona rural y gestionar los recursos necesarios para llevar a cabo las mejoras que la infraestructura requiera.

II) Gestionar con la administración departamental, alternativas para mejorar la calidad de la educación en el municipio de Barichara, con el propósito de reducir la brecha existente entre la educación en la zona urbana y la zona rural.

IV) Promover, tanto con entidades de educación pública como con aquellas del sector privado, el diseño, implementación e impartición de programas especiales de educación superior, técnica, tecnológica y/o profesional encaminados a profesionalizar y generar oportunidades en los renglones económicos que son eje vital del municipio de Barichara.

v) Gestionar con las autoridades nacionales zonas de wifi gratuito en los espacios públicos del casco urbano de Barichara y las escuelas veredales. (Patiño A. R., 2020)

SECTOR DE INVERSIÓN - CULTURA

Programa: En un solo sentir por fomento, apoyo y difusión de eventos y expresiones artísticas y culturales, para conservación de nuestras tradiciones ancestrales.

Metas:

1. Fomentar la cultura artística y cultural de municipio, mediante el apoyo y organización de eventos culturales anualmente (fiestas patronales, día del campesino, día del niño, entre otros.) Donde se integre la niñez, adolescentes, adultos y en general toda la comunidad.

2. Garantizar el funcionamiento de la junta local de patrimonio durante el cuatrenio.

Programa: En un solo sentir por la formación, capacitación e investigación artística y cultural.

Metas:

1. Apoyar y fortalecer ludoteca municipal 'Altos del Viento' y la Fundación Escuela Taller de Oficios de Barichara anualmente para mejor aprovechamiento del tiempo libre por parte de la niñez, adolescentes, adultos mayores y en general toda la comunidad.
2. Apoyar y gestionar la creación y registro de la marca territorio Barichara, la cual se constituirá como el sello de calidad en la prestación de servicios turísticos en nuestro municipio (creación de la marca 30%, registro de la marca 70%).
3. Gestionar campañas de apoyo para el sector cultural afectado por la crisis sanitaria causada por la pandemia covid-19.
4. Gestionar la certificación del patrimonio cultural e inmaterial del municipio de Barichara.
5. Realizar dos campañas anuales para la convocatoria y registro de gestores culturales (artesanos, artistas, gestores y creadores culturales) para implementar el programa Besp (Beneficiarios Económicos Periódicos) del Ministerio de Cultura en el municipio.

Programa: en un solo sentir por construcción, mantenimiento y adecuación de la infraestructura artística y cultural.

Meta:

1. Mantener, adecuar y dotar los escenarios culturales (Biblioteca Municipal, Casa Aquileo Parra, entre otros) anualmente. (Patiño A. R., 2020)

LÍNEA ESTRATÉGICA No. 3: EN UN SOLO SENTIR POR EL DESARROLLO ECONÓMICO.

EJE 8. UN SOLO SENTIR POR EL DESARROLLO ECONÓMICO DE BARICHARA.

Como se refirió el turismo, la construcción y la actividad agrícola, constituyen actualmente los tres renglones pilares de la economía Barichara, y representan el mayor desafío de mi administración los cuales pretendo abordar de la siguiente manera:

I) Elaborar el Plan de Desarrollo Turístico para el municipio de Barichara y el Centro Poblado de Guane, a través del cual se organizará la actividad turística como eje fundamental de la economía e insignia de nuestro municipio. Este plan de desarrollo será elaborado de la mano de los diferentes actores que influyen en

la prestación de servicios turísticos, así como con el acompañamiento de autoridades en la materia. Serán aspectos importantes por desarrollar: el turismo ecológico, el turismo histórico y la inclusión de la familia campesina por medio del turismo rural.

II) Crear y registrar la marca BARICHARA, la cual se constituirá como el sello de calidad en la prestación de servicios turísticos en nuestro municipio y a través de la cual ejerceremos control de buenas prácticas en el uso de ésta.

V) Convertir a la administración, desde la Secretaría de Cultura y Turismo del municipio de Barichara, en aliado y líder para la profesionalización de la actividad turística y hotelera, diseñando y poniendo en marcha un Plan de Desarrollo Turístico que tendrá como propósito participar a todos los Baricharas de los beneficios y oportunidades de esta actividad económica.

VI) Promover el desarrollo del Concejo Municipal de Cultura para la participación ciudadana en ese tema, en el cual deben tener asiento todos los actores relacionados con la gestión del patrimonio cultural de nuestra Barichara.

VII) Diseñar y promover desde la administración municipal programas que reactiven y resalten la importancia de la Casa de la Cultura “Emilio Pradilla González”, con el propósito de constituirlo como eje de desarrollo artístico y cultural, que facilite la cohesión de la comunidad Barichara y exponga nuestra tradición al público turista.

IX) Combatir, desde la Secretaría de Cultura y Turismo, en apoyo con las autoridades de policía, la informalidad en el sector hotelero. (Patiño A. R., 2020)

2.1.3 Antecedentes investigativos.

A lo largo de la historia de la humanidad, se han presentado grandes revoluciones tecnológicas en campos como la agricultura, la industria, y hoy en día, el conocimiento y las comunicaciones. Es indiscutible que las Tic ofrecen un gran número de posibilidades entorno a la academia, permitiendo crear nuevos espacios de aprendizaje. Pero siempre se necesitará la guía del maestro en este tipo de procesos educativos, ya que es quien guía la academia. Pero para que esto sea una realidad y se trabaje de manera significativa es necesario que se doten las instituciones educativas de materiales o recursos tecnológicos que se puedan aprovechar para fortalecer los procesos de aprendizaje indistintamente del área. Es así como, se tocarán por medio de diferentes tesis la incursión de las nuevas tecnologías en la academia, contando con el apoyo del gobierno nacional, aunque las medidas tomadas no cumplan con la totalidad de las expectativas del nuevo siglo.

Ahora bien, aunque los docentes cuenten con variadas metodologías en los procesos de enseñanza, como lo son, los medios tecnológicos y de comunicación, en ocasiones solo se quedan en la transmisión de información y no en la interpretación, asimilación y relación de los entornos y de la aplicación de los

mismos. Es decir, la implementación de TIC en los procesos pedagógicos no se debe limitar a utilizar herramientas como mecanismos de transmisión del conocimiento, pues su potencial radica en la modificación del entorno de aprendizaje, y en la interactividad; objetivo para el cual se diseñan las diferentes herramientas tecnológicas. Un ejemplo de la utilización de las Tic en el aula, puede ser la simulación virtual de una experiencia de laboratorio, no supe plenamente una práctica en un laboratorio real, en términos de desarrollo de habilidades manuales y de observación, pero si permite captar la atención del estudiante, representar procesos micro y macroscópicos, y cambiar el ambiente de aprendizaje mediante la interactividad.

Es así, como Jean Piaget identified as “cognitive representation”, and that we can find in both art and science. Based on the analysis of images and objects, we can deduce that there are practices and projects whose actions articulate cognition and expression, connecting scientific understanding and practices inherent to the processes of artistic creation. Based on theoretical and visual revision, it means the opportunity to introduce learning spaces that are both cognitive and expressive at the same time in the pre-university educational context. (Caeiro Rodríguez & Muñiz de la Arena, 2019)

Lo anterior nos indica que el arte además de ser una expresión artística, es una expresión de ciencia, desarrollo y aprendizaje; que puede ser mucho más significativa que la educación tradicional. Además, involucra procesos cognitivos y expresivos como lo afirma Piaget. Es precisamente debido a la necesidad de evolucionar e incorporar nuevos recursos que capturen la atención de los estudiantes en los procesos de enseñanza –aprendizaje en las aulas de las instituciones educativas que el Estado en el año 2.009 con la Ley 1341; creó el Ministerio de las TIC en Colombia; la nueva ley creó un marco normativo para el desarrollo del sector y para la promoción del acceso y uso de las TIC a través de la masificación, el impulso a la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y, en especial, el fortalecimiento de la protección de los derechos de los usuarios. (TIC, s.f.). Con esta ley se abrieron las puertas para que las nuevas tecnologías ingresen a los diferentes sectores del país contando con ciertas características y funcionalidad; es así, como se integra la educación a este nuevo sistema mucho más eficiente y de vanguardia, contando con unas garantías mínimas por parte del estado colombiano.

A nivel nacional, COLCIENCIAS en el 2008 justifica su política diciendo que en los últimos diez años dentro de diferentes escenarios de política pública ha aumentado la preocupación por la integración de la ciencia y la tecnología con la sociedad en general, tanto a nivel institucional como a nivel de valores y percepción pública. Detrás de esta preocupación, es evidente el ascenso y la amplia circulación del discurso sobre la sociedad del conocimiento, sobre la

importancia, especialmente para el mercado, de la inserción social y el efectivo uso del conocimiento científico y técnico. No obstante, en este marco las relaciones entre innovación y apropiación son verticales; la sinergia de agentes específicos (sector productivo, gobierno y academia) produce conocimiento que es apropiado por una sociedad externa a esta producción, que en el mejor de los casos actúa como un ambiente para el sistema Ciencia, Tecnología e Innovación (CTI). En la política pública, esta tendencia se traduce en la falta de coherencia entre principios y objetivos, y el diseño de estrategias y programas concretos de apropiación social de la CTI. En términos generales las distintas políticas reconocen la importancia de la efectiva apropiación social de la CTI como condición para su desarrollo. (Mesa, Políticas públicas y TIC en la educación, 2011)

Es decir, que se hace apremiante la necesidad de incorporar las Tic en el proceso de enseñanza – aprendizaje en las instituciones educativas del país. Por lo cual el gobierno nacional ha creado políticas públicas para la inclusión social de las nuevas tecnologías creando el Plan Nacional de TIC 2008-2019; buscando que al final de dicho plan se informen y se comuniquen, haciendo el uso eficiente y productivo de las Tic. El Gobierno igualmente, buscó articular dichas políticas con las educativas, a través de su Plan Decenal de Educación 2006-2016, el cual ha definido una serie de desafíos para la educación del siglo XXI que apunte a mejorar la calidad de la misma. Entre los que más se destacan, está la renovación pedagógica y uso del New Art en la educación, que tiene como prioridades dotar y mantener en todas las instituciones y centros educativos una infraestructura tecnológica informática y de conectividad, con criterios de calidad y equidad, para apoyar procesos pedagógicos y de gestión, así como fortalecer procesos pedagógicos que reconozcan la transversalidad curricular del uso de las TIC, apoyándose en la investigación pedagógica. Es importante resaltar también el proceso de cualificación en la formación docente, en particular en uso y apropiación de las TIC. Otro aspecto importante, tiene que ver con la implementación de estrategias didácticas activas que faciliten el aprendizaje autónomo, colaborativo y el pensamiento crítico y creativo mediante el uso de las TIC, y, diseñar currículos colectivamente con base en la investigación que promueven la calidad. (Mesa, Políticas públicas y TIC en la educación, 2011)

Además, cabe resaltar que las leyes en Colombia promueven, orientan la adopción y el uso de las tecnologías en los procesos de enseñanza – aprendizaje en las aulas de las instituciones educativas. Es así, como en la Constitución Política de Colombia de 1.991 en el artículo 67 expresa que “la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura” (Colombia, 1991).

En cuanto a la Ley 1286 de 2.009 (Ley de la Ciencia, Tecnología e innovación); tiene como misión “promover el desarrollo y la vinculación de la ciencia con sus componentes básicos y aplicados al desarrollo tecnológico innovador, asociados a la actualización y mejoramiento de la calidad de la educación formal y no formal” (Arévalo Duarte, Gamboa Suárez, & Hernández Suárez, política y programas del sistema educativo colombiano como marco para la articulación de las TIC). Es por esto, que se pretende incorporar en los currículos de las instituciones educativas el uso e implementación de las nuevas tecnologías como recurso de apoyo y mejora en los procesos de enseñanza – aprendizaje; y que ha sido abalado por el Ministerio de Educación Nacional, que busca desarrollar las competencias en los maestros de manera que puedan incorporar la new media de manera pedagógica y didáctica en cualquier proceso educativo, de cualquier nivel. Todo esto, buscando como resultado la calidad, cobertura, eficiencia y contexto; teniendo en cuenta la dotación, la conectividad, el desarrollo de contenidos en los procesos de enseñanza, la definición de procesos, estándares, competencias y derechos básicos para el uso y la apropiación de las tecnologías en el sistema educativo.

Es por ello, que se hace necesario hablar que la integración curricular del New Art debe ser un proceso, un ensamblaje, una articulación pedagógica con intencionalidad curricular para lograr el aprendizaje de contenidos disciplinares, de habilidades de pensamiento, de desarrollo de competencias por parte de estudiantes y docentes, de tal forma que las tecnologías de la información y la comunicación sean el vehículo para lograr este propósito y no el fin de la integración. (Forero, La integración curricular de las TIC, 2010)

Uno de estos grandes ejemplos es Colombia como lo es el Proyecto VOLTAJE, un salón de arte y tecnología; que se lleva a cabo anualmente desde 2014 en Bogotá y se ha convertido en un referente a nivel nacional e internacional que refleja las dinámicas cambiantes alrededor de las interacciones entre Arte, Ciencia y Tecnología. Voltaje, a través de sus seis ediciones, ha contado con la participación de más de cien artistas de Europa, Asia y las Américas y presenta un panorama de las diferentes exploraciones y reflexiones artísticas contemporáneas, donde la tecnología no es un efecto especial o un comodín, sino la poética misma sobre la cual se edifican las obras que presenta. Es también una iniciativa cultural, creada para dar a conocer a un público amplio este campo, en el cual Colombia ha sido un país pionero a nivel latinoamericano desde la década del 70. (Voltaje, 2019)

El Centro de Ciencias Francisco José de Caldas, ubicado en Colombia tiene como objetivo principal generar procesos de apropiación social de conocimientos mediante herramientas colaborativas y de co-creación que integran arte, ciencia, tecnología e innovación, para solucionar problemas de los grupos de interés, la sociedad y el territorio, en un espacio de construcción ciudadana (Maker). (Caldas, 2019)

Es así, como las instituciones educativas y diferentes entidades tanto privadas como públicas han tratado de vincular en el currículo algunos recursos o estrategias tecnológicas, pero se hace deficiente la intervención por parte del Estado, ya que, en un gran número de colegios en todo el país, esas nuevas tecnologías aún no han llegado o simplemente no cuentan ni siquiera con conectividad permanente. Un claro ejemplo de esta problemática es el Instituto Técnico Aquileo Parra ubicado en el municipio de Barichara, Santander, en el área urbana. Además, es lamentable que en cuanto a investigaciones, propuestas o aportes en los procesos de aprendizaje incorporando la New Media no se encuentre información sobre el Departamento de Santander; siendo una base fundamental para el mejoramiento en la calidad de los procesos educativos y en la evaluación de los modelos que se desarrollan en la actualidad.

Otro gran ejemplo es Centro de Arte y Creación Industrial – LABoral que ofrece un Programa de actividades sobre los temas clave del arte y la cultura tecnológica, la práctica artística y la difusión del arte y la creación en los centros educativos durante el curso 2019-2020 LABoral Centro de Arte y Creación Industrial ofrece actividades dirigidas a los centros educativos con carácter regular. Su oferta educativa para escolares consiste en un programa de actividades de carácter participativo que aborda temas clave de la sociedad contemporánea en la que estamos inmersos y que ahondan en el impacto que la tecnología tiene en todos los ámbitos de nuestras vidas, fomentando el uso crítico y creativo de las herramientas digitales. Todas las actividades facilitan y procuran la relación con otras personas, la flexibilidad, responsabilidad y respeto, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación entre individuos. (LABoral, 2019)

Ahora bien, por medio de diferentes instituciones, centros, programas se busca la vinculación constante del arte y la tecnología en los procesos de aprendizaje. Un aprendizaje colaborativo, que vaya a la par de los nuevos avances tecnológicos y de una sociedad cambiante en los procesos de formación de jóvenes o personas idóneas para afrontar los retos de una sociedad competitiva tanto en lo personal como profesional, académico y laboral. La educación es una ciencia, arte, tecnología e innovación que pretende dar respuesta a los retos que ofrece el mundo de hoy. Si se quieren generar procesos colaborativos donde toda la sociedad se vea beneficiada es necesario tener propuestas como las de Medialab Prado is a citizens' laboratory that serves as a place of encounter for the production of open cultural projects. Anybody can make proposals or sign up for proposals made by someone else and carry them out on a collaborative basis. Activities are structured around work groups, open calls for the production of projects, collaborative research and learning communities that address a very wide range of topics. And aims to build, promote and sustain learning and hands-on communities that see people from very different worlds (in terms of education and experience, interests, background or social status) work together to develop specific projects. And To

open up spaces for critical reflection on digital technology and its impact on society. (PRADO, 2020)

Finalmente, el mundo está cambiando, los procesos educativos se transforman, la sociedad pretende trabajar en procesos colaborativos de manera constante, diferentes centros e instituciones de todo tipo buscan brindar modelos educativos acordes al mundo de hoy, buscan trabajar de la mano de la tecnología y no convertirla en un problema; sino más bien, en una solución viable, valdadera y que cambiará los procesos de enseñanza – aprendizaje en el mundo.

2.2 MARCO REFERENCIAL

2.2.1 Marco Teórico

La implementación de las nuevas tecnologías en los procesos pedagógicos es indispensable en este nuevo siglo y no se debe limitar a utilizar herramientas como mecanismos de transmisión del conocimiento, pues su potencial radica en la modificación del entorno de aprendizaje, y en la interactividad que pueda ofrecer; permitiendo un aprendizaje mucho más significativo y útil en las diferentes dimensiones del ser humano.

La tecnología digital apela al arte ya sea como médium expresivo y de producción, o como herramienta privilegiada en la metodología educativa de los artistas, de los diseñadores y de los comunicadores. Lo mismo se puede decir de la educación, pues sobre todo en el contexto de la pedagogía constructivista, el educador se desempeña efectivamente como una especie de artista. Con respecto a la tecnología entonces las analogías entre arte y educación se manifiestan en múltiples niveles, hecho que acaba en un primero y común objetivo: defender tanto la importancia del pensamiento humanista complejo e interdisciplinario, cuanto una actitud abierta a las nuevas redes conceptuales que se van creando en la complejidad posmoderna. Esto implica otras prioridades, la más urgente, la construcción de enlaces entre la informática y las artes. (Roncoroni, 2017)

Lo cual quiere decir, que indiscutiblemente las artes y la tecnología van de la mano en cualquier proceso, y aún más en el plano de la educación; el docente es herramienta fundamental en cualquiera de estas etapas y es la persona que guía las estrategias de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. Las artes potencializan la tecnología y a su vez, esta potencializa a las artes, haciendo que sus expresiones artísticas vayan más allá de lo tradicional y más en un mundo que ha ido avanzando a pasos agigantados en variados campos científicos, artísticos y tecnológicos.

Es así, como en el documento titulado “Tic para la Educación en América Latina”, según Sunkel y retomado por (Moreno Álvarez, Payares Martínez, Simancas Alcalá, & Acuña Peinado, 2016) afirma que la perspectiva de “desarrollo con las TIC” concibe la tecnología como un medio a favor de un desarrollo humano y social más inclusivo y pone como elementos centrales de la transición hacia sociedades de la información los diferentes aspectos del desarrollo (la educación, la salud, el medio ambiente, etc.). Esta perspectiva representa la tendencia actual que busca aprovechar la potencialidad de estas tecnologías para enfrentar los grandes desafíos de la agenda del desarrollo. CEPAL ha planteado que las políticas públicas de la región debieran evolucionar hacia esta perspectiva de las “TIC para el desarrollo”. Teniendo en cuenta lo anterior, se podría afirmar que las Tic son sin lugar a dudas un medio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que, si es utilizado de la manera adecuada y concebido para el desarrollo, la sociedad continuará en su proceso evolutivo, pero con un fin bien definido.

Ahora bien, según Martin R., Bustos, & Ferraz y retomado por (Vargas, 2018) se debe reconocer que la incorporación de las TIC en el ámbito de la educación en los países de la región (América Latina y el Caribe) –la que se ha dado principalmente a través de políticas y programas- ha ido acompañada por la promesa de que estas son herramientas que ayudarían a enfrentar los principales retos educativos que tienen los países de la región. De hecho, desde los primeros proyectos de incorporación de TIC en educación en la región a fines de los años 80, la new media han llegado con la promesa de que contribuirían a la disminución de la brecha digital, a la modernización de los procesos de aprendizaje, al desarrollo de competencias y de habilidades cognitivas en los estudiantes. Y, también, que harían más eficientes los procesos de gestión institucional y académica de las escuelas. Si bien, es cierto que esta visión es bastante visionaria y significativa; también queda claro que se ha convertido en una utopía, pues los diferentes gobiernos han ido implementando el uso de las tecnologías de una manera lenta y poco efectiva; encontrando hoy en día establecimientos educativos carentes de cualquier herramienta digital, dejando a los estudiantes vacíos que serán marcados en su vida laboral, social y personal.

El estado ha ido implementando en los procesos de enseñanza y aprendizaje diferentes programas o proyectos con miras a una educación de calidad. Dentro de estos procesos se encuentra la integración de la new media en el currículum y al uso de las mismas en el aula de clase, buscando favorecer los aprendizajes de los estudiantes. Este tipo de estrategias generará en los estudiantes, una mayor motivación; en los docentes, una mayor fuente recursos; en las instituciones, mayor inversión; en el estado, una visión más clara de la educación que se desea; y en la sociedad, unos seres humanos más competitivos y con mayor impacto en cualquier ámbito social.

Teniendo en cuenta que se busca incorporar en el currículo el uso del New Art se debería analizar la conceptualización de Riboulet quien afirma que el arte [de los nuevos medios en la era] digital es un arte perteneciente al multimedia, que trata datos provenientes del campo del sonido, del texto, de las imágenes fijas y también en movimiento. Lo que lo caracteriza no es, por lo tanto, la mezcla de los géneros (estilos) sino la creación y la constitución de un lenguaje propio. Lo que le interesa son las posibilidades expresivas propias de sus diferencias. Por ejemplo, una obra clásica de literatura grabada en un disco, queda como una obra clásica. Si lo digital es capaz de proyectar imágenes sobre bailarines, el arte digital solamente empieza cuando estas imágenes se vuelven componentes del cuerpo del bailarín o del actor. Este arte no consiste en complementar prácticas ya clásicas, sino en proponer situaciones expresivas y semióticas inéditas. Si puede ponerse al servicio de otros tipos de arte, tales utilizaciones no constituyen, por lo tanto, un arte digital. Del mismo modo que lo digital puede, a partir de ahora, complementar todos los aspectos de las actividades humanas, también puede ser un instrumento y un dominio artístico particular. (Cuadra, 2019)

Partiendo de lo anterior, surgen las denominadas “competencias siglo XXI” (o competencias TIC para los aprendizajes), que son habilidades requeridas para desempeñarse en la sociedad del conocimiento. Estas van más allá del manejo funcional de aplicaciones TIC para incluir habilidades relacionadas con un uso reflexivo y creativo de las mismas. Incluyen capacidad para resolver problemas de información, conocimiento y comunicación en ambientes digitales. Desde esta perspectiva el desafío es diseñar instrumentos que permitan medir este tipo de habilidades, ya que las pruebas estandarizadas hoy día están diseñadas en su mayoría para medir el nivel de dominio de conocimiento en asignaturas. Sunkel en 2010 y retomado por (Moreno Álvarez, Payares Martínez, Simancas Alcalá, & Acuña Peinado, 2016); estas competencias están definidas en los currículos de las instituciones educativas y que han sido determinadas por el gobierno nacional, en cabeza del Ministerio de Educación Nacional.

En este sentido, se proponen algunos modelos pedagógicos, por ejemplo los expuestos por Sunkel, Trucco, & Espejo, Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL) en 2014 y retomado por (Jover, 2017), afirmando que los principales modelos tecnológicos aplicados en la región repercuten, indudablemente, en la calidad del acceso. Para ilustrar la situación podemos considerar dos modelos contrapuestos: el laboratorio de informática frente al modelo uno a uno. Para el laboratorio de informática es necesario disponer de un lugar específico dentro de la escuela al que debe irse, normalmente acompañado por el profesor, en un horario determinado y durante un tiempo restringido para realizar un trabajo. En el extremo opuesto se encuentra el modelo uno a uno, que consiste en proporcionar una computadora a cada alumno, que este puede utilizar en cualquier lugar dentro del centro educativo (incluida el aula) acompañado o no por el profesor, en cualquier horario y sin límite de tiempo. Independientemente de

cual modelo sea el mejor, es necesario que se cuenten con las condiciones necesarias para su desarrollo o puesta en marcha, ya que uno de los más grande problemas en cualquier modelo, proyecto o política pública es la falta de inversión o recursos disponibles por parte del estado.

Hablando del tema de políticas públicas en la región es necesario hablar de los programas establecidos por el Gobierno Colombiano, es así, como según el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 “Pacto por Colombia, Pacto por la Equidad” (Desarrollo, 2018) el gobierno nacional desde el “Pacto por la Transformación Digital de Colombia” que consiste en “Tecnologías de la información e Internet potenciados para mejorar la calidad de vida de los ciudadanos” involucrando a gobierno, empresas, universidades y hogares conectados con la Era del Conocimiento; tiene como objetivos en cuanto a la parte educativa lo siguiente:

- Centros regionales de innovación educativa.
- Reenfocar los programas de articulación a partir de una revisión de su especificidad con miras a profundizar el desarrollo en habilidades digitales y en competencias para el emprendimiento, la nueva ruralidad y el desarrollo sostenible, y favorecer la doble titulación de los egresados de la educación media.
- Programas virtuales y a distancia.
- Creación de espacios de ciencia, tecnología e innovación acordes a las dinámicas internacionales sobre la materia.
- Fortalecer el programa de Tecnologías para Educar, con el fin de cerrar la brecha entre regiones.

Igualmente, el gobierno nacional establece un programa llamado “Computadores para Educar CPE” de gran impacto social que genera equidad a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, fomentando la calidad de la educación bajo un modelo sostenible. Es una asociación integrada por la Presidencia de la República, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el Ministerio de Educación Nacional, el Fondo TIC y el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, para promover las TIC como un factor de desarrollo equitativo y sostenible en Colombia. Pone las TIC al alcance de las comunidades educativas, especialmente en las sedes educativas públicas del país, mediante la entrega de equipos de cómputo y la formación a los docentes para su máximo aprovechamiento. Adelanta esta labor de forma ambientalmente responsable, siendo un referente de aprovechamiento de residuos electrónicos como sector público, a nivel latinoamericano. Además, establece como misión que: En 2.025 Computadores para Educar habrá contribuido a que Colombia sea la más educada con el apoyo de las TIC, permitiendo que cada niño colombiano acceda a educación de clase mundial, que lo prepare para el mundo. (TIC, Mintic, 2016)

Si bien, es cierto que el Estado tiene dentro de sus metas más importantes la incorporación de la new media en la educación y creó diferentes programas o modelos, es también necesario decir que hoy en día esa visión se ha ido distorsionando debido a la corrupción y al mal manejo de recursos o a la burocracia para disponer de dichos recursos. Se espera que estas políticas tomen mayor fuerza y se puedan crear nuevas estrategias que beneficien a todos los ciudadanos desde la parte educativa con miras a una educación integral y de calidad. Es así, como el 26 de agosto de 2019 cerró el plazo para propuestas acerca del borrador del Conpes “Tecnologías para educar: lineamientos de política para impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales”. Este texto incluye un diagnóstico de la situación y establece las bases para un plan de acción, pero todavía no propone acciones concretas; este es un gran avance, pues permitió la participación activa y consciente de los ciudadanos quienes son los directamente afectados en la toma de decisiones y ejecución de políticas públicas.

Partiendo de un punto de referencia un tanto más cercana, en cuanto a políticas públicas es así, como el 30 de mayo de 2012 la Gobernación de Santander crea la Secretaría de las TIC para promover, coordinar y ejecutar planes que garanticen a la población, las empresas y las entidades públicas el acceso a las nuevas tecnologías. De esta forma, se pretende contar con un Sistema de Información en el Departamento de Santander, basado en un concepto de Gobierno integrado, interconectado en red, que ayude a la toma de decisiones y facilite el control social de la gestión pública. Además la Secretaria de las TIC tenía en su proyección ser para el 2019 la Secretaría de Tecnologías de la Información y Comunicaciones de referencia en la Administración Departamental y Nacional, pautada en el avance y promoción de las TIC por su liderazgo en los índices de implementación del ecosistema digital nacional en ciencia tecnología e innovación. (Santander, 2017)

La Secretaria de las TIC también busca apoyar programas nacionales que beneficien a todos los ciudadanos, en particular a las instituciones educativas; algunos programas son: Asociación Computadores para Educar, Programa Comparte – Proyecto de Tecnocentros (Puntos Vive Digital), Programa Compartel -Proyecto Nacional de Fibra Óptica, Programa Compartel – Proyecto Nacional de Telecomunicaciones Rurales, Estrategia Nacional Uso Responsable de las TIC – En TIC Confío, Programa de Formación en TIC, Programa: Vivelab Colombia (Espacios donde se facilitan herramientas tecnológicas y se brindan capacitaciones para realizar actividades de emprendimiento digital enfocadas en la formación de desarrollo de aplicaciones y contenidos digitales.), Programa: Conectividad Digital y Vive Digital Regional – Santander Vive en TIC.

Ahora bien, por qué no apoyar el New Art desde los videojuegos que han aportado y perfeccionado muchas habilidades al campo artístico y educativo. Habilidades

tan importantes como de lectura, escritura y lenguaje, desarrollo de personajes, aprendizaje independiente, coordinación mano-ojo, habilidad para la multitarea, educación financiera, práctica reflexiva, habilidades matemáticas, creatividad, de movimiento, nociones en física y trabajo en equipo. (Ibáñez, 2017)

Tanto los esfuerzos internacionales como los nacionales que buscan una educación de calidad, repotenciar habilidades, desarrollar la creatividad en los procesos de aprendizaje y ante todo igualitaria, erradicado las brechas digitales en la educación y propiciando nuevos modelos pedagógicos no deben quedarse solo en una vieja utopía, sino en una realidad y en una nueva visión de lo que puede ser el verdadero avance en tecnología en todos sus campos; teniendo como pilar fundamental, la educación de todos sus ciudadanos que sin lugar a dudas beneficiará a la sociedad presente y por supuesto a la venidera.

2.2.2 Marco Tecnológico.

Todos los aprendizajes que nacen en el ambiente escolar, se pueden potencializar con el New Art o también llamado el Arte de los Nuevos Medios. Este tipo de medios abarca desde el videoarte, realidad aumentada, el performance, entre otros; han generado grandes beneficios en los procesos de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes, en especial en aquellos que se encuentran en la educación media (grado 10 y 11), permitiendo explorar, motivar e incentivar en el estudiante la creatividad y el uso de las nuevas tecnologías como estrategia de aprendizaje en su proceso educativo.

Entidades culturales alrededor del mundo como el Museo del Prado en Madrid, el Museo Albertina en Viena Italia, el MOMA de Nueva York ya han recurrido a herramientas tecnológicas para poder interactuar con una obra de arte, logrando que muchos docentes se incentiven en llevar a sus estudiantes al museo y a su vez innovar en sus prácticas pedagógicas logrando la transversalidad de las áreas. Una prueba de ello es la Fundación Telefónica, entidad que tiene como propósito enlazar el arte con la tecnológica logrando nuevas propuestas artísticas en la que el estudiante aprenda no solo arte sino español, matemáticas, biología entre otros. (Dans, 2019)

Continuando con el enfoque teórico de (Dans, 2019) se hace necesario y pertinente analizar como estrategia de aprendizaje “Del Arte y el Implic-Arte: Interactividad en los Procesos Pedagógicos” entiende este escenario e implícitamente aproxima al docente de las diferentes áreas académicas al campo de las nuevas tecnologías para que las aplique en su aula escolar con el apoyo de teorías constructivistas y cognitivas en el proceso de aprendizaje. Es darle la oportunidad al docente de utilizar la tecnología de una manera educativa, creativa

y significativa con el fin de tener una dinámica diferente a la actividad normal de una clase como también entrar al mundo del arte sin necesidad de ser un artista.

Según (Dans, 2019), lo anterior conlleva a que el estudiante tenga la capacidad de utilizar los nuevos medios de forma creativa desarrollando la sensibilidad, mediante el conocimiento de obras en variados espacios de socialización de la cultura y el aprendizaje incidiendo en el desarrollo del pensamiento crítico para actuar en un mundo innovador y digitalizado. Estas experiencias, aportan de manera significativa a las demás áreas del conocimiento. Después de reflexionar sobre lo que debe asumir la formación del docente y las bondades del uso de las nuevas tecnologías de la mano del arte en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, a continuación, se presentan las diversas estrategias que pueden ser desarrolladas en los diferentes años de escolaridad y que nacen en el salón de clase.

- ✓ Proyecto de aula.
- ✓ Proyecto de Investigación.
- ✓ Proyecto transversal.
- ✓ Proyecto interdisciplinario.
- ✓ Socialización de experiencias significativas.
- ✓ Participación en redes académicas.
- ✓ Participación en ponencias etc.
- ✓ Encuentros institucionales a nivel nacional e internacional.
- ✓ Aplicación de los nuevos medios en el mundo artístico.
- ✓ Interacción con espacios artísticos desde el aula.

Ahora bien, el lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación, según Lev Manovich define los nuevos medios como aquellos que implican al ordenador (las tecnologías informáticas) en cualquiera de las fases de la comunicación, sea la captación, la manipulación, el almacenamiento o la distribución, y que afectan a todo tipo de medios, ya sean textos, imágenes fijas o en movimiento, sonido o construcciones espaciales [3]. Sin embargo, es importante tener en cuenta que, a lo largo de la última década, la función del ordenador como herramienta fundamental de los procesos comunicativos y de articulación de la información se ha visto redefinida por el desarrollo de otros dispositivos digitales. La denominada «Era post-PC» [4] se caracteriza precisamente por el hecho de que el ordenador, aunque sigue ocupando un lugar central en nuestra cultura, comienza a convivir con (y quizás a ser desplazado por) múltiples dispositivos móviles (smartphones, tablets, etc.) que permiten también el acceso a Internet (Ubiquitous Computing), convirtiendo a la célebre Internet 2.0 en la «Nube» (Cloud Computing). De este modo, consideraremos que lo que define a los nuevos medios es su relación con los procesos de digitalización y su apoyo en las «nuevas» tecnologías informáticas en sus diversas formas y en su sentido más amplio. (Gómez M. , 2017)

También es necesario tener en cuenta las diferencias entre los nuevos medios y los tradicionales han quedado señaladas en otra entrada del libro de Fundéu-BBVA (Cabrera Méndez, 2012, 26). Conforme a esas explicaciones, los nuevos medios, 1) favorecen la no intermediación de un medio para la publicación de información; 2) aceleran los procesos de creación, publicación, distribución y discusión de los contenidos; 3) el tiempo real sustituye a la periodicidad de los medios tradicionales, de modo que las ediciones ya no se basan en un horario prefijado, sino que se puede publicar cuando surge la información; 4) la autoría de los contenidos se ha democratizado, la publicación no es exclusiva de los especialistas de la información contratados por los medios, sino que el ciudadano se vuelve autor; 5) los nuevos medios permiten acceder a la información en cualquier momento y desde cualquier lugar, siempre que se tenga conexión a internet a través de cualquier dispositivo digital; 6) la creación puede producirse en tiempo real: las barreras espacio temporales han desaparecido para la publicación de información; 7) la publicación y distribución se apoya en tecnologías digitales, pueden manipularse y permiten la interactividad; y 8) la información está viva, los usuarios la amplían, corrigen y comparten. Citado por (Cabrera Méndez, Codina , & Salaverría Aliaga, 2019)

Manovich profundizó y añadió nuevos conceptos que desgranaban su concepto de nuevo medio, añadiendo conceptos relacionados como metamedio, medio híbrido, software cultural, interfaz o remix profundo (Manovich, 2008). Autores como Orihuela, añadieron posteriormente sus propias caracterizaciones respecto de los nuevos medios, entendiendo por tales la industria de los medios tradicionales convertida a lo digital. Esas cualidades “nuevas” se cifraban fundamentalmente en la interactividad, multimedialidad e hipertextualidad. Estos ingredientes comunicativos coincidían con una cualidad novedosa en su manejo: la producción de contenidos informativos no se circunscribía apenas a los autores de toda la vida -escritores o periodistas-, sino que cualquier usuario de la red podía convertirse en autor, dando como resultado un nuevo paradigma de la “e-comunicación” (Orihuela, 2003). Citado por (Cabrera Méndez, Codina , & Salaverría Aliaga, 2019)

Ahora bien, teniendo en cuenta los enfoques teóricos anteriores; se puede afirmar que el New Art o Arte de los Nuevos Medio es un sistema multimedia que integra elementos visuales y auditivos (sonido, imágenes digitalizadas, video e intervienen diferentes dispositivos) controlados a través de un ordenador creando programas mediante animaciones, juegos, gráficos, hipertexto, simulaciones, entre otros. Permitiendo una mayor interacción en el ambiente de aprendizaje entre estudiantes y docentes; además motiva el auto-aprendizaje y la participación interactiva por parte de los estudiantes. Estas estrategias de aprendizaje se pueden desarrollar en cualquier fase del proceso educativo indistintamente del área académica, pero depende de las instituciones educativas, sus docentes y estudiantes que se puedan utilizar de manera pertinente y eficiente.

Partiendo de la implementación de herramientas como el videoarte, el arte digital, el arte electrónico o el net-art donde se consolida una visión diferente de la enseñanza y por consiguiente de la retroalimentación y de autoaprendizaje de los educandos, siendo perfectamente adaptable y permite la inclusión de este tipo de herramientas en el currículo de las instituciones educativas de carácter público. La interacción entre tecnología y educación es la base para una educación integral y de calidad en la formación de futuros emprendedores partiendo de la educación inicial, y permitiendo la apertura de proyectos de investigación en las instituciones educativas. Aún más teniendo en cuenta el momento histórico por el que esta pasando la educación hoy en día, donde debido a una pandemia; la virtualidad y todo tipo de estrategias, programas, elementos tecnológicos se han convertido en la herramienta principal para continuar con los procesos de formación; y a los que se ha tenido que adaptar toda la comunidad educativa.

3 DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Cuando se habla de un diseño metodológico se hace referencia “a los enfoques metodológicos que determinan el diseño del trabajo de una Tesis y, además, representan el posicionamiento del investigador frente a la realidad a investigar” de Fernando Palazzolo en 2013 y retomado por (Giordano & Morandi , 2019).

Ahora bien, una de las metodologías de investigación que ha tenido gran impacto, es la Investigación Cualitativa; y es definida por Jiménez-Domínguez en el 2000, citada por Lévano en el 2007 y por (Vázquez, 2017) afirma que los métodos cualitativos parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos. De ahí que la intersubjetividad sea una pieza clave de la investigación cualitativa y punto de partida para captar reflexivamente los significados sociales. La realidad social así vista está hecha de significados compartidos de manera intersubjetiva. El objetivo y lo objetivo es el sentido intersubjetivo que se atribuye a una acción. La investigación cualitativa puede ser vista como el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la presentan las personas, más que la producción de una medida cuantitativa de sus características o conducta.

Además, la metodología cualitativa según (Hernández Sampieri & Mendoza Torres, 2018) es donde se estudian los fenómenos de manera sistemática. Sin embargo, en lugar de comenzar con una teoría y luego “voltar” al mundo empírico para confirmar si esta es apoyada por los datos y resultados, el investigador comienza el proceso examinando los hechos en sí y revisado los estudios previos, ambas acciones de manera simultánea, a fin de generar una teoría que sea consistente con lo que está observando que ocurre. Ahora bien, en la investigación cualitativa se producen preguntas antes, durante o después de la recolección y análisis de datos. La acción indagatoria se mueve de manera dinámica entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien “circular” en el que la secuencia no siempre es la misma, puede variar en cada estudio.

En esta ruta de investigación se tienen en cuenta los siguientes procesos; iniciando con una idea central, el planteamiento del problema, inmersión en el campo, concepción del diseño del estudio, definición de la muestra inicial del estudio y acceso a esta, recolección de los datos, análisis de los datos, interpretación de resultados y elaboración del reporte de resultados partiendo este modelo de un marco de referencia.

Según Berríos en el 2000, citado por Cordero en el 2012 y por (Naranjo, 2018) los métodos cualitativos acentúan las diversas formas en las que podemos situarnos para dar respuesta adecuada a las situaciones concretas que se irán demarcando en el proceso investigativo. Se refieren a la investigación que produce datos descriptivos e interpretativos mediante la cual las personas hablan o escriben con sus propias palabras el comportamiento observado.

Teniendo en cuenta la conceptualización de la metodología cualitativa y profundizando en sus diferentes diseños, se encuentra que el Diseño Documental, es uno de los más utilizados y además según Alfonso en 1995 y citado por Morales en el 2003 y por (Matto, 2019) es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, éste es conducente a la construcción de conocimientos.

Igualmente, Vargas, 1992; p 26; citado por Gómez, 2011 y por (Sanabria Paternina & Pérez, 2019), afirma que, la investigación documental tiene un carácter particular de dónde le viene su consideración interpretativa. Intenta leer y otorgar sentido a unos documentos que fueron escritos con una intención distinta a esta, dentro de la cual se intenta comprenderlos. Procura sistematizar y dar a conocer un conocimiento producido con anterioridad al que se intenta construir ahora. En otras palabras, parte de propuestas y resultados sistemáticos, alcanzados en procesos de conocimiento previos a la investigación que ahora intenta leerlos y comprenderlos.

El diseño documental, es considerado como una serie de métodos y técnicas de búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información contenida en los documentos, en primera instancia, y la presentación sistemática, coherente y suficientemente argumentada de nueva información en un documento científico, en segunda instancia. De este modo, no debe entenderse ni agotarse la investigación documental como la simple búsqueda de documentos relativos a un tema por Tancara en el 1993 y por (León, 2019).

Apoyando la conceptualización de Alfonso en 1995, citado por Morales en 2003 y por (Alan Neill & Cortes Suárez , 2018) el diseño documental y todos sus procesos buscan orientar la formación de individuos capaces de buscar y ordenar información, formular hipótesis con fundamentos técnicos en un proceso ordenado, llegar a conclusiones y soluciones que trasciendan y sean aplicables en diferentes áreas y niveles del conocimiento educativo, personal y profesional.

3.2 HIPÓTESIS

La incorporación de la New Media permite el fortalecimiento de los currículos de secundaria en la institución educativa Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander. Además, favorece la transversalidad de las diferentes áreas fortaleciendo los procesos de enseñanza –aprendizaje de los estudiantes y sus docentes.

3.3 VARIABLES O CATEGORÍAS

Variable Independiente:

✓ **Integración Curricular:** En este caso se propende por analizar el impacto que genera la integración del New Art en la estructura del currículo y en sus procesos de enseñanza - aprendizaje.

Variables Dependientes:

✓ **Variable Actitudinal:** En este caso se propende por la observación y el análisis de los estudiantes en cuanto a la motivación en la implementación de la New Media en las nuevas estrategias del aula de clase en sus diferentes áreas.

✓ **Variable Comportamental:** En este caso se propende por observar y analizar la integración de la New Media en el currículo de la institución educativa, por parte de los docentes de las diferentes áreas.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES O DESCRIPCIÓN DE CATEGORÍAS

Tabla 5. Operacionalización de variables.

Tipo y nombre de la variable	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente: Integración Curricular.	Análisis Crítico.	Analiza el currículo de la institución.
		Identifica la implementación de la New Media en el aula.
		Valora el impacto de la New Media en el currículo.

Variable dependiente: Variable Actitudinal.	Análisis Crítico.	Motivación de los estudiantes en el aula.
		Emite juicio de valor sobre el currículo de las diferentes áreas.
		Valora el uso de la New Media en las actividades de clase.
Variable dependiente: Variable Comportamental.	Análisis Crítico.	Motivación de los docentes en el aula.
		Analiza el uso de la New Media en las actividades de clase del docente.
		Evalúa el currículo de la institución educativa.
		Emite juicio de valor sobre la implementación de la New Media en el currículo de su área.

Fuente: Elaboración propia.

3.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población objeto de estudio dentro de esta investigación se enfoca en el Municipio de Barichara, Santander; más conocido como “el banconcito del cielo”. Barichara, Monumento Nacional, alberga un total de 7.647 habitantes según datos del Censo Dane de 2018, en su mayoría, población rural (62.30%). El 37.70% son mujeres y el mayor segmento está compuesto por niños y adolescentes, siendo la educación, uno de los frentes con mayor déficit en calidad y cobertura; según (Patiño A. R., 2020). El análisis sectorial nos arroja problemáticas visibles como la falta de un servicio permanente de agua potable, la carencia de un relleno sanitario para disposición final de residuos sólidos, la emisión de partículas de polvo de piedra de la actividad artesanal, el bajo índice de escenarios deportivos y el creciente consumo de estupefacientes en las juventudes, la falta de gas domiciliario rural, y la precaria condición del servicio de salud, originado en el mal estado de la planta física, la escasez de equipos especializados y la insuficiencia de recurso humano, y también la debilidad del sector productivo campesino, incluso con casos notorios de pobreza.

Un segundo lugar, en la opinión de los ciudadanos lo ocupan la corrupción, la falta de liderazgo del gobierno municipal, la desarticulación entre las actividades artísticas, culturales, deportivas y educativas, en su papel de fomentar y fortalecer el turismo, conservando la cultura y costumbres de la región. Sin embargo, y a

pesar de lo anterior, Barichara es un territorio con inmensas riquezas explotables en la industria turística y el desarrollo hotelero ha llevado a vislumbrar inmensas posibilidades de desarrollo y ostenta un posicionamiento destacado en lo nacional e internacional. La economía del municipio gira en torno a dos ejes fundamentales: la agricultura y la ganadería como motor del sector rural y la industria turística por su parte es la principal fuente de ingresos del sector urbano.

Sectores como la cerámica y talla en piedra, ocupan un lugar importante dentro de la distribución productiva del municipio, pero finalmente dependen, en gran medida, del turismo para la comercialización de sus productos. Barichara cuenta con un número considerable y variado de microempresas y, por ende, oportunidades de empleo para la región, sin llegar al 100% de la población económicamente activa. Existen empresas de carácter privado en el sector del comercio, en la industria de alimentos, y en el sector de servicios a nivel educativo (primaria). Algunas de las principales metas por parte de las diferentes administraciones municipales es el servicio de agua permanente y de calidad para el consumo humano, cultivos y/o ganadería, mejoramiento de infraestructura educativa y de salud. Dichos proyectos exigen de un alto nivel de gestión de recursos en las instancias nacionales y departamentales, para poder ofrecer resultados tangibles y de impacto.

Barichara cuenta con el grupo de danza “Aquileo”, que ofrece presentaciones periódicas a propios y visitantes. También se destacan el Festival de Cine Verde, organizado por los actores Nórdica Rodríguez y Toto Vega, así como las ferias y fiestas del municipio, uno de los principales eventos culturales de cada año. En la casa de la cultura se realizan variadas exposiciones mes a mes, en la Escuela Taller de Artes y Oficios se desarrolla un evento internacional de arte y gastronomía denominado “Punto de Encuentro”, además de los cursos de capacitación sobre saberes y oficios tradicionales. Finalmente, la casa de Aquileo Parra, ofrece al turista un testimonio de historia y patrimonio.

Cabe anotar que en Barichara no existe una organización ni una planeación de la actividad deportiva, limitándose de esta forma su masificación. Actualmente se trabaja en el fortalecimiento de la escuela deportiva a cargo de la Asociación de Padres de Familia Aquileo Parra, con el fin de promover 6 disciplinas como: el fútbol, voleibol, baloncesto, ajedrez, atletismo y microfútbol. Se evidencia la falta de espacios y sitios de esparcimiento. El equipo femenino de voleibol ha mantenido una excelente participación y desempeño en eventos intermunicipales y a nivel regional y nacional. La meta es promover la cultura y el deporte en sus diferentes expresiones. Las ferias y fiestas del Municipio se efectúan en el puente festivo de octubre, destacándose por la alta presencia de colonias y turistas que participan de eventos como las verbenas populares, muy concurridas por la

población campesina, siendo la gastronomía un verdadero atractivo por sus muestras de postres a base de leche.

Ahora bien, partiendo de lo anterior, la muestra que se toma como estudio y aplicación de la investigación son las tres instituciones educativas de carácter oficial del municipio; una en el sector urbano, el INSTITUTO TÉCNICO AQUILEO PARRA (grados desde transición hasta once), y dos en el sector rural, el INSTITUTO EDUCATIVO GUANE (primaria y secundaria, hasta noveno grado) y PARAMITO (desde primaria hasta grado once), que agrupan 20 sedes establecidas en todas las veredas y el centro poblado, atendidas por 78 docentes, así: Instituto Técnico Aquileo Parra: 50 docentes del área urbana y rural, Institución educativa Paramito: 16 docentes en el área rural, Institución educativa Guane: 17 docentes en el área rural y centro poblado Guane. De otra parte, el municipio cuenta con dos instituciones privadas: el Instituto Pedagógico Geo Von Lenguerke y la Fundación Reserva para la Infancia para los grados de primaria.

En estas instituciones educativas se presentan las siguientes características:

- Computadores: Las tres instituciones y sedes educativas cuentan con equipos de cómputo.
- Conexión a internet: sólo existe en la Institución Educativa de Guane, sede Regadillo, en la Institución educativa de Paramito en la sede Paramito y Guayabal. El Aquileo Parra no posee el servicio de manera regular.
- Bibliotecas: En el Aquileo Parra y en cada sede educativa una biblioteca de aula. Información tomada de Plan de Desarrollo Municipal 2016-2019 (Municipal & Pérez, 2016).

Cada institución cuenta con el P.E.I acorde a sus necesidades y condiciones; al igual que el diseño de sus currículos, orientados a una educación de calidad, partiendo del gran déficit en cuanto a la implementación del New Art en sus aulas de clase y al poco apoyo por parte del estado. En esta investigación se tomará como muestra el Instituto Técnico Aquileo Parra en los grados de educación Media (10 y 11) del municipio de Barichara, Santander.

Para el caso particular de esta investigación se realizó el cálculo de muestra con Software Decisión Analyst STATSTM 2.0 tomando como referencia la implementación de este en el libro Metodología de la Investigación Hernández – Sampieri & Mendoza, 2018 página 178 - 179 (Calculo del Tamaño de una Muestra)

Tamaño del Universo 831

Error Máximo Aceptable 6%

Porcentaje Estimado de la Muestra 10% o 90%

Nivel Deseado de Confianza 99%

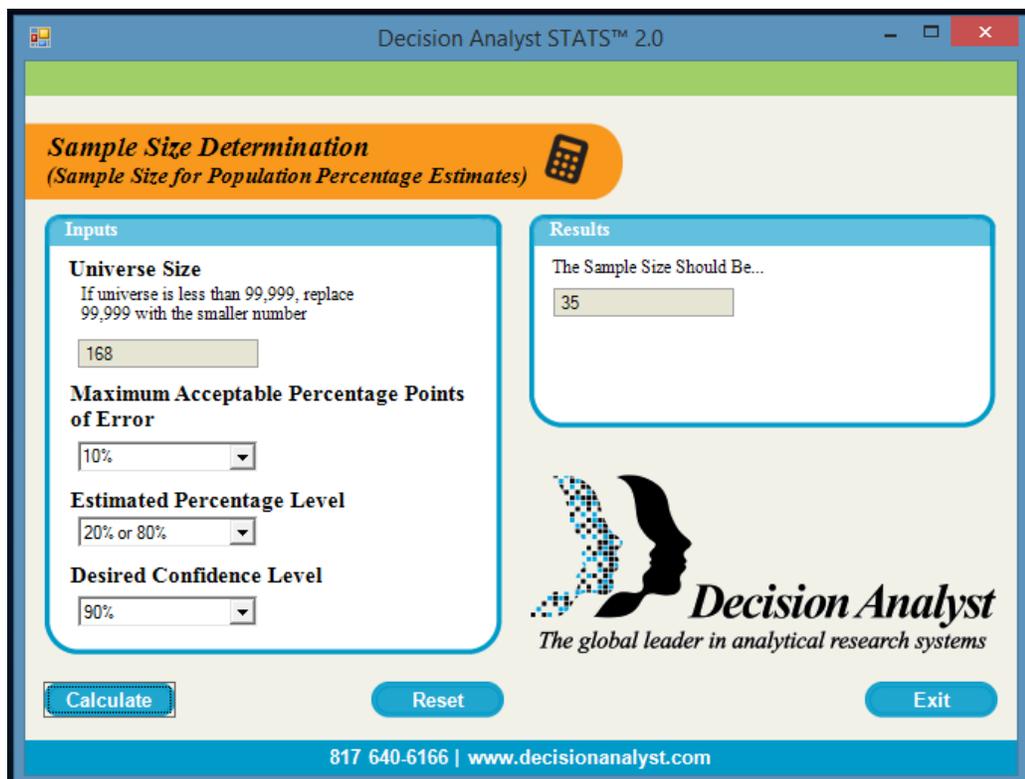


Figura 2. Cálculo muestra con Software Decisión Analyst STATSTM 2.

Se trabajó con una muestra de 35 estudiantes de Educación Media de los grados 10 y 11 del Instituto Técnico Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander. En el caso de los docentes se trabajó con 12 docentes también de educación media y de la institución educativa antes mencionada.

3.6 PROCEDIMIENTO

Dentro de la investigación se desarrollarán algunos procedimientos que permitirán alcanzar los objetivos del proyecto. Este proceso se aborda desde las siguientes fases:

Fase 1. Fase de Comparación.

Durante esta fase se pretende analizar la estructura de algunos currículos del Instituto Técnico Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander.

Eta 1.1 Análisis del Currículo actual de la Institución Educativa con educación media, específicamente en los grados 10 y 11.

Paso 1.1.1 Buscar por medio de los docentes de la institución educativa conocer los currículos del colegio.

Paso 1.1.2 Comparación de los currículos de la institución educativa de diferentes áreas.

Paso 1.1.3 Análisis de los currículos revisando la implementación del uso del New Art en los mismos.

Fase 2. Fase de Observación.

Durante esta fase se pretende determinar el impacto del currículo en los procesos de enseñanza – aprendizaje, teniendo en cuenta la descripción y análisis de los estudiantes del Instituto Técnico Aquileo Parra.

Etapa 1.2 Impacto del Currículo en los estudiantes de los grados 10 y 11.

Paso 1.2.1 Por medio de dos encuestas en línea aplicadas a los estudiantes se analiza el uso del New Art en el aula por parte de los docentes.

Paso 1.2.2 Emitir juicio de valor sobre el currículo actual de la institución en sus diferentes áreas.

Paso 1.2.3 Recolectar recomendaciones o sugerencias por parte de los estudiantes, buscado incorporar el uso del New Art en el aula.

Paso 1.2.4 Conclusión sobre el análisis hecho por los estudiantes sobre la incorporación del uso del New Art en el aula.

Fase 3. Fase de Análisis.

Durante esta fase se pretende analizar la integración del New Art en el currículo del Instituto Técnico Aquileo Parra con el fin de transversalizar diferentes áreas, fortaleciendo los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Etapa 1.3 Integración de la New Media en el Currículo.

Paso 1.3.1 Análisis de la transversalización del currículo en las diferentes áreas.

Paso 1.3.2 Análisis de la incorporación del New Art en las transversalización de las áreas.

Paso 1.3.3 Conclusión o conclusiones sobre el análisis hecho a la transversalización de las áreas en el currículo.

Fase 4. Fase de Reflexión.

Durante esta fase se pretende medir la integración de la New Art en el currículo del Instituto Técnico Aquileo Parra, por medio del análisis de pares académicos de dicha institución.

Etapa 1.4 Impacto del Currículo en los docentes.

Paso 1.4.1 Por medio de dos encuestas en línea aplicadas a los docentes se analiza el nivel de competencia y aplicación del New Art en el aula.

Paso 1.4.2 Emitir juicio de valor sobre el currículo actual de la institución en sus diferentes áreas.

Paso 1.4.3 Recolectar recomendaciones o sugerencias por parte de los docentes, buscado incorporar el uso del New Art en el currículo.

Paso 1.4.4 Conclusión o conclusiones sobre el análisis hecho por los docentes sobre la incorporación del uso del New Art en los currículos.

3.7 PLANEACIÓN ESTRATÉGICA.

La planeación estratégica es vista por (Chiavenato & Sapiro, 2017) como el proceso que sirve para formular y ejecutar las estrategias de la organización con la finalidad de insertarla, según su misión, en el contexto en el que se encuentra. Para Drucker “la planeación estratégica es el proceso continuo, basado en el conocimiento más amplio posible del futuro, que se emplea para tomar decisiones en el presente, las cuales implican riesgos futuros en razón de los resultados esperados; es organizar las actividades necesarias para poner en práctica las decisiones y para medir, con una reevaluación sistemática, los resultados obtenidos frente a las expectativas que se hayan generado”.

Además, según Fred (2003) la planeación estrategia es el arte y la ciencia de formular, implantar y evaluar las decisiones a través de las funciones que permitan

a una empresa lograr sus objetivos. La dirección estratégica se centra en la integración de la gerencia, la mercadotecnia, las finanzas, la contabilidad, la producción, las operaciones, la investigación y desarrollo, y los sistemas de información por computadora para lograr el éxito de la empresa. De acuerdo a Serna (2008) la planeación estratégica es el proceso mediante el cual quienes toman decisiones en una organización obtienen, procesan y analizan información pertinente interna y externa, con el fin de evaluar la situación presente de la empresa, así como su nivel de competitividad con el propósito de anticipar y decidir sobre el direccionamiento de la institución hacia el futuro. La planeación estratégica es una herramienta de dirección que permite a una organización prepararse y definir la forma de conseguir su objetivo para enfrentarse a los desafíos futuros de su entorno, orientando sus acciones hacia metas realistas y tomando decisiones estratégicas para el éxito de la compañía. (Bernal Payares, 2018)

La planeación estratégica es fundamental para una organización, pues incrementa su capacidad de respuesta en el entorno, propone estrategias que serán efectivas si se aborda de manera real, siendo proactivo al anticiparse a una situación problema; manteniendo el control y alcanza un buen desempeño de la institución en sus diferentes objetivos.

El proceso de planeación estratégica implica el desarrollo de tres fases bien definida como son: la formulación de la estrategia, la implementación y la evaluación de la estrategia. En la formulación de la estrategia, usualmente se establece la misión, visión, los objetivos y la estrategia a seguir por la organización. Asimismo, se determina las acciones que tomara la compañía en su modelo de negocio bien sea para desarrollar una estrategia que podría ser desarrollo de mercado, producto, penetración o diversificación de acuerdo a los recursos y capacidades dinámicas que cuenta la organización. Una vez que se ha diseñado la formulación de la estrategia se procede a su implementación, el cual involucra el diseño de políticas, una estructura organizacional, la asignación de recursos y personas comprometidas a facilitar su ejecución para el logro del objetivo organizacional. Posteriormente viene la etapa de evaluación que permite conocer si la estrategia tuvo un comportamiento adecuado o no, en caso de presentar un desfase se hace la respectiva modificación para adecuarlos a las circunstancias del entorno. Las actividades de formulación, implementación y evaluación de la estrategia ocurren en tres niveles jerárquicos en una empresa grande: directivos, de división o unidad de negocios estratégica, y funcional. La dirección estratégica ayuda a una empresa a funcionar como un equipo competitivo por medio del fomento de la comunicación y la interacción entre gerentes y empleados a través de los niveles jerárquicos (Fred, 2003). Cuando este proceso de planeación involucra la sostenibilidad como estrategia corporativa, se puede constituir en una ventaja competitiva capaz de crear valor para sus

grupos de interés y mejorar su posicionamiento en su sector. (Barcellos, 2010). Tomado por (Bernal Payares, 2018)

Ahora bien, la planificación estratégica es un proceso de decisión que persigue como objetivo que la empresa esté permanentemente adaptada a su entorno, de la manera más adecuada. Según Kotler (2000) la planificación consiste en decidir hoy lo que va a hacerse en el futuro, es decir, comprende la determinación de un futuro deseado y las etapas necesarias para realizarlo. Es un proceso que permite asegurar la competitividad presente y futura de quien la impulsa analizando la propia situación interna y anticipando la evolución del entorno, concreta las ideas en planes y programas de actuación, definidos por el tiempo y el espacio, formulados en tiempos definidos, medibles y verificables en términos de costo, inversión y resultados. (Arguin, 2000, pág. 34). Tomado por (Jaramillo Luzuriaga, Tacuri Peña, & Trelles Ordóñez, 2018)

Para finalizar, Steiner (1998), definió a la planeación estratégica formal considerando cuatro puntos de vista diferentes, cada uno de los cuales es necesario para entenderla: Primero, la planeación trata con el porvenir de las decisiones actuales. Esto significa que la planeación estratégica observa la cadena de consecuencias de causas y efectos durante un tiempo, relacionada con una decisión real o intencionada que tomará el director. Segundo, la planeación estratégica es un proceso que se inicia con el establecimiento de metas organizacionales, define estrategias y políticas para lograr estas metas, y desarrolla planes detallados para asegurar la implantación de las estrategias y así obtener los fines buscados. Tercero, la planeación estratégica es una actitud, una forma de vida; requiere de dedicación para actuar con base en la observación del futuro, y una determinación para planear constante y sistemáticamente como una parte integral de la dirección; y, Cuarto, un sistema de planeación estratégica formal tiene tres tipos de planes fundamentales, que son: planes estratégicos, programas a mediano plazo, presupuestos a corto plazo y planes operativos. Tomado por (Jaramillo Luzuriaga S. A., 2019)

3.8 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

De acuerdo a los procedimientos definidos en la investigación, se procedió en la primera; y apoyando posteriormente la tercera fase con la recolección de los currículos de los grados correspondientes a décimo y once de las áreas de Tecnología e Informática, Castellano, Inglés, Sociales (Económicas, Políticas, Filosofía), Ciencias Naturales (Química, Física), Matemáticas (Geometría), Especialidad en Turismo, Especialidad en Mecánica Industrial y Especialidad de Electricidad y Electrónica de Educación Media del Instituto Técnico Aquileo Parra. En dichos currículos se analiza la incorporación del New Art, la comparación de las áreas y la transversalidad de las mismas. Los currículos fueron facilitados por

los docentes responsables de cada una de las áreas en el nivel antes mencionado.

En su segunda fase por medio de dos encuestas en línea que fueron diseñadas y compartidas con los Estudiantes por medio de google drive. En la primera encuesta el objetivo es determinar el uso del New Arte en el currículo, teniendo en cuenta el análisis de los estudiantes en cada una de las áreas (21) establecidas en la institución educativa Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander. En la segunda encuesta, el objetivo es determinar la percepción de los estudiantes en cuanto al uso del New Art en el aula de clase de la institución educativa mencionada anteriormente; esta encuesta está compuesta por 8 preguntas de selección múltiple y una pregunta abierta. Las preguntas de selección múltiple están diseñadas con el propósito de identificar los conocimientos previos acerca del New Art en su vida cotidiana y por supuesto académica; en la última pregunta se indaga por cual recurso tecnológico quisiera involucrar en sus procesos de aprendizaje, que son dirigidos principalmente por sus docentes.

Para ello, se elige la encuesta como instrumento fundamental de recolección de información en la investigación, ya que, la Encuesta: Constituye el término medio entre la observación y la experimentación. En ella se pueden registrar situaciones que pueden ser observadas y en ausencia de poder recrear un experimento se cuestiona a la persona participante sobre ello. Por ello, se dice que la encuesta es un método descriptivo con el que se pueden detectar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso, etc. La encuesta la define el Profesor García Fernando como “una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población”. Aplicar una encuesta a una muestra representativa de la población es con el ánimo de obtener resultados que luego puedan ser trasladados al conjunto de la población. (Torres, Paz, & Salazar, 2019)

Ahora bien, es necesario tener en cuenta las características fundamentales de una encuesta. Se destacan: 1.- La encuesta es una observación no directa de los hechos por medio de lo que manifiestan los interesados. 2.- Es un método preparado para la investigación. 3.- Permite una aplicación masiva que mediante un sistema de muestreo pueda extenderse a una nación entera. 4.- Hace posible que la investigación social llegue a los aspectos subjetivos de los miembros de la sociedad. (Torres, Paz, & Salazar, 2019)

En la cuarta fase se diseñaron dos encuestas en línea que fueron compartidas por medio de google drive y en excel con los Docentes de la Institución Educativa

Aquileo Parra que están encargados de los grados 10 y 11. En la primera encuesta diagnóstica el objetivo es identificar el nivel de conocimientos en el que se encuentran los docentes con respecto al uso del New Art en sus procesos de enseñanza –aprendizaje. Se evalúan las siguientes competencias: Tecnológica, pedagógica, comunicativa, de gestión, e investigativa; en sus tres niveles: explorador, integrador e innovador. En la segunda encuesta el objetivo es determinar el uso del New Art en el aula por parte de los docentes; partiendo de sus necesidades y consideraciones, finalizando con dos preguntas abiertas donde se plasmarán sugerencias e inconvenientes de utilizar herramientas digitales en el aula.

Con lo anterior, se tomó como instrumento de recolección de información, la Encuesta, ya que, es una técnica que al igual que la observación está destinada a recopilar información; de ahí que no debemos ver a estas técnicas como competidoras, sino más bien como complementarias, que el investigador combinará en función del tipo de estudio que se propone realizar. El cuestionario es un conjunto de preguntas, preparado cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en una investigación, para que sea contestado por la población o su muestra. (Abril , 2018)

Además, según la investigación de (López Roldán & Fachelli, 2016) la encuesta como técnica, se considera en primera instancia como una técnica de recogida de datos a través de la interrogación de los sujetos cuya finalidad es la de obtener de manera sistemática medidas sobre los conceptos que se derivan de una problemática de investigación previamente construida. La recogida de los datos se realiza a través de un cuestionario, instrumento de recogida de los datos (de medición) y la forma protocolaria de realizar las preguntas (cuadro de registro) que se administra a la población o una muestra extensa de ella mediante una entrevista donde es característico el anonimato del sujeto.

Ahora bien, la encuesta como método, se ha convertido en algo más que un solo instrumento técnico de recogida de datos para convertirse en todo un procedimiento o un método de investigación social cuya aplicación significa el seguimiento de un proceso de investigación en toda su extensión, destinado a la recogida de los datos de la investigación, pero en el que se involucran un conjunto diverso de técnicas que combinadas, en una sintaxis propia y coherente, que se orientan y tienen como objetivo la construcción de un objeto científico de investigación. Entre estas técnicas presentes en toda práctica de investigación con encuesta se encuentran: el diseño de la muestra, la construcción del cuestionario, la medición y la construcción índices y escalas, la entrevista, la codificación, la organización y seguimiento del trabajo de campo, la preparación de los datos para el análisis, las técnicas de análisis, el software de registro y análisis, la presentación de resultados. Realizar encuestas implica seguir todo un proceso de

investigación donde cada uno de los aspectos mencionados están estrechamente ligados a la encuesta y deben integrarse de forma coherente con el objetivo de producir información científica de calidad y en correspondencia con el modelo de análisis construido, y donde se requiere, por tanto, del conocimiento especializado y de la capacidad de aplicación. (López Roldán & Fachelli, 2016)

Los diferentes tipos de encuestas pueden clasificarse teniendo en cuenta diversos criterios: a) Según el modo de administración: – Personales (o cara a cara, face to face): la entrevista se desarrolla en un mismo espacio y tiempo entre el entrevistador-entrevistado. –Por correo o web: modalidad de encuesta autoadministrada, donde no existe entrevistador. – Telefónicas: la entrevista se realiza en el mismo tiempo, pero en espacios distintos. En esta investigación se eligió en todos los casos la encuesta por correo o web, ya que:

1. Es la más económica.
2. Permite el acceso a lugares de difícil entrada y/o lejanos.
3. Evita la influencia por la acción del entrevistador.
4. Garantía de anonimato que favorece evitar las respuestas deseables socialmente.
5. Permite obtener informaciones que el entrevistado debe consultar o la información solicitada es abundante. (López Roldán & Fachelli, 2016)

4 CONSIDERACIONES ÉTICAS

Al hablar de las consideraciones éticas en una investigación se debe citar a Reynolds en 1982 y tomado por Santi en 2013 y por (Ariza Barrios , Nova Rusinque , & González Puentes , 2016) quien afirma que “las mismas técnicas experimentales de investigación que proporcionan una mayor confianza en una relación causal entre variables son también las que maximizan la responsabilidad del investigador por su impacto en los participantes”. Es por ello, que se hace fundamental desarrollar unos códigos éticos que permitan llevar a cabo una investigación con mayor responsabilidad y compromiso.

Ahora bien, teniendo en cuenta la metodología y el tipo de investigación que se desarrolla, es necesario resaltar el aporte de Kirk y Miller en 1986 y retomado por (Santi, 2013) en donde se enfatiza que la investigación cualitativa constituye una tradición particular en las ciencias sociales que depende fundamentalmente de la observación de la gente en su propio territorio y de la interacción con ellos en su propio lenguaje y en sus propios términos (...) [L]a investigación cualitativa implica un compromiso con el trabajo de campo, no con la ausencia de números.

Es por ello, que en esta investigación se tendrán en cuenta los siguientes aspectos éticos que permitirán establecer respeto, honestidad, equidad; teniendo en cuenta la gran responsabilidad que se ha asumido en este caso frente a una comunidad educativa:

Es así, como se valorará y respetará el tiempo, el espacio y por supuesto el esfuerzo por parte de los participantes de la investigación. Logrando que los aportes de dichos participantes permitan mejorar y afianzar los procesos de enseñanza –aprendizaje de la institución educativa, teniendo en cuenta el uso de la new media, y por supuesto estas herramientas se incorporen en los currículos. Además, el proyecto está basado en el marco de la investigación cualitativa y cuenta con los fundamentos teóricos e investigativos que la avalan; así como se establece que los resultados de dicha investigación se basan en la veracidad y confiabilidad de sus fuentes, con el sentido de responsabilidad que lo amerita. Considerando los objetivos de la investigación es pertinente involucrar a los estudiantes y docentes de secundaria de los grados décimo y once de la institución educativa Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander; pues serán los directamente beneficiados con los resultados de la investigación que no representa ningún riesgo para los participantes y que más bien, busca mejorar los procesos educativos en las aulas de clase.

Igualmente, las condiciones para establecer un diálogo entre docentes, estudiantes e investigador de manera crítico y auténtico están basadas en el respeto al otro, la sana convivencia, la escucha activa, la observación por parte del investigador y sobre todo en la valoración de sus opiniones objetivas y subjetivas; que permitirán un resultado efectivo. Ahora bien, a la hora de realizar la evaluación y las conclusiones por parte del investigador se harán de manera objetiva, analizando la información recabada en las diferentes fases de la investigación; donde se incluirán los juicios de valor de docentes y estudiantes, siendo tratados de manera ética y con la responsabilidad que lo amerita. Por supuesto, se contará con el consentimiento de manera libre (firmado), por parte de la institución educativa, docentes y estudiantes involucrados en las diferentes fases de la investigación; incluyendo la etapa de valoración de la información, teniendo en cuenta la finalidad, los riesgos y los beneficios de la investigación.

Para finalizar, el respeto a los participantes se verá reflejado en la opinión o juicio de valor que cada uno aporte frente a la temática propuesta, a decidir si desea que sus aportes sean publicados o tenidos en cuenta en la investigación, a retirarse si lo desea sin ningún inconveniente, a mantener la reserva en el manejo de la información por medio de la confidencialidad; y además, se le informará los resultados producidos en la investigación a los participantes de la misma en reconocimiento a su contribución.

5 DIAGNÓSTICO INICIAL

En el diagnóstico de la investigación se pretenden alcanzar los objetivos propuestos en la misma; en especial en este aparte se busca evaluar el impacto de la incorporación en los procesos de enseñanza – aprendizaje del New Art en el currículo de la Institución Educativa Aquileo Parra, buscando mejorar la calidad en las estrategias educativas. Teniendo en cuenta, una mirada vivencial desde los estudiantes y sus docentes.

En la primera parte del diagnóstico se pretende determinar el impacto del currículo en los procesos de enseñanza – aprendizaje, teniendo en cuenta la descripción previa y el análisis de los estudiantes y de los docentes en el aula de clase en las diferentes asignaturas presentadas en la investigación.

5.1 Diagnóstico Estudiantes

La investigación involucra al Instituto Técnico Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander; a los docentes y estudiantes de educación media (grado 10 y 11), y por supuesto a la comunidad educativa del municipio. Teniendo en cuenta los objetivos planteados desde un inicio se presenta a continuación el diagnóstico inicial y su análisis. Se tuvieron en cuenta a 35 estudiantes que determinaron el impacto del currículo y aún más importante, de las estrategias que se utilizan en los procesos de enseñanza – aprendizaje de la institución; buscando incorporar el New Art en dichos programas. Ahora bien, se utilizaron dos cuestionarios en el primero de ellos el objetivo es determinar el uso del New Art en el currículo, teniendo en cuenta el análisis de los estudiantes en cada una de las áreas establecidas en su institución educativa Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander.

Las asignaturas analizadas por los estudiantes fueron: Biología, Lengua Castellana, Matemáticas, Informática, Física, Química, Filosofía, Ciencias Económicas, Ciencias Políticas, Religión, Informática, Inglés, Ética y Valores, Ciencias Sociales, Educación Artística, Educación Física, Dibujo Técnico, Turismo, Electricidad y Electrónica, Mecánica Industrial y Proyectos Lúdicos. Dentro de las estrategias utilizadas por los docentes en sus currículos y empleadas en las aulas de clase se encuentran en su gran mayoría la implementación de herramientas básicas como el proyector, power point, internet, e-mail, wiki, web, blog, cmaptools, celular y whatsapp.

Por otro lado, una de las herramientas que se está utilizando por parte de los docentes: que los estudiantes reconocen y valoran en su gran mayoría son la implementación de las Aulas de Inmersión en las áreas básicas; teniendo en

cuenta que los docentes adaptan los espacios disponibles en la institución para dicho fin. Los estudiantes afirman que lo que tiene que ver con herramientas del New Art como lo son el mapping, video arte, realidad virtual, inteligencia artificial y arte Interactivo no son tenidos en cuenta por la institución, ni por los docentes en ninguna de las áreas; siendo herramientas interactivas, dinámicas, y sobre todo que ofrecen gran motivación y una manera mucho más didáctica a la hora de emplear estrategias de aprendizaje y desarrollar competencias en los estudiantes.

Los estudiantes también proponer trabajar en las áreas la robótica, ya que uno de los proyectos lúdicos involucra este tipo de aprendizajes que debería ser tenido en cuenta en todos ambientes de enseñanza donde se pueda aplicar. Igualmente, afirman que en algunas áreas se ha venido implementando herramientas como classroom, educaplay, tablero digital, scratch, khanAcademy y autodesk; con resultados positivos. Lastimosamente se tienen inconvenientes con la conectividad, dotaciones y espacios disponibles en la institución son bastante limitado; lo cual entorpece en gran medida las nuevas estrategias o herramientas que deseen implementar los docentes en sus áreas.

En un segundo cuestionario cuyo objetivo es determinar la percepción de los estudiantes de educación media, en cuanto al uso del New Art en el aula en la institución educativa Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander se puede determinar que se utiliza alguna herramienta virtual para el desarrollo de sus actividades académicas en casa o en el colegio por parte de los estudiantes; también consideran que las herramientas tecnológicas pueden ser de gran apoyo para mantener un excelente rendimiento académico, ya que permiten dinamizan los procesos y motivan sus procesos en el aula que utilizando herramientas convencionales como libros, guías, entre otros. Además, consideran que les gustaría contar con una metodología mixta donde el profesor acompañe las clases con herramientas virtuales, ya que han usado alguna herramienta virtual en algunas áreas como se mencionó en el primer cuestionario y consideran que han sido eficaces y de gran apoyo en los procesos de enseñanza – aprendizaje. Se hace necesario que en la institución se deben incorporar herramientas tecnológicas en las clases sin lugar a dudas por los grandes beneficios que ello conlleva; por otro lado, se considera que el uso de recursos virtuales en clase permitiría potencializar la manera como se argumenta y defiende los procesos de aprendizaje dentro de las aulas de clase que se verán reflejados en la misma evolución y dinamización de la educación y por supuesto en los beneficios que traería a la comunidad. Además, se tendría inclusive grandes repercusiones en la lectura a través de recursos tecnológicos, ya que puede ser más motivadora que usando recursos convencionales como libros, revistas, textos, entre otros; lo cual también permitiría una visión mucho más crítica del ambiente en el cual se desarrollan sus aprendizajes tanto académicos como sociales.

Por último, en cuanto a los recursos que los estudiantes creen que hacen falta o debe mejorar la institución de manera urgente en sus procesos de enseñanza – aprendizaje son: la conectividad, ya que no es constante y no tiene la capacidad suficiente, además consideran que se podrían desarrollar diferentes proyectos, plataformas y actividades que beneficien a la comunidad académica; lo anterior también requiere computadores suficientes y actualizados, que les permitan trabajar diferentes plataformas y que sean ágiles en sus procesos. Dotación de tableros inteligentes en todas las aulas o se creen espacios dinámicos, suficientes y pertinentes a las necesidades de los estudiantes y sus procesos; donde a su vez también se vean beneficiadas todas las áreas.

Lo anterior, nos indica que los estudiantes son críticos, analíticos y muestran interés en sus procesos de enseñanza - aprendizaje, desean mejorar y afianzar sus actividades académicas, están conscientes de la necesidad de incorporar el New Art en todas las áreas y la necesidad estar a la vanguardia en la educación y de experimentar nuevas alternativas de aprendizaje que sea mucho más significativo e integral estando cumpliendo con las expectativas de los estudiantes, sus familias la comunidad educativa y la sociedad en general.

5.2 Diagnóstico Docentes.

En este aparte de la investigación se involucra a 12 docentes que se encuentran desarrollando actividades académicas en educación media (grados 10 y 11) en el Instituto Técnico Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander en las Especialidades de Turismo, Electricidad y Electrónica, Mecánica Industrial; en las áreas básicas de Tecnología e Informática, Inglés, Castellano, Sociales (Filosofía, Ciencias Políticas y Ciencias Económicas), Ciencias Naturales (Química, física), y Matemáticas.

En la primera parte se aplica la Fase Diagnóstica en los 12 Docentes de la institución; la prueba está dividida en tres aspectos fundamentales los cuales son competencias, dimensiones y niveles (explorador, integrador e innovador). Es así como, en la primera parte que hace referencia a la competencia tecnológica en las dimensiones de utilización de herramientas tecnológicas, construcción de aprendizajes y propiedad intelectual los docentes se encuentran en el Nivel 2 - Integrador; es decir, combinan una amplia variedad de herramientas tecnológicas para mejorar la planeación e implementación de prácticas educativas, diseñan y publican contenidos digitales u objetivos virtuales de aprendizaje mediante el uso adecuado de herramientas tecnológicas, y además, analizan los riesgos y potencialidades de publicar y compartir distintos tipos de información a través de internet. Ahora bien, en la competencia pedagógica en las dimensiones de ambiente de aprendizaje, necesidades del entorno y planeación pedagógica los docentes se encuentran en el Nivel 2 – Integrador; ya que, incentivan a los

estudiantes en el aprendizaje autónomo y el aprendizaje colaborativo apoyados en las Tic, utilizan Tic con los estudiantes para atender sus necesidades e intereses y proponer soluciones a problemas de aprendizajes, por último, implementa estrategias didácticas mediadas por Tic, para fortalecer en los estudiantes aprendizajes que le permitan resolver problemas de la vida real.

En cuanto a la competencia de comunicativa, teniendo en cuenta las dimensiones de tipos de comunicación, propósito de la comunicación y comunicación con el entorno los docentes de la institución se encuentran en el Nivel 2 – Integrador; ya que, participan activamente en redes y comunidades de prácticas mediadas por Tic y facilitan la participación de los estudiantes en las mismas, de una forma pertinente y respetuosa; además, sistematizan y hacen seguimiento a experiencias significativas de uso de Tic; y promueven en la comunidad educativa comunicaciones efectivas que aportan al mejoramiento de los procesos de convivencia escolar. Los docentes de la institución educativa en cuanto a la competencia de gestión, en las dimensiones de gestión escolar, políticas de gestión y programas de formación; se encuentran en el Nivel 2 – Integrador; esto significa que proponen y desarrollan procesos de mejoramiento y seguimiento del uso de las Tic en la gestión escolar; además, adoptan políticas escolares existentes para el uso de las Tic en la institución que contemplan la privacidad, el impacto ambiental y la salud de los usuarios; por último, seleccionan y acceden a programas de formación apropiados para las necesidades de desarrollo profesional para la innovación educativa con Tic. En la última competencia que hace referencia a la competencia Investigativa, correspondiente a las dimensiones de investigación en el aula, redes de investigación y análisis de información; los docentes se encuentran en el Nivel 2 – Integrador, es decir, representan e interpretan datos e información de investigaciones en diversos formatos digitales; utilizan redes profesionales y plataformas especializadas en el desarrollo de las investigaciones; y por último, contrastan y analizan con los estudiantes información provenientes de múltiples fuentes digitales. Lo anterior indica que los docentes se encuentran en el proceso de mejorar, adaptar y potencializar sus experiencias, aprendizajes, estrategias y nuevos modelos educativos en cuanto al uso de herramientas digitales en las aulas de clase con los estudiantes.

En cuanto al segundo formulario cuyo objetivo busca determinar el uso del New Art en el Aula por parte de los Docentes de la institución educativa Aquileo Parra del Municipio de Barichara, Santander. Afirman que usan recursos digitales en las aulas de clase en la actualidad, además, frecuentan la búsqueda de material para sus clases teniendo en cuenta los recursos digitales disponibles en diferentes plataformas, tanto del Ministerio de Educación Nacional como de portales educativos disponibles en la red. Lamentablemente los docentes afirman no haber recibido ninguna capacitación en el uso del New Art en el aula de clase por parte de la institución educativa o de alguna entidad de educación por parte del Estado; además, consideran que la institución educativa no cuenta con las herramientas

necesarias para la incorporación del New Art en el currículo; pero es un tema de gran importancia incorporar estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la institución, pues beneficiaría grandemente a la comunidad educativa desde la perspectiva del educador y cabe resaltar que en gran medida la calidad educativa se consigue a través de la digitalización de la pedagogía escolar en algunos de sus procesos de formación.

Por otro lado, algunas herramientas digitales que los docentes de la institución educativa Aquileo Parra preferirían usar en el desarrollo de sus clases son:

- Moodle: Porque es práctica, sencilla, permite subir contenidos muy rápidamente.
- Páginas web: pues permite practicar temas de las habilidades comunicativas; juegos online en los que los estudiantes pueden poner en práctica lo aprendido de forma divertida y diferente; aplicaciones para evaluar como Kahoot, y para seguimiento del proceso como duolingo.
- Recursos audiovisuales como el video beam: Con un sistema de sonido eficiente, esto definitivamente ayudaría a hacer las clases más dinámicas y facilitaría la inmediatez del trabajo.
- Herramientas de trabajo colaborativo, de aprendizaje en programación, de presentación de contenidos en línea, de consultas avanzadas, realidad virtual, softwares interactivos, entre otras.
- El uso de herramientas digitales como Google Earth, GeaCron, Vikidia, GeoCube, Timeline. Teniendo en cuenta la conectividad en la institución.
- Cualquier herramienta que permita abolir el uso del tablero y mostrar de forma más dinámica los contenidos.
- Combinar herramientas sincrónicas y asincrónicas, plataformas de aprendizaje colaborativo, Blogger, wikis, simuladores; entre otros, ya que se puede desarrollar diferentes habilidades en los estudiantes y docentes, así como generar motivación y creatividad en las situaciones de aprendizaje.
- La implementación de programas como Geogebra, Matlab, Dev C++ y Excel; siendo programas que se pueden utilizar para facilitar la enseñanza de algunos temas específicos en matemáticas, para tabular los datos, realizar gráficos, simulaciones y otros aspectos que afianzarían las competencias matemáticas.

- El Smart Board: Porque se ajusta al desarrollo de las clases, al incluir videos y audios, además de otro material audiovisual que se quiere usar en el aula de clase y que sea pertinente para las actividades que se desarrollen en la misma.

Para finalizar, afirman que los principales inconvenientes a la hora de incorporar recursos digitales en el aula son:

- La falta de conectividad segura, eficiente, permanente y de calidad. Los bajos recursos tanto tecnológicos como económicos, tanto de la institución como de los estudiantes.
- Deficiencia en cuanto a herramientas como computadores, tablets o smartphones en condiciones y cantidades suficientes en la institución, además que cuenten con un mantenimiento permanente. La desinformación de los docentes y estudiantes ante las infinitas posibilidades positivas de las tecnologías para el proceso de enseñanza y aprendizaje. Y en algunas ocasiones la falta de exploración y apropiación de las diferentes herramientas por parte de los docentes quienes son los que guían los procesos educativos de sus estudiantes en todos sus niveles.
- La falta de una infraestructura adecuada, pertinente y suficiente para poder aprovechar las diferentes herramientas tecnológicas existentes de acuerdo a la adecuación de los espacios dependiendo del área y sus actividades.

5.3 Diagnóstico del Currículo de Educación Media (Grado 10 y 11) del Instituto Técnico Aquileo Parra.

En la segunda parte del diagnóstico se pretende analizar de manera cualitativa la estructura del currículo académico de la institución educativa Aquileo Parra del municipio de Barichara; buscando mejorar las estrategias de enseñanza – aprendizaje. Partiendo del área de análisis, el currículo de cada área, el Plan de Desarrollo Municipal de Municipio de Barichara (2.020-2.023, la Ley General de Cultura (397/97) y el Plan Decenal de Educación (2.016 – 2.026).

En el currículo de las instituciones educativas se encuentran relacionados el plan de estudios, asignaturas, proyectos, programas y actividades propias del colegio. Los docentes y estudiantes asumen dichos planes en sus procesos de enseñanza – aprendizaje.

Área de análisis.	Currículo Institución Educativa. (2.020)	Plan de Desarrollo Municipal - Barichara (2.020-2.023)	Ley General de Cultura. (Ley 397 del 07/08/1.997)	Plan Decenal de Educación. (2.016 – 2.026)
Ciencias Sociales. (Ciencias económicas, ciencias políticas y filosofía). (Intensidad horaria: 3 horas semanales).	<p>El currículo se encuentra definido por los estándares, componentes, desempeños y ejes temáticos dispuestos por el Ministerio de Educación Nacional. Dentro de sus proyectos en cuanto al uso del New Art se encuentra el diseño de una urna virtual dirigida a la elección de personero estudiantil y contralor; lo que permite dinamizar el proceso y que sea mucho más creativo y eficiente para la comunidad educativa.</p> <p>Ahora bien, en las metas se encuentran definidas así:</p>	<p>En cuanto al Plan de Desarrollo Municipal denominado “En un solo sentir”, busca apoyar los procesos educativos desde la calidad de la educación pública de la siguiente manera:</p> <p>✓ Establecer el diagnóstico de la infraestructura de todos los establecimientos educativos del municipio, tanto</p>	<p>Esta Ley aplica en gran medida para el Municipio de Barichara, ya que es uno de los Pueblos Patrimonio del país; por su cultura, arquitectura, gastronomía y su invaluable comunidad. Y aún más cuando el Instituto Técnico Aquileo Parra tiene</p>	<p>El plan Decenal de Educación está definido dentro de “el camino hacia la calidad y la equidad”, según el Ministerio de Educación Nacional.</p> <p>El Plan Nacional Decenal de Educación 2016 – 2026 es una hoja de ruta para avanzar, precisamente, hacia un sistema educativo de calidad que</p>

	<p>✓ Cognitivo: Identifica los sucesos que se dieron en el mundo en el siglo XX y su impacto en situaciones políticas, sociales, económicas y geográficas. Identifica y analiza el proceso de Urbanización y globalización como fenómeno relevante en la configuración del mundo contemporáneo; mediante mapas, mapas conceptuales, videos, obras de teatro, producciones artísticas, además de lectura y escritura de textos cortos.</p> <p>✓ Axiológico: Mantiene una actitud crítica frente a los procesos políticos, sociales y económicos del siglo XX y XXI teniendo en cuenta sus efectos en la sociedad. Mantiene una actitud crítica frente a la expansión del capitalismo, globalización y su relación con el proceso de urbanización; mediante mapas, mapas conceptuales, videos, obras de teatro, producciones artísticas, además de lectura y escritura de textos cortos.</p> <p>Lo cual indica la implementación de recursos digitales o del New Art en su forma básica, teniendo en cuenta los espacios y herramientas disponibles en la institución educativa.</p>	<p>rurales como urbanos.</p> <p>✓ Reducir la brecha de la educación del área urbana comparada con el área rural.</p> <p>✓ Promover en entidades de educación públicas y privadas el diseño, implementación e implementación de programas especiales de educación superior, técnica, tecnológica y/o profesional encaminados a profesionalizar y generar oportunidades en los renglones económicos que son eje vital del municipio de Barichara.</p> <p>✓ Gestionar las zonas wifi gratuitas en los espacios públicos y escuelas rurales.</p> <p>✓ La formación, capacitación e investigación artística y cultural.</p> <p>✓ Realizar dos campañas anuales para la convocatoria y</p>	<p>dentro de sus especialidades de Turismo, que se encarga de capacitar, e impartir conocimiento y afianzar el patrimonio de la comunidad, partiendo de su tradición y costumbres nativas.</p> <p>Dentro de la Ley General de Cultura se encuentran enmarcados en su artículo 18 el tema de estímulos y promoción a la creación, es así, como el Estado, a través del Ministerio de Cultura y las entidades territoriales, establecerá estímulos especiales y promocionará la creación, la</p>	<p>promueva el desarrollo económico y social del país, y la construcción de una sociedad cuyos cimientos sean la justicia, la equidad, el respeto y el reconocimiento de las diferencias. (Nacional, 2017)</p> <p>En el Plan Decenal (Nacional, 2017) se establecen los lineamientos curriculares de la siguiente manera: Estos lineamientos, cuya construcción implica una discusión nacional y regional que comprometa a los distintos actores y tenga en cuenta la diversidad de los contextos, definirán las metas comunes para la formación de ciudadanos críticos, creativos, con valores y actitudes éticas, respetuosos de la diversidad y dispuestos</p>
--	--	--	--	---

<p>Ciencias Naturales.</p> <p>(Física y química).</p> <p>(Intensidad horaria: 6 horas semanales).</p>	<p>El área en su currículo está definida por las competencias, derechos básicos de aprendizaje, estándares básicos y ejes curriculares dentro de los cuales se encuentra el de “ciencia, tecnología y sociedad”. Es así, como el área utiliza los siguientes métodos y estrategias metodológicas de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilización de recursos audiovisuales en el desarrollo de las clases. ✓ Análisis y observación de experiencias y diapositivas. ✓ Presentación y análisis de videos. ✓ Observación de videos, láminas y diapositivas sobre el cuerpo humano. <p>Recursos Didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Plataforma Colombia Aprende. ✓ Laboratorios de química, física y Biología. ✓ Microscopio con cámara proyectora ✓ Aplicaciones para celular. <p>Incorporación de los nuevos medios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ TV. ✓ Video Beam ✓ Sala de informática. ✓ DVD. ✓ Grabadoras. 	<p>registro de gestores culturales (artesanos, artistas, gestores y creadores culturales) para implementar el programa Besp (Beneficiarios Económicos Periódicos) del Ministerio de Cultura en el municipio.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Convertir a la administración, desde la Secretaría de Cultura y Turismo del municipio de Barichara, en aliado y líder para la profesionalización de la actividad turística y hotelera, diseñando y poniendo en marcha un Plan de Desarrollo Turístico que tendrá como propósito participar a todos los Baricharas de los beneficios y oportunidades de esta actividad económica. <p>Aunque estos programas o propuestas sean</p>	<p>actividad artística y cultural, la investigación y el fortalecimiento de las expresiones culturales. Para tal efecto establecerá, entre otros programas, bolsas de trabajo, becas, premios anuales, concursos, festivales, talleres de formación artística, apoyo a personas y grupos dedicados a actividades culturales y a cualquier expresión cultural que beneficie a la región. La institución educativa desde sus currículos apoya e incentiva este tipo de programas, ya que brinda una educación de acuerdo al entorno de sus estudiantes y de la misma</p>	<p>a participar activa, democrática y productivamente en la vida social.</p> <p>En primer lugar, se reconoce la importancia de asegurar que la discusión sobre el currículo tenga la participación y los espacios necesarios de debate y construcción de consensos argumentados.</p> <p>En segundo lugar, los acuerdos alcanzados, gracias a la participación de las comunidades educativas, las comunidades académicas y la sociedad como un todo, deben incorporarse a los lineamientos, teniendo en cuenta los requisitos técnicos, las determinaciones contextuales y la</p>
--	--	---	--	--

	<p>✓CDS. ✓Internet.</p> <p>Los docentes del área incorporan las herramientas que tiene a su disposición en la institución, pues los recursos son limitados.</p>	necesarias, se hace urgente gestionar e invertir en la educación pública del municipio, ya que se tienen innumerables deficiencias que hacen que la calidad educativa no se alcance en el tiempo esperado y que las instituciones educativas tengan que hacer malabares con los pocos recursos que disponen.	comunidad. Además, exaltan y se crean políticas públicas que benefician los pueblos patrimonio con diferentes programas y recursos que serán designados a proteger, preservar y apoyar procesos formativos y culturales en estos territorios. Es decir, que el llamado es a que toda la comunidad en especial la educativa exploren, diseñen, presenten programas o proyectos culturales que busquen la generación de recursos o capacitación y además busquen resaltar la	autonomía de las instituciones. En tercer lugar, la educación debe fundarse en el respeto de las diferencias culturales, regionales y locales y debe, al mismo tiempo, preparar a los nuevos ciudadanos para los retos del mundo contemporáneo, en un contexto de mundialización de la economía, la cultura, la política, la ciencia y la tecnología. En cuarto lugar, se trata de garantizar la integralidad de la formación de los ciudadanos, lo que implica el desarrollo de las competencias básicas, comunicativas y socioemocionales que requieren la convivencia, la participación social y el trabajo. Se trata
<p>Matemáticas. (Intensidad horaria: 4 horas semanales).</p>	<p>Está área se encuentra enmarcada dentro de las competencias, derechos básicos de aprendizaje, estándares básicos de competencias y ejes curriculares o temáticas establecidas por el Ministerio de Educación Nacional.</p> <p>Uno de sus objetivos es el de desarrollar las capacidades para el razonamiento lógico, mediante el dominio de los sistemas numéricos, geométricos, lógicos, analíticos; así como para su utilización en la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida diaria.</p> <p>Se utilizan los siguientes Recursos didácticos: ✓ Plataformas educativas (Colombia Aprende). ✓ Textos escolares. ✓ Calendarios matemáticos, ✓ Software, GeoGebra, Desmos, PhotoMath, Dev C++, Excel. Siendo programas que se pueden</p>			

	<p>utilizar para facilitar la enseñanza de algunos temas específicos en matemáticas, para tabular los datos, realizar gráficos, simulaciones y otros aspectos que afianzan las competencias matemáticas.</p> <p>Incorporación de los nuevos medios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ TV. ✓ Video Beam ✓ Sala de informática. ✓ DVD. ✓ Grabadoras. ✓ CDS. ✓ Internet. <p>Lo cual indica que los docentes incorporan herramientas tecnológicas y del New Art en sus actividades de clase, teniendo en cuenta la conectividad de la institución y la disposición de las salas de proyección o informática.</p>		<p>importancia del municipio y de su cultura en todas sus fases, aún más cuando se habla de proyectos sostenibles y de proyectar al municipio de manera regional, nacional y mundial. Siendo los procesos educativos la base y quienes fortalecen desde todas las áreas el desarrollo de este tipo de proyectos o programas y quienes conoce a fondo el entorno social, cultural y económico del municipio.</p>	<p>del desarrollo de competencias para la vida en las que se incluyen las dimensiones de lo social, lo subjetivo, el conocimiento, las habilidades técnicas, el lenguaje, el respeto por el otro y por las normas legítimamente acordadas, la sensibilidad social y estética, el reconocimiento y la disposición a convivir con quienes se tienen diferencias culturales, religiosas, políticas, de género u otras, en condiciones que no impliquen el sacrificio de la equidad o la negación de los derechos del ciudadano.</p>
<p>Lengua Extranjera: Inglés.</p> <p>(Intensidad horaria: 5 horas semanales).</p>	<p>El área en mención tiene en cuenta las indicaciones del Ministerio de Educación en cuanto a las competencias, derechos básicos de aprendizaje, estándares básicos de competencias y ejes curriculares o temáticas.</p> <p>Incorporación de los nuevos medios:</p>		<p>Esto indica que el compromiso de las instituciones educativas es grande y que los currículos deben estar dirigidos a desarrollar este</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ TV. ✓ Video Beam ✓ Sala de informática. ✓ Sala de inmersión. ✓ DVD. ✓ Grabadoras. ✓ CDS. ✓ Internet. <p>Es la única área que cuenta con una sala de inmersión en donde se pueden desarrollar diferentes actividades con los estudiantes de la institución indistinto de su grado.</p>		<p>tipo de programas que beneficien a toda la comunidad, en este caso a los “patiamarillos”.</p>	
<p>Lengua castellana.</p> <p>(Intensidad horaria: Grado Décimo: 4 horas semanales</p> <p>Grado Once: 3 horas semanales).</p>	<p>En el área se manejan los derechos básicos de aprendizaje, las competencias en las cuales se encuentran “medios de comunicación y otros sistemas simbólicos I; y ética de la comunicación”; también se incluyen los estándares básicos de aprendizaje, y los ejes curriculares o temáticos en los cuales se encuentran “medios de comunicación y otros sistemas simbólicos y la ética de la comunicación” incluidos en las diferentes guías y lineamientos del Ministerio de Educación Nacional. Involucra diferentes herramientas tecnológicas y medios de comunicación en las diferentes actividades del área.</p>			

	<p>Recursos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Salas de televisión. ✓ Salas de informática. ✓ CD ROOM de literatura y ortografía. ✓ Videos de cuentos infantiles y literatura universal. ✓ Audio cuentos. ✓ Periódico institucional en físico AQUÍ LEO (Proyecto para hacerse digital). ✓ Video beam. ✓ Proyector. ✓ Grabadoras. ✓ CmapTools. ✓ Programas de edición de vídeos. ✓ Creación de contenidos Grabados desde el celular. ✓ Creación de páginas web, wikis o blogs. ✓ Creación y grabación de guiones cortos. <p>El área incorpora diferentes herramientas tecnológicas en sus clases con los estudiantes donde se obtiene una participación activa de so estudiantes y se hace más dinámica la asignatura. Teniendo en cuenta las herramientas y espacios de los que dispone la institución educativa.</p>			
Especialidad	En el área se manejan objetivos,			

<p>en Informática.</p> <p>(Intensidad horaria: 1 hora semanal).</p>	<p>metas, estándares básicos de competencias y ejes curriculares o temáticas en las cuales se tiene en cuenta los siguientes ejes: “naturaleza y evolución de la tecnología, apropiación y uso de la tecnología, solución de los problemas con la tecnología; y tecnología y sociedad” dispuestos por el Ministerio de Educación Nacional.</p> <p>Los recursos comunicativos e informáticos que existen en el medio (televisión, Internet, video beam hipertextos, etc.) son utilizados para fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>Los siguientes son los objetivos y metas del área en los grados de educación media:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaborar Diagramas de flujo como herramienta importante en la solución de problemas de diversa naturaleza. ✓ El estudiante debe estar en capacidad de obtener y utilizar adecuadamente elementos de multimedia para mejorar diferentes trabajos académicos. ✓ El estudiante estará en capacidad de actuar creativamente para elaborar programas en Scratch 			
---	---	--	--	--

	<p>que resuelvan situaciones planteadas por la docente tales como: historias interactivas, simulaciones y solución de problemas específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El estudiante podrá identificar los diferentes tipos de protección que se le pueden aplicar a las creaciones según su naturaleza (Propiedad Intelectual). ✓ Profundizar en el conocimiento y utilizar las herramientas y conceptos de diseño Web aprendidas en la clase de Informática para generar sitios Web de calidad, informativos o promocionales. Además, ofrecer al estudiante la oportunidad de participar en un proyecto concreto de la vida real que le permita mejorar sus capacidades para trabajar en equipo (colaborativamente) y desarrollar habilidades tanto para aprender de manera independiente como para evaluar su propio trabajo y el de los demás. <p>Incorporación de los nuevos medios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ TV. ✓ Sala de informática. ✓ Internet. ✓ Video Beam ✓ DVD. 			
--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Grabadoras. ✓ CDS. <p>El área cuenta con sala de informática y sala de internet de manera individual. Pero se tienen problemas de conectividad, pues no es constante; de equipos, ya que no son suficientes; de espacios o aulas, ya que no son las indicadas y son espacios reducidos.</p>			
<p>Especialidad en Turismo.</p> <p>(Intensidad horaria: 7 horas semanales).</p>	<p>La especialidad maneja los parámetros establecidos por el Ministerio de Educación Nacional como objetivo, metas, estándares básicos de competencia y componente curriculares.</p> <p>La enseñanza del turismo tiene como objeto formar al estudiante en una idea global de la actividad turística, capaz de asumir las nuevas exigencias del entorno y sus repercusiones sobre las comunidades, dentro de unos parámetros de sostenibilidad, ética y gobernanza.</p> <p>Dentro de sus objetivos se encuentran los de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollar proyectos que involucren tanto a la comunidad como estudiantes para llegar a un fin único de explotación racional del 			

	<p>municipio de Barichara.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Dar a conocer los senderos que le permitan tener una identidad eco turística a la región, así como su mercadeo a futuro ✓ Reconocer al turismo como parte integral y viceversa del desarrollo sostenible del medio ambiente. ✓ Desarrollar proyectos en pro del desarrollo sostenible de la región. <p>Recursos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Mapas digitales. ✓ Webgrafía. ✓ Videos (turismo, arte, ciencia). ✓ Personajes, entrevistas. ✓ Presentación y análisis de videos. <p>Incorporación de los nuevos medios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ TV. ✓ Video Beam ✓ Sala de informática. ✓ DVD. ✓ Grabadoras. ✓ CDS. ✓ Internet. <p>La especialidad cuenta con su taller de desarrollo de actividades, dispuesto para grupos pequeños de estudiantes.</p>			
	<p>La especialidad sigue los lineamientos del Ministerio de</p>			

<p>Especialidad en Mecánica Industrial.</p> <p>(Intensidad horaria: 7 horas semanales).</p>	<p>Educación Nacional en cuanto a metas, objetivos, estándares básicos de competencias y componentes curriculares.</p> <p>Los objetivos definidos en los grados de educación media son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizar los instrumentos de medición aplicando normas requeridas de acuerdo con el proceso industrial y estándares internacionales ✓ Comprender y valorar la importancia que tiene el dibujo mecánico en el desarrollo industrial de cualquier país traduciendo el diseño para interpretar su desarrollo tecnológico. ✓ Adquirir habilidad y destreza en la interpretación de la forma de los objetos mediante el dibujo de vista y elaboración de sólidos. ✓ Alcanzar aptitud y capacidad en uso del torno mecánico para la fabricación de diferentes piezas de uso común e industrial. ✓ Utilizar las herramientas manuales requeridas para cumplir con los estándares de calidad de los productos metalmecánicos. ✓ Utilizar los instrumentos de medición aplicando normas requeridas de acuerdo con el 			
---	---	--	--	--

	<p>proceso industrial y estándares internacionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Adquirir habilidad y destreza en la interpretación de la forma de los objetos mediante el dibujo de vista y elaboración de sólidos. ✓ Alcanzar aptitud y capacidad en uso de la fresadora utilizada para la fabricación de engranajes y cremalleras. ✓ Comprender y valorar la importancia que tiene el dibujo mecánico en el desarrollo industrial de cualquier país traduciendo el diseño para interpretar su desarrollo tecnológico. <p>Recursos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Softwares CAD. <p>Incorporación de los nuevos medios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ TV. ✓ Video Beam ✓ Sala de informática. ✓ DVD. ✓ Grabadoras. ✓ CDS. ✓ Internet. <p>La especialidad cuenta con su taller dirigido única y exclusivamente para su especialidad. Requiere con urgencia la actualización de equipos necesarios para desarrollar sus</p>			
--	---	--	--	--

	actividades académicas y de práctica.			
<p>Especialidad en Electricidad y electrónica.</p> <p>(Intensidad horaria: 7 horas semanales).</p>	<p>En dicha especialidad se siguen los criterios del Ministerio de Educación Nacional en cuanto a objetivos y metas, estándares básicos de competencias y ejes curriculares o temáticos.</p> <p>El área de electricidad se ha empeñado en fomentar el interés por la elaboración de instrumentos eléctricos y electrónicos para la solución de problemas, además de preparar a los estudiantes que pretenden continuar con una carrera técnica o de ingeniería. En la actualidad para desarrollar la mayoría de los adelantos tecnológicos se basan en gran parte en la implementan de electricidad y electrónica, esto hace que los estudiantes se entusiasmen por indagar del proceso de construcción y funcionamiento de los diferentes artefactos eléctricos y electrónicos.</p> <p>Se manejan los siguientes ejes temáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Inducción a la electricidad. ✓ Circuitos eléctricos. ✓ Instalaciones eléctricas. ✓ Inducción a la electricidad. ✓ Calculo y diseño de circuitos 			

<p>eléctricos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Leyes para el desarrollo de circuitos eléctricos. ✓ Máquinas eléctricas. ✓ Instalaciones eléctricas. ✓ Electrónica. <p>Recursos didácticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tableros eléctricos. ✓ Banco de contactores. ✓ Herramientas en el manejo eléctrico. <p>Incorporación de los nuevos medios:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ TV. ✓ Video beam. ✓ Sala de informática. ✓ DVD. ✓ Grabadoras. ✓ Internet. <p>En esta especialidad también se cuenta con un taller dispuesto para desarrollar los aprendizajes de manera práctica y teórica. Requiere de mantenimiento de equipos y la actualización de algunos más necesarios para desarrollar un aprendizaje integral.</p>			
---	--	--	--

5.4 Transversalidad en las Áreas.

En esta última parte del diagnóstico se pretende integrar el New Art en el currículo del Instituto Técnico Aquileo Parra con el fin de transversalizar diferentes áreas, fortaleciendo los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Cada uno de estos elementos contribuyen a evaluar el proceso de investigación y de esta manera generar un artículo científico de revisión donde se evidencien los resultados y se brinden estrategias para la integración del New Art en el currículo de la institución educativa Aquileo Parra.

La transversalidad se presenta como un instrumento para enriquecer la labor formativa, conectar los distintos saberes de una manera coherente y significativa; por lo tanto, vincula la escuela con la realidad cotidiana. Según (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, Calidad 2, 2016), transversalidad es hacer posible la integración de los diversos saberes para el desarrollo de competencias para la vida. Dicho en otras palabras, esto implica darle un nuevo sentido a la práctica pedagógica hacia la construcción de un conocimiento capaz de responder a la transformación de los contextos locales, regionales y nacionales. La Ley General de Educación (ley 115/94), propone el abordaje obligatorio de los ejes, o contenidos transversales, en torno a la democracia, la protección del ambiente y la sexualidad, lo cual ha comprometido la apertura de escenarios que den lugar a la creación de marcos de construcción para fortalecer los procesos de formación en el ejercicio de la ciudadanía. El entramado resultante de los ejes transversales y las áreas del saber son el soporte a partir del cual es posible construir una programación de contenidos coherentes y significativos que respondan a las condiciones de un contexto globalizado. (Mora, 2018)

En cuanto a la transversalidad en las áreas analizadas se puede concluir que desarrollan diferentes actividades, proyectos y estrategias que permiten desarrollar procesos de enseñanza – aprendizaje de manera mancomunada y orientada al fortalecimiento y a la integralidad de los estudiantes en su educación. Es así, también como se involucran en los currículos temas del desarrollo del ser humano en su vida cotidiana como lo son: salud y vida, convivencia y paz, medio ambiente y sociedad, la globalización, los medios de comunicación, educación ambiental, estilos de vida saludable y educación para la sexualidad y la ciudadanía. Lo que evidencia que la transversalidad no solo se involucra las áreas básicas del conocimiento sino del desarrollo de la vida misma del individuo como agente transformador de su entorno y de la misma sociedad.

En las instituciones educativas no solo se debe involucrar el saber, sino también el ser, el conocer, el aprehender, el escuchar y el participar en cualquier proceso al

igual que implementarlo en su entorno cotidiano; esto apunta al desarrollo y el dominio de las capacidades expresivas y comprensivas de los estudiantes en dos procesos: el de producción, por medio del cual genera significado con el fin de expresar su mundo interior, transmitir información o interactuar con los otros; y el de comprensión que lleva a la búsqueda y reconstrucción del significado y sentido que implica cualquier manifestación lingüística. Estos dos procesos desarrollan actividades cognitivas básicas como la abstracción, el análisis, la síntesis, la inferencia, la inducción, la deducción, la comparación, la asociación de nuevos saberes en todas las áreas y en todos los procesos de aprendizaje.

La pedagogía está centrada en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, que propicia la potenciación de múltiples formas de comprensión y de producción discursivas; que estimule la capacidad productiva de los estudiantes a través de cuentos, socio-dramas, poemas, ensayos, etc; mientras que la pedagogía de otros sistemas simbólicos, busca el reconocimiento de las características y los usos de los sistemas no verbales (gestualidad, cine, video, radio comunitaria, graffiti, música, pintura, escultura, arquitectura, dibujo, ciencia, tecnología, desarrollo ambiental, entre otros; y su incidencia en los procesos de organización social, cultural e ideológica, económica, ambiental y ética del ser humano. Es así, como en las instituciones educativas se hacen grandes esfuerzos para trabajar de manera mancomunada buscando como objetivo principal la formación de sus estudiantes en todos sus ámbitos.

Así que, la transversalidad debe significar un encuentro dinámico, objetivo integral de los aprendizajes necesarios en la enseñanza de cualquier tema inferir una fortaleza de estos ejes, la habilidad para abrir diálogo con otros saberes de diferentes asignaturas; con los saberes conceptuales, actitudinales y pragmáticos, es decir, permean todo el currículo. Significa que no deben estar contemplados como clases específicas desconectados de las otras materias, sino son desarrollados como una estrategia pedagógica con el objetivo de renovar la praxis en el aula de clase. Es así que según (Tencio, 2013, pág. 75), señala la transversalidad en el currículo, va más allá de ser un requisito curricular, es necesario antes visualizarla como parte de un proceso institucional de aprendizaje, que permite desarrollar los contenidos de las diferentes disciplinas desde una perspectiva interdisciplinar, funcional e integradora, que se ve fortalecida por propuestas curriculares que dan respuesta a las demandas o problemas sociales de algunas áreas, que desde el proceso educativo, se propone coadyuvar a minimizar. En un mismo orden de ideas, los temas transversales se ubican en el Proyecto Educativo Institucionales (PEI), a través de las propuestas pedagógicas, como los proyectos de aula que permiten ajustar los conocimientos de las unidades de aprendizaje a la solución de problemas de la comunidad educativa, dando paso al fortalecimiento disciplinar e interdisciplinar y así transformar el currículo y dinamizar los procesos formativos. Estos proyectos desempeñan un reto importante en la formación del sujeto, les muestran otra forma de abordar el

conocimiento, se ocupan de atender las necesidades sociales y buscan articular todas las actividades de la escuela con el diario vivir para darle sentido a los contenidos curriculares y así de esta manera impactar el contexto. Sin embargo, aunque las políticas educativas estén orientadas cada día a desarrollar estos contenidos en el PEI, aún en muchos casos se carece de un planteamiento metodológico claro que permita una conexión entre el saber académico y el cotidiano. (Mora, 2018)

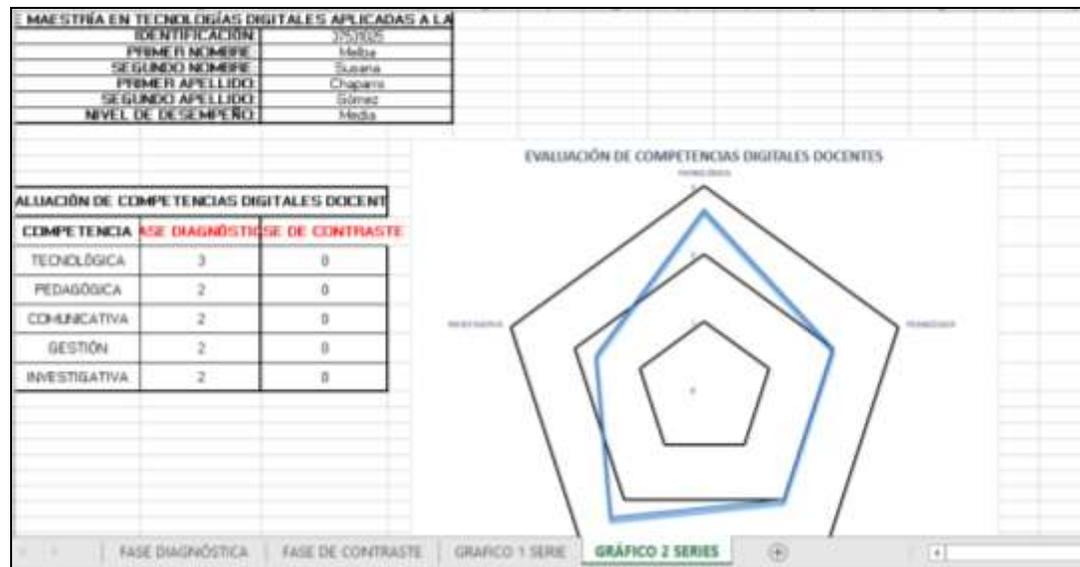
6 ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1 PROPUESTA

Teniendo en cuenta la información recopilada durante el desarrollo de esta investigación, y como base fundamental los aportes por parte de los estudiantes y docentes del Instituto Técnico Aquileo Parra se presentan algunos ejemplos de lo hallado, los cuales permitirán exponer la propuesta de intervención buscando incorporar el New Art en el currículo y de esta manera generar un artículo científico de revisión donde se evidencie dicha información.

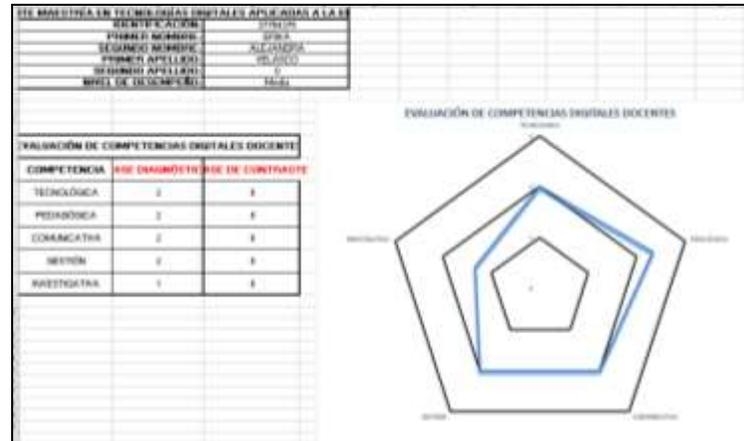
Tabla 6.

Resultados Encuesta Docente Melba Susana Chaparro Gómez.



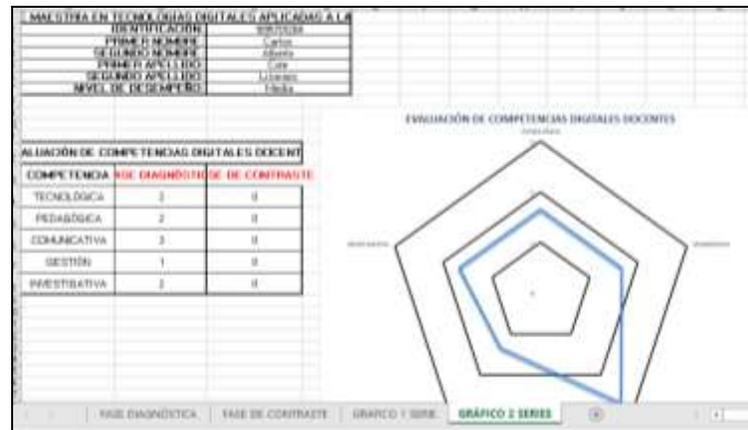
Ejemplo Resultados Encuesta Docente.

Tabla 7.
Resultados Encuesta Erika Alejandra Velasco.



Ejemplo Resultados Encuesta Docente.

Tabla 8.
Resultados Encuesta Carlos Alberto Cote Lizarazo.



Ejemplo Resultados Encuesta Docente.

Tabla 9.
Formulario 2. Encuesta Dirigida a Docentes.

Fuente: Formulario creación propia.

Tabla 10.
Resultados Encuesta Dirigida a Docentes.

Identificación	Nombre del docente	Nombre de la institución educativa	Sexo	Edad	Grado de formación	Experiencia docente	Experiencia en TIC	Experiencia en New Art	Experiencia en diseño gráfico	Experiencia en animación	Experiencia en video	Experiencia en fotografía	Experiencia en edición de audio	Experiencia en edición de video	Experiencia en programación	Experiencia en otros
Docente 01	Nombre del docente	Nombre de la institución educativa	Sexo	Edad	Grado de formación	Experiencia docente	Experiencia en TIC	Experiencia en New Art	Experiencia en diseño gráfico	Experiencia en animación	Experiencia en video	Experiencia en fotografía	Experiencia en edición de audio	Experiencia en edición de video	Experiencia en programación	Experiencia en otros
Docente 02	Nombre del docente	Nombre de la institución educativa	Sexo	Edad	Grado de formación	Experiencia docente	Experiencia en TIC	Experiencia en New Art	Experiencia en diseño gráfico	Experiencia en animación	Experiencia en video	Experiencia en fotografía	Experiencia en edición de audio	Experiencia en edición de video	Experiencia en programación	Experiencia en otros
Docente 03	Nombre del docente	Nombre de la institución educativa	Sexo	Edad	Grado de formación	Experiencia docente	Experiencia en TIC	Experiencia en New Art	Experiencia en diseño gráfico	Experiencia en animación	Experiencia en video	Experiencia en fotografía	Experiencia en edición de audio	Experiencia en edición de video	Experiencia en programación	Experiencia en otros
Docente 04	Nombre del docente	Nombre de la institución educativa	Sexo	Edad	Grado de formación	Experiencia docente	Experiencia en TIC	Experiencia en New Art	Experiencia en diseño gráfico	Experiencia en animación	Experiencia en video	Experiencia en fotografía	Experiencia en edición de audio	Experiencia en edición de video	Experiencia en programación	Experiencia en otros
Docente 05	Nombre del docente	Nombre de la institución educativa	Sexo	Edad	Grado de formación	Experiencia docente	Experiencia en TIC	Experiencia en New Art	Experiencia en diseño gráfico	Experiencia en animación	Experiencia en video	Experiencia en fotografía	Experiencia en edición de audio	Experiencia en edición de video	Experiencia en programación	Experiencia en otros
Docente 06	Nombre del docente	Nombre de la institución educativa	Sexo	Edad	Grado de formación	Experiencia docente	Experiencia en TIC	Experiencia en New Art	Experiencia en diseño gráfico	Experiencia en animación	Experiencia en video	Experiencia en fotografía	Experiencia en edición de audio	Experiencia en edición de video	Experiencia en programación	Experiencia en otros
Docente 07	Nombre del docente	Nombre de la institución educativa	Sexo	Edad	Grado de formación	Experiencia docente	Experiencia en TIC	Experiencia en New Art	Experiencia en diseño gráfico	Experiencia en animación	Experiencia en video	Experiencia en fotografía	Experiencia en edición de audio	Experiencia en edición de video	Experiencia en programación	Experiencia en otros
Docente 08	Nombre del docente	Nombre de la institución educativa	Sexo	Edad	Grado de formación	Experiencia docente	Experiencia en TIC	Experiencia en New Art	Experiencia en diseño gráfico	Experiencia en animación	Experiencia en video	Experiencia en fotografía	Experiencia en edición de audio	Experiencia en edición de video	Experiencia en programación	Experiencia en otros

Fuente: Elaboración propia.

La información anterior indica que tanto los estudiantes, como los docentes y la misma institución educativa tratan de incorporar las nuevas tecnologías en el aula de clases partiendo de los ajustes necesarios en el currículo; pero la infraestructura y las mismas herramientas tecnológicas con las que cuenta la institución no son las pertinentes de acuerdo a las expectativas y necesidades de la educación de hoy. Es así, como por ejemplo en el colegio que cuenta con jornada única desde el año 2.015 el Ministerio de Educación Nacional, junto con la Gobernación de Santander firmaron un acta donde se comprometían con la comunidad educativa a adecuar la infraestructura de las tres sedes del establecimiento educativo; siendo urgente, necesaria, pertinente, y brindando seguridad a los estudiantes y docentes; ya que son casonas antiguas, y ya cumplieron su ciclo de utilidad; además debían suplir las diferentes necesidades que afectan a los estudiantes y sus procesos de aprendizaje. Hoy 2.020 estos acuerdos firmados no se han cumplido en ninguno de sus apartes, aunque se continúa con la jornada única contando con el compromiso total por parte de padres de familia, directivas, docentes y estudiantes; quienes cada día procuran mejorar el nivel educativo en sus procesos de formación. Es así, como los docentes hacen su mayor esfuerzo incluso con sus propios recursos debido al compromiso profesional y personal de formar estudiantes activos, habidos de conocimiento, viendo la tecnología como una herramienta al alcance de sus manos, y que puede mejorar sus procesos de aprendizaje incluso también laborales; y no se vea como una herramienta distante, al que solo pueden acceder aquellos que cuenten con los recursos económicos suficientes; lo que genera desigualdad social e injusticia.

En lo local, lamentablemente la administración municipal en cabeza del Señor Alcalde y del Secretario de Educación no han tomado cartas en el asunto y aún menos desde que inicio la pandemia COVID-19 a inicio de este año 2.020 pues se dejaron a las instituciones educativas desprovistas de recursos y acompañamiento; sin conectividad para los estudiantes, sin propuestas o proyectos que pretendan mejorar las condiciones de los niños y jóvenes en está problemática que afecta los procesos educativos; siendo un municipio patrimonio y que cuenta con reconocimiento a nivel regional, nacional y mundial; lo cual permite disponer de mayores recursos para impulsar proyectos de cultura, ciencia y tecnología se hace evidente en el Plan de Desarrollo Municipal que lo que tiene que ver con tecnología y educación no se cuentan con los mismos o no se pretende mejorar los existentes, ni se apoyan aquellas propuestas por parte de las instituciones educativas que pretenden incorporar las nuevas tecnologías en sus procesos educativos.

Muchos de los proyectos que ha impulsado la institución como robótica, fotografía, matemática recreativa, entre otros, han sido con recursos propios; ya que cuenta con algunos locales que pertenecen a la misma, debido a donaciones de habitantes de la comunidad; gracias a estos arriendos se cuentan con recursos

económicos que benefician a los estudiantes y sus procesos; incluso los mismos docentes y padres de familia junto con sus hijos han dispuesto recursos económicos para llevar a buen término estos proyectos. Lo anterior no debería ocurrir si se contará con el apoyo de las entidades gubernamentales en todos sus niveles, pues son los encargados de brindar y proteger un derecho fundamental y constitucional, como lo es la educación de niños, jóvenes y adolescentes; pero no una educación cualquiera, sino de calidad; y no solo contar con un aula de internet, pero sin internet, como sucede en la institución.

Ahora bien, de acuerdo a lo anterior, se hace necesario tener en cuenta cuatro pilares fundamentales como propuesta para incorporar el New Art en el Currículo del Instituto Técnico Aquileo Parra: capacitación docente, enseñanza del new arte, financiación instituciones educativas y el currículo.

Ahora bien, con referencia a la **Capacitación Docente**, se hace necesario que dentro el Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, y las Secretaría de Educación amplíen, renueven y creen becas o incentivos para programas de posgrado dirigidas a los docentes de las instituciones educativas de carácter público del país; ya que las que existen en la actualidad son insuficientes para la cantidad de docentes existentes en el país. Además, deben brindar los espacios desde las mismas instituciones educativas logrando que sus docentes se capaciten de manera constante, buscando la innovación, generando creatividad e incentivando el uso de herramientas del new art en las aulas de clase con sus estudiantes.

Los docentes son los grandes líderes en el aula, son los creadores de iniciativas que benefician a sus estudiantes, son los agentes motivadores, son los creadores de ambientes de aprendizaje idóneos; por lo tanto, merecen todo el reconocimiento e incentivos que apoyen sus procesos de formación pedagógica, en especial en la implementación de nuevas herramientas digitales para uso pedagógico en el aula como lo es el videoarte, el arte sonoro o arte digital, la realidad aumentada, el performance, entre otros. Ya que, la educación debe ser un proceso que potencialice las habilidades de los estudiantes en cualquiera de sus áreas de formación escolar, pues debe ser una educación integral y de acuerdo a las necesidades de su entorno y de un mundo que avanza a pasos agigantados en cuanto al uso e innovación de la tecnología.

En segunda medida, la **Enseñanza del New Art** en el aula debe ser implementada en la actualidad y más aún si se tienen docentes capacitados y estudiantes ávidos de conocimiento. Es así, que desde cualquier área del conocimiento se puede innovar el currículo de la institución educativa; formando a estudiantes en un ambiente creativo y dinámico. Al vincular cualquier herramienta digital, como el videoarte o la realidad aumentada en cualquier área potencializa,

motiva e incentiva a los estudiantes y también genera innovación en la institución partiendo de su currículo académico. La enseñanza del new art no debe generar pánico en los docentes, sino más bien, motivar hacia nuevos retos que le permitan a la comunidad académica enseñar desde la tecnología. Estamos en una época de pandemia mundial debido al Covid-19 o Coronavirus donde el aula se trasladó a los hogares y se hizo urgente el uso de herramientas tecnológicas en la educación, llevando a los docentes y estudiantes a descubrir de manera “obligatoria” las diferentes herramientas digitales que existe en la red, también conllevó a reestructurar los currículos de las diferentes áreas de aprendizaje y a descubrir de manera autónoma, tanto docentes como estudiantes el cómo, el para qué, el cuándo, y la eficiencia de dichas plataformas o recursos tecnológicos. Sin duda se hace necesario reestructurar de manera definitiva los planes de aprendizaje de los estudiantes y se hace más que nunca necesario incorporar herramientas tecnológicas desde ahora y con miras a un futuro donde la tecnología sea una herramienta pedagógica que aporte al conocimiento y a estructuras de aprendizaje innovadoras y creativas.

En tercera medida, la **Financiación de Instituciones Educativas** de manera pertinente, suficiente y eficiente es de vital importancia para el fortalecimiento de la educación; brindando, además, capacitación a docentes, permitiendo la enseñanza de nuevas herramientas tecnológicas como la incorporación del new art en el currículo de las instituciones de educación, la adecuación de la infraestructura de los colegios como aulas de inmersión, performance; la compra y mantenimiento de equipos, entre otros. Además, siendo Barichara un municipio merecedor del título de Monumento Nacional y que pertenece a la red de pueblos patrimonio del país por su gran arquitectura, historia y cultura; teniendo a su disposición recursos por parte del Ministerio de Cultura que podrían apoyar o crear proyectos tecnológicos en las instituciones educativas en los grados de educación media (10 y 11) en las diferentes especialidades de formación como Turismo, creando espacios que involucren el new art, permitiendo a los estudiantes potencializar y hacer efectivos sus proyectos y brindar a propios y extraños experiencias tecnológicas dinámicas, divertidas, constructivas y que den a conocer su territorio desde otro enfoque.

La educación en Colombia y en territorios como el Municipio de Barichara en el Instituto Técnico Aquileo Parra requieren de gran apoyo financiero por parte del Estado y de todas los organismos que tienen relevancia en este aspecto, ya que, aunque existen grandes propuestas, estrategias, se tenga el conocimiento no cuentan con el apoyo económico suficiente para garantizar una educación de calidad y que esté a la vanguardia de los retos que hoy en día impone un mundo globalizado, y además cumpla con las expectativas de sus estudiantes, en especial de aquellos que ingresan a la educación superior; iniciando su adaptación en los grados de educación media de las instituciones educativas; con miras a un desarrollo social, personal y profesional óptimo.

Por último, **el Currículo**, es la base fundamental en los procesos de aprendizaje de las instituciones educativas y partiendo de ello se determinan estrategias a implementar por cada docente; en el caso de la educación media (grados 10 y 11) el currículo posee unos parámetros dirigidos desde el Ministerio de Educación Nacional; partiendo de estándares básicos, competencias, derechos básicos de aprendizaje, y temáticas específicas que la institución educativa orienta; partiendo de la autonomía docente, pues son ellos quienes diseñan las estrategias o eligen las herramientas que desean incorporar en sus actividades en el aula de clase con sus estudiantes buscando la integralidad y dinámica en sus procesos de enseñanza. La incorporación de las nuevas tecnologías como el new art (aulas de inmersión, realidad aumentada, fotomontaje, videoarte) como estrategia de aprendizaje en el currículo permitirá dinamizar procesos, generar la creatividad en los estudiantes; incluso permitirá la transversalización de las áreas, ya que, su uso es indistinto del área o de la temática a trabajar, pues permite un gran campo de acción generando sin lugar a dudas una educación mucho más integral y cumpliendo con las expectativas de los estudiantes.

Ahora bien, teniendo en cuenta los aspectos antes mencionados; la responsabilidad de la educación recae en todos los actores involucrados en el proceso de formación como lo son los estudiantes, padres de familia, instituciones educativas y fundamentalmente en las políticas de Estado; ya que esta última le da las herramientas necesarias y pertinentes a todos los demás actores para desarrollar una educación con responsabilidad, teniendo en cuenta los diferentes entornos de aprendizaje de los estudiantes y las necesidades de los mismos. Ya que, si tenemos docentes capacitados de manera constate, la enseñanza del new art como herramienta de aprendizaje en el aula, la financiación de instituciones educativas, todos estos aspectos permitirán currículos mucho más eficientes y dinámicos; sin lugar a dudas, el problema radica en la falta de financiamiento de las instituciones educativas para que ellas a su vez puedan implementar las diferentes estrategias metodológicas como lo es el new art en el currículo.

La implementación de dicha propuesta depende fundamentalmente de los recursos económicos que designe el Estado para la educación de los estudiantes del país apoyando los diferentes proyectos, programas o investigaciones en el uso de las nuevas tecnologías en las diferentes áreas de aprendizaje; ya que existe la motivación, las propuestas, las estrategias, las iniciativas por parte de los docentes e instituciones educativas, y la necesidad de conocimiento desde un punto de vista mucho más tecnológico por parte de los estudiantes; quienes hoy tienen la tecnología a su disposición, pero su uso se limita a lo básico, incluso en el aula; cuando debería ser una herramienta útil y que permita la versatilidad en los procesos de aprendizaje en el aula. Para un currículo de calidad, se requieren unas políticas públicas eficientes, unos docentes capacitados constantemente, unas instalaciones idóneas, una financiación adecuada y pertinente. La incorporación de nuevas tecnologías como el new art en el currículo permitiendo

su innovación y dinamismo no depende de los docentes, de los estudiantes y de las instituciones educativas; ya que lo están haciendo en la medida de las herramientas con las que dispongan; el principal actor debe ser el estado y sus políticas públicas, porque la calidad también depende de la responsabilidad permanente de todos los actores involucrados.

6.2 REJILLA DE FORMACIÓN INICIAL - INSTITUTO TÉCNICO AQUILEO PARRA.

En la fase 1 se pretende iniciar con la sensibilización de los docentes del instituto Técnico Aquileo Parra acerca del New Art como herramienta pedagógica e inclusión en el currículo de las diferentes áreas de la institución.

Fase 1:	Sensibilización New Art.
Objetivo Estratégico:	Sensibilizar a los docentes de la institución educativa Aquileo Parra sobre la importancia de conocer el New Art como herramienta pedagógica en el aula.
Estrategia Metodológica:	<p>Saludo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo de bienvenida por tarde del Señor Rector y de las docentes responsables de la actividad. 2. Entrega de escarapelas por colores (docentes responsables) a cada participante; posteriormente se conforman grupos de trabajo. 3. Actividad dinámica (juego de acercamiento y confianza). <p>Introducción:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Video introductorio acerca del New Art. <p>Profundización Temática - New Art:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Video acerca de herramientas del New Art: El videoarte, realidad aumentada, el performance, aulas de inmersión, realidad virtual, entre otros. 2. Momento de intervenciones por parte de los instructores del Sena, en cuanto a profundización de herramientas del New Art, cómo incluirlos en las actividades de clase. 3. Aclaración de dudas por parte de los instructores Sena. <p>Trabajo en Equipo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los participantes se dividirán en 8 grupos de 7

	<p>integrantes; se dispondrá de equipos de cómputo o del celular para buscar ejemplos sobre el New Art en la pedagogía; modelos o ejemplos del videoarte, realidad aumentada, el performance, aulas de inmersión, realidad virtual, entre otros.</p> <p>2. Plenaria donde cada grupo expondrá los modelos o ejemplos encontrados sobre las herramientas del New Art como estrategia pedagógica.</p> <p>3. Intervención por parte de los instructores Sena aclarando o ampliando información sobre los ejemplos o modelos expuestos.</p> <p>Finalización: Despedida a cargo de los responsables de la actividad y Rector de la institución.</p>
Recursos Materiales:	Auditorio, vídeo beam, escarapelas, equipos de cómputo, equipos de audio, celular.
Invitados:	<p>1. Docentes y directivos de la institución educativa (56 participantes).</p> <p>2. Instructores Sena.</p>
Fuentes de Financiación:	Presupuesto de la institución educativa.
Responsables:	Docente de informática y docente directora del proyecto.
Tiempo:	Semanas de Desarrollo Institucional al inicio de año y cuando lo determine la institución. En el horario de 7:00 a.m. a 12:00 m.
Valoración:	<p>Seguimiento: Se realizará por parte de los responsables de la actividad, y de las directivas de la institución educativa.</p> <p>Control: Se ejercerá por parte del Señor Rector de la institución, teniendo en cuenta la propuesta de intervención y el desarrollo de la misma.</p> <p>Evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los docentes participantes al finalizar la actividad darán sus recomendaciones, sugerencias por medio de intervenciones. 2. Análisis de la actividad por parte de los responsables de la misma, junto a directivos e instructores Sena en busca de mejoras para próximos cursos de formación en el New Art. 3. Se programarán y generar nuevos espacios de capacitación en cuanto a esta temática, como mínimo en las semanas de desarrollo institucional.

En la fase 2 se pretende tener como base; el análisis hecho a los currículos de algunas áreas en el proceso de investigación con respecto a los lineamientos del Plan de Desarrollo Municipal – Barichara (2.020-2.023), Ley General de Cultura (Ley 397 del 07/08/1.997), y el Plan Decenal de Educación (2.016 – 2.026).

Fase 2:	New Art en el Currículo.
Objetivo Estratégico:	Analizar el currículo de cada área de formación del Instituto Técnico Aquileo Parra, buscando incorporar el New Art como herramienta de apoyo pedagógico.
Estrategia Metodológica:	<p>Saludo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo de bienvenida por tarde del Señor Rector y del Coordinador Académico. 2. Indicaciones por parte del Señor Rector sobre el análisis del currículo en cada área; teniendo en cuenta los elementos del New Art que se encuentran incorporados en el currículo, cuáles se pueden incorporar, de qué manera, recursos que se necesitarían por parte de la institución y del área. <p>Trabajo de área:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los docentes en sus áreas tendrán en cuenta el análisis solicitado por parte del señor Rector sobre la incorporación del New art en el currículo. Este material será analizado desde la sección primaria hasta bachillerato, teniendo en cuenta los recursos disponibles en la institución y aquellos que serán necesarios para la implementación de nuevas estrategias pedagógicas. 2. Con base en el punto anterior, se harán los ajustes pertinentes en el currículo de cada área incluyendo elementos del New Art como herramienta de apoyo pedagógico en el proceso de enseñanza – aprendizaje. <p>Finalización:</p> <p>Cada área entregará un documento con dicho análisis al Coordinador Académico, para su revisión y ajustes.</p>
Recursos Materiales:	Equipos de cómputo y currículo por área.
Invitados:	Docentes de cada área sección primaria y secundaria.
Fuentes de Financiación:	Ninguna.
Responsables:	Jefe de área y docentes del área de la sección primaria y secundaria.

Tiempo:	Semana de Desarrollo Institucional al inicio de año. En el horario de 7:00 a.m. a 12:00 m.
Valoración:	<p>Seguimiento: Por parte de Coordinación Académica sobre el trabajo desarrollado en cada área.</p> <p>Control: Por parte del Señor Rector y del Coordinador Académico.</p> <p>Evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estará dirigida por el jefe de área, docentes del área de la sección primaria y secundaria. 2. Señor Rector y Coordinador Académico.

La fase 3. Presupuesto: que consiste en la disposición de recursos de financiamiento por parte de la institución educativa, estará bajo las directrices y disposiciones presupuestales de la misma, de acuerdo a las necesidades urgentes del entorno, y teniendo en cuenta el análisis hecho por cada área. Se propenderá por el beneficio de los estudiantes y de su formación académica de la mano de nuevas herramientas educativas como el New Art.

Igualmente se podrán generar proyectos en cada área que podrán aplicar a convocatorias municipales, regionales y nacionales, donde podrán recibir prepuestos para sus proyectos pedagógicos o de investigación en la implementación del New Art en los procesos de formación. Quedará a disposición de cada área y docente de la institución.

La fase 4 consistirá en la valoración de las herramientas del New Art que se incorporaron en el currículo de cada área. Esta valoración se hará en las semanas institucionales de mitad de año y de fin de año. Buscando mejorar el proceso de aprendizaje y de evaluar la aplicabilidad y el impacto de las nuevas tecnologías en el contexto pedagógica.

Fase 4:	Valoración del New Art en el Currículo.
Objetivo Estratégico:	Evaluar la aplicabilidad del New Art en el currículo de las diferentes áreas durante el año escolar.
Estrategia Metodológica:	<p>Saludo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saludo de bienvenida por tarde del Señor Rector y del Coordinador Académico. 2. Indicaciones sobre la valoración y resultados del año escolar en cuanto a la incorporación el New Art en el currículo, y por lo tanto en las actividades de aula.

	<p>Trabajo de área:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los docentes en sus áreas evaluarán los resultados que se obtuvieron durante al año escolar, en cuanto a la incorporación del New Art en el currículo. 2. Compartirán en el área aquellas experiencias pedagógicas positivas o a mejorar que se implementaron durante el año escolar, donde estuvo inmerso algunas herramientas del New Art. 3. Con base en el punto anterior, se harán los ajustes pertinentes en el currículo de cada área, teniendo en cuenta las herramientas del New Art con las cuales se obtuvieron buenos resultados con los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje y que serán aplicadas y fortalecidas para el próximo año. <p>Finalización:</p> <p>Cada área entregará un documento con dicho análisis de resultados y experiencias al Coordinador Académico, para su revisión y ajustes necesarios para el próximo año escolar.</p>
Recursos Materiales:	Equipos de cómputo y currículo por área.
Invitados:	Docentes de cada área sección primaria y secundaria.
Fuentes de Financiación:	Ninguna.
Responsables:	Jefe de área y docentes del área de la sección primaria y secundaria.
Tiempo:	Semana de Desarrollo Institucional al finalizar el año escolar. En el horario de 7:00 a.m. a 12:00 m.
Valoración:	<p>Seguimiento: Por parte de Coordinación Académica sobre el trabajo desarrollado en cada área.</p> <p>Control: Por parte del Señor Rector y del Coordinador Académico.</p> <p>Evaluación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estará dirigida por el jefe de área, docentes del área de la sección primaria y secundaria. 2. Señor Rector y Coordinador Académico. 3. En plenaria se compartirán aquellas experiencias exitosas en cada área en cuanto a la incorporación del New Art en el currículo, y por consiguiente en las actividades de aula. Pues serán de gran aporte para el fortalecimiento de otras áreas y la generación de nuevas estrategias.

7 REVISIÓN DE PARES ACADEMICOS DE LA PROPUESTA

Dentro de las nuevas políticas para potenciar la educación en Colombia el gobierno ha querido fortalecer a sus docentes en competencias digitales a través de programas en posgrados sobre Tecnología en diferentes espacios inclusive en zonas rurales de difícil acceso, capacitaciones que han servido para el crecimiento profesional de los docentes pero que al mismo tiempo es ambiguo al ver que limita tanto ese camino hacia un educación digital, ya que no facilita el que muchos colegios puedan tener acceso al internet, a equipos tanto para estudiantes como docentes, además está acabando con los quioscos digitales VIVE DIGITAL que estaban sirviendo para que muchos niños campesinos pudieran tener acceso a esa educación globalizada y competitiva. Los docentes se capacitan por cuenta propia para mejorar sus competencias tecnológicas, pero es poco remunerado, ya que el gobierno limita tanto para que el docente aspire a mejor remuneración por los mismos procesos que se deben pasar para alcanzar a una verdadera y justa liquidación en sus sueldos básicos.

Ahora ésta crisis de la pandemia dejó ver las ideas precarias que tenían algunos directivos sobre el uso de las nuevas tecnologías en sus instituciones, podían pasar años pero nunca gestionaban la dotación de equipos, para llegar a una conectividad que llevara a una competitividad del uso de las herramientas digitales tanto para docentes como para sus estudiantes, inclusive era más importante llevar trabajos a mano y gastando más papel por aquello de respaldar la idea equivocada y absurda que de esa forma se respetaba más la ortografía y redacción de textos.

Ahora están exigiendo uso de plataformas digitales para mejorar los trabajos estudiantiles, pero desconociendo que la mayoría de estudiantes no tienen acceso a esas nuevas tecnologías, es una contradicción ya que limitaban el uso de los equipos de cómputo para que los estudiantes los llevaran a casa, por la misma desconfianza de prestar un portátil. Lo único que dejan ver es la improvisación en cuanto al organizar un currículo con base en las nuevas tecnologías y más por la presión de algunos habitantes de la región están organizando un trabajo en casa desconociendo lo que llevan conociendo años: la precariedad y limitación de las herramientas en su institución, contexto rural y urbano.

En la especialidad de turismo se ha querido trabajar desde las nuevas tecnologías; ya que se tiene la ventaja sobre la formación que tienen en competencias laborales (personales: Inteligencia emocional, ética, dominio personal. Intelectuales: creatividad, solución de problema. Emprendimiento: identificación de oportunidades. Son algunas competencias y que perfectamente pueden encajar con las competencias Tic, algunas de éstas: competencia tecnológica, comunicativa, pedagógica, investigativa, de gestión, pero que desafortunadamente

es limitado el poder acceder a trabajar con varias de éstas competencias , pero que gracias a la iniciativa del docente se logra trabajar en parte con estas competencias por la misma motivación de sacar proyectos donde son los estudiantes los dueños de presentar propuestas relacionadas a la riqueza turística del municipio.

Ha sido poco el apoyo institucional hacia el uso de las nuevas tecnologías en la especialidad de Turismo; pero éste no ha sido el protagonismo, ya que tanto estudiantes como su docente han salido adelante con actividades y herramientas digitales como eje principal de la formación académica, personal y motivacional porque es una gran ventaja el que los estudiantes sientan una pasión especial por el uso de éstas herramientas y ésta ha sido una gran ventaja porque a pesar de no contar con recursos, se han podido desarrollar propuestas de trabajo para los estudiantes donde ellos aportan parte de sus recursos para sacar adelantes algunas ideas innovadoras con el uso las herramientas.

Docente Nayibe Flórez Moreno, Licenciada en Turismo y Sociales. Administradora Hotelera UPTC – Duitama, Especialista en Administración de la Información educativa – UDES, Magister en gestión de la Tecnología Educativa – UDES. Experiencia Docente: 16 años.

La calidad educativa está sujeta al compromiso y actuar de diferentes actores como bien se menciona en este escrito, en el que se destacan cuatro aspectos importantes como capacitación docente, enseñanza del new arte, la financiación de las instituciones educativas y el currículo. Por lo tanto, para que haya un buen engranaje y resultado satisfactorio se hace necesario que estos aspectos cumplan las funciones inherentes a ellos y se articulen entre sí. Pero desafortunadamente por múltiples razones dicha armonía no existe. Sin embargo, no por ello se puede desencajar el andamiaje que constituyen dichos aspectos; pues se pueden ir dando movilidad a través de iniciativas docentes en las que la autogestión del conocimiento e implementación de diversas estrategias como las mencionadas acá, el new art, puedan dar los primeros pasos. Para ello se puede partir de que, si la institución no cuenta con recursos económicos, debido a la falta de financiamiento estatal, entonces pueda dar espacios para que los docentes se actualicen, creen, innoven y pongan en práctica diversas estrategias, pues en la actualidad hay varias ofertas e información que no requieren presupuesto, solo iniciativa docente y apoyo por parte de la administración directiva de las instituciones educativas. Si lo mencionado anteriormente se diera el aspecto de currículo también se vería afectado de manera positiva debido a la acción movilizadora de la auto-capacitación e integración de las herramientas tecnologías, por tanto, tres de los cuatro aspectos, (no con las condiciones ideales) se podrían ir mejorando para el avance hacia la calidad educativa.

Docente Erika Alejandra Velasco, Licenciada en Matemáticas. Experiencia Docente: 14 años.

La propuesta es bastante interesante, se me hace fundamental y relevante teniendo en cuenta que cada vez nos vemos más tocados por los avances tecnológicos. Como docente me motiva el tema y me lleva a estar en una búsqueda constante de cosas nuevas a implementar en mi quehacer pedagógico, pretendiendo siempre mantener a mis estudiantes interesados y motivados en mi clase. Lo que sí es importante aclarar y que se ve reflejado en la propuesta es que no es sólo el docente quien debe estar al día en el tema, sino que los mismos directivos y encargados del sistema educativo nacional deben mantener los recursos para estar en sintonía con dichos avances y herramientas, además de proporcionar espacios de reflexión, capacitación, implementación y evaluación propendiendo llevar a nuestros estudiantes siempre lo mejor.

Docente Delia Paola Soto, Licenciada en Lenguas Extranjeras Inglés - Francés de la universidad de Pamplona Norte de Santander. Inicio su carrera profesional como docente en el año 2008; ya son 12 años de experiencia trabajando como docente de inglés en niveles de básica secundaria, Media vocacional y programas de pregrado en algunas universidades del país.

Considero que la propuesta aborda los aspectos más importantes y necesarios para garantizar una educación de calidad y que responda a las expectativas y necesidades actuales en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Sin duda alguna el componente de Financiación de Instituciones Educativas, es para mí el que debe cumplirse en primer lugar; ya que en la actualidad muchos docentes están dispuestos a capacitarse en el uso de nuevas tecnologías o ya tienen la capacitación pero no pueden concretar sus conocimientos al no tener los recursos necesarios en el aula de clase y es ahí donde la gestión de recursos por parte de los directivos de las instituciones se debe enfocar y así garantizarle a los estudiantes una educación con innovación, dinámica e integral. Si se contara con políticas públicas de calidad que propendan realmente por la calidad educativa instituciones como el Instituto Técnico Aquileo Parra del municipio de Barichara con toda seguridad podría brindar una enseñanza de mayor calidad a sus estudiantes.

Docente Melba Susana Chaparro Gómez, Ingeniera de Sistemas egresada de la Universidad Industrial de Santander en el año 2005, ingreso al sector educativo en el año 2011, en este año obtuvo el título de Especialista en Aplicación de Tic para la Enseñanza de la Universidad de Santander y se desempeña como docente de aula en el área de Informática de los grados Sexto a Undécimo.

El tema a investigar es muy interesante, si bien para llevarlo a cabo es importante que el gobierno ayude con equipos, internet, personal capacitado y otros factores. Considero que es posible realizar una intervención en la institución, ya que como dice en la segunda medida los docentes no deben sentir pánico de usar estas nuevas tecnologías, ya que una de las fortalezas que tienen los docentes es la capacidad de reinventarse, es así que la dificultad de los recursos no puede ser impedimento para mejorar las practicas docentes y en la sección donde habla que

se debe cambiar desde el currículo considero que es posible, ya que en Colombia tenemos libertad institucional para modificar constantemente este.

Docente Jhon Helber Obregón, Licenciado en educación industrial en el área de electricidad, Especialista en informática para la docencia, 9 años de experiencia en la docencia.

En general veo una exposición sobre la articulación de unos “elementos”, que, si se da el caso, junto con la financiación del gobierno se lograría crear un espacio ideal de aprendizaje.

Angelly Magerlly Pérez Díaz. Especialista en Pedagogía de la lengua y la Literatura. Experiencia Docente: 13 años.

8 PLAN ESTRATÉGICO INICIAL DE LA PROPUESTA.

Teniendo en cuenta la propuesta de investigación en primera medida y la revisión hecha por los pares académicos a la misma, se presenta el siguiente plan estratégico para el año 2.021, con el cual se pretende iniciar la incorporación del New Art en el currículo de la institución educativa Aquileo Parra en cada una de las áreas analizadas.

PILARES	OBJETIVOS	ACCIONES	META
Capacitación Docente	<ul style="list-style-type: none"> Definir espacios de capacitación enfocados a docentes en el manejo y uso de New Art. Establecer convenios de formación para docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> Crear con las directivas del Instituto Técnico Aquileo Parra espacios de formación para docentes en el uso del New Art en el aula. Establecer entre la institución educativa Aquileo Parra y las diferentes universidades o entidades nacionales (Sena) programas de capacitación para docentes en el uso del New Art en el currículo. 	Año 2.021
El Currículo	<ul style="list-style-type: none"> Revisar por áreas el plan curricular de los grados en educación media. Estructurar estrategias o proyectos donde se involucre el New Art en las actividades académicas. 	<ul style="list-style-type: none"> En los espacios de reflexión pedagógica presentes en cada área de la institución se analizará el currículo y la incorporación del New Art en los mismos de acuerdo a las necesidades formación y al contexto. Teniendo en cuenta los proyectos pedagógicos establecidos a inicio de año, se crearán o transformarán dichos proyectos de área con la incorporación del New Art en los mismos; partiendo de los conocimientos previos de los docentes sobre el tema. 	Año 2.021
Enseñanza del New Art	<ul style="list-style-type: none"> Incorporar herramientas del New Art en los planes de aula. 	<ul style="list-style-type: none"> Con los conocimientos previos y la capacitación de docentes se estructuran e incorporarán del 	Año 2.021

	<ul style="list-style-type: none"> • Definir con los estudiantes proyectos lúdicos donde se enseñe e incentive el uso del New Art. 	<p>New Art en los planes de aula, y teniendo en cuenta los proyectos lúdicos establecidos en cada asignatura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Basados en el diagnóstico y análisis realizado por los estudiantes se identificarán y fortalecerán proyectos lúdicos (fotografía, programación, cine, arte, robótica, entre otros); teniendo en cuenta la incorporación del New Art. 	
<p>Financiación de Instituciones Educativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estructurar proyectos lúdicos donde se involucre el New Art en el aula de clase. • Establecer entidades que financien proyectos, espacios equipos o programas donde se incorpore el New Art. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teniendo en cuenta los proyectos lúdicos definidos; se estructuran, crearán o fortalecerán, y se incorporarán el New Art en los mismos. • Los proyectos lúdicos serán planteados de tal manera que se puedan presentar en convocatorias, ya sea de índole municipal, regional o nacional contando con asesoría, si es necesario. • Definir convenios institucionales con la alcaldía municipal en el desarrollo y apoyo de los proyectos lúdicos, espacios o equipos que permitan incorporar el New Art en los mismos y de acuerdo a los objetivos o programas inmersos en el Plan de Desarrollo Municipal. 	<p>Año 2.021</p>

9 ANÁLISIS DE RESULTADOS – DISCUSIÓN.

En la investigación se tuvo en cuenta la conceptualización hecha por Martin R., Bustos, & Ferraz y retomado por (Vargas, 2018) quienes afirman que se debe reconocer que la incorporación de las TIC en el ámbito de la educación en los países de la región (América Latina y el Caribe) –la que se ha dado principalmente a través de políticas y programas- ha ido acompañada por la promesa de que estas son herramientas que ayudarían a enfrentar los principales retos educativos que tienen los países de la región. De hecho, desde los primeros proyectos de incorporación de TIC en educación en la región a fines de los años 80, la new media han llegado con la promesa de que contribuirían a la disminución de la brecha digital, a la modernización de los procesos de aprendizaje, al desarrollo de competencias y de habilidades cognitivas en los estudiantes.

Las diferentes instituciones educativas en el país han ido incorporando algunas herramientas del New Art de manera lenta, y de acuerdo a los recursos con los que cuenta cada institución educativa, así como también lo afirman los docentes consultados en la investigación quienes han trabajado de manera ardua para generar conocimientos desde la tecnología; pero se ha sido un camino tortuoso; ya que no se cuentan con los recursos necesarios, con pocos espacios de formación por parte de los docentes en cuanto a las nuevas tecnologías y sus ventajas y aportes en una educación más dinámica, participativa y a la vanguardia de un mundo cambiante y globalizado. Por lo tanto, se requiere una mayor motivación; en los docentes, mayores fuentes recursos en las instituciones, mayor inversión por parte del estado, junto con una visión más clara de la educación que se desea; generando profesionales más competitivos y con mayores motivaciones y sentido de liderazgo.

Otro de los teóricos incluidos en la investigación es el concepto de Riboulet quien afirma que el arte [de los nuevos medios en la era digital] es un arte perteneciente al multimedia, que trata datos provenientes del campo del sonido, del texto, de las imágenes fijas y también en movimiento. Lo que lo caracteriza no es, por lo tanto, la mezcla de los géneros (estilos) sino la creación y la constitución de un lenguaje propio. Lo que le interesa son las posibilidades expresivas propias de sus diferencias. Por ejemplo, una obra clásica de literatura grabada en un disco, queda como una obra clásica. Si lo digital es capaz de proyectar imágenes sobre bailarines, el arte digital solamente empieza cuando estas imágenes se vuelven componentes del cuerpo del bailarín o del actor. Este arte no consiste en complementar prácticas ya clásicas, sino en proponer situaciones expresivas y semióticas inéditas. Si puede ponerse al servicio de otros tipos de arte, tales utilidades no constituyen, por lo tanto, un arte digital. Del mismo modo que lo digital puede, a partir de ahora, complementar todos los aspectos de las

actividades humanas, también puede ser un instrumento y un dominio artístico particular. (Cuadra, 2019)

Es así, como en el ámbito de la educación en Colombia se tiene en cuenta el aprendizaje por competencias; en este caso en el uso del New Art, donde se desarrollan habilidades para vivir en sociedad, y de acuerdo al contexto, a las capacidades de los estudiantes y a la interacción de estos en su formación; y es una de las necesidades más sentidas por parte de los estudiantes, ya que aseguran que, aunque se utilizan algunas herramientas digitales, se hace necesario la incorporación de nuevas herramientas como las del New Art, obteniendo un aprendizaje mucho más significativo y generando mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes y generando la necesidad de adquirir nuevos conocimientos y generando mayores preguntas, lo cual producirá proyectos de investigación y desarrollo tecnológico; como ocurre con el proyecto lúdico de Robótica en la institución educativa Aquileo Parra.

Ahora bien, según (Ibáñez, 2017), por qué no apoyar el New Art desde los videojuegos que han aportado y perfeccionado muchas habilidades al campo artístico y educativo. Habilidades tan importantes como de lectura, escritura y lenguaje, desarrollo de personajes, aprendizaje independiente, coordinación mano-ojo, habilidad para la multitarea, educación financiera, práctica reflexiva, habilidades matemáticas, creatividad, de movimiento, nociones en física y trabajo en equipo.

El anterior, es un claro ejemplo de como se puede aprender y generar conocimiento desde el juego y aún más incorporando el New Art en los procesos de enseñanza –a prednizaje, desarrollando grande habilidades en otros campos de estudio y generando jóvenes creativos, e ingeniosos en sus procesos de formación. Tant docentes como estudiantes de la institución educativa Aquileo Parra concluyen que se hace necesario incoporar este tipo de herramientas en sus aulas, pues motivan a las dos partes y se permite un aprendizaj realmente significativo y aplicable en el entorno, de acuerdo a las necesidades de cada estudiante y de cada ambiente educativo. Las ualas deben ser fuente de nuevos aprendizajes, por lo tanto, no debe ser un obstaculo entre el estudiante y los medios tecnológicos que se encuntran a su disposición.

Igualmente, dentro de la investigación se enfatiza en programas del gobierno nacional como lo es “Computadores para Educar CPE” de gran impacto social que genera equidad a través de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, fomentando la calidad de la educación bajo un modelo sostenible. Es una asociación integrada por la Presidencia de la República, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el Ministerio de Educación Nacional, el Fondo TIC y el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA,

para promover las TIC como un factor de desarrollo equitativo y sostenible en Colombia. Pone las TIC al alcance de las comunidades educativas, especialmente en las sedes educativas públicas del país, mediante la entrega de equipos de cómputo y la formación a los docentes para su máximo aprovechamiento. Adelanta esta labor de forma ambientalmente responsable, siendo un referente de aprovechamiento de residuos electrónicos como sector público, a nivel latinoamericano. Además, establece como misión que: En 2.025 Computadores para Educar habrá contribuido a que Colombia sea la más educada con el apoyo de las TIC, permitiendo que cada niño colombiano acceda a educación de clase mundial, que lo prepare para el mundo. (TIC, Mintic, 2016)

Si bien es cierto, que se han entregado gran cantidad de equipo de cómputo en el caso del Instituto Técnico Aquileo Parra, nunca se han abierto espacios para la capacitación de los docentes en el uso de nuevas herramientas de aprendizaje tecnológicas en el aula. Quedando en evidencia en este año escolar, debido a la pandemia que se generó con el COVID – 19; donde gran cantidad de docentes tuvieron que capacitarse de manera individual y desde su vivienda, ya sea por medio de tutoriales o pequeños cursos generados por parte del Ministerio de Educación; por una necesidad apremiante; lo cual demuestra las grandes necesidades de la educación actual y queda al descubierto las grandes falencias de las políticas educativas del país.

La inclusión del New Art en los currículos escolares no debe generarse como una necesidad momentánea, sino como una herramienta que cree y potencialice nuevos aprendizajes, nuevos modelos educativos de manera permanente; permitiendo alcanzar una educación de calidad; donde se cumplan los objetivos del milenio en cuanto a educación, en especial en la brecha tecnológica que hoy se hace más que evidente, y es necesario generar proyectos o alternativas que permitan alcanzar dichos objetivos; pero por sobre todo generen ambientes aprendizajes satisfactorios, y que cumplan con las expectativas de los estudiantes y sus familias; contribuyendo a una sociedad competitiva y con diferentes habilidades en formación para el trabajo.

10 CONCLUSIONES

El proyecto de investigación evaluó la incorporación en los procesos de enseñanza – aprendizaje del New Art en el currículo de la Institución Educativa Aquileo Parra mejorando con este la calidad en las estrategias educativas y por consiguiente logrando un proceso educativo integral. Gracias al análisis de los estudiantes y la percepción de los mismos por medio de dos pruebas diagnósticas donde evaluaron la aplicación del new art en las diferentes áreas de aprendizaje de la institución educativa Aquileo Parra; estableciendo que se hace necesaria la incorporación de dichas herramientas tecnológicas, ya que brindan mayor impacto, generan creatividad, desarrollan el ingenio y la motivación en sus procesos educativos.

Conceptos como los (Luckman & L. Berger, 2011) y retomado por (Graterol Rivas, Mendoza Bernal, Graterol Silva , Contreras Velásquez , & Espinosa Castro, 2017), afirman que es frecuente encontrar estudiantes que no tienen una interacción eficaz con algún medio tecnológico, ya que no cuentan con acceso a los mismos o simplemente porque carecen de la suficiente orientación y se quedan en el uso básico de estas herramientas, sin descubrir sus potencialidades. Incluso aunque en la web existen páginas con contenidos educativos, aplicativos interactivos, vídeos e ilustraciones, entre otros; que pueden servir de ayuda o soporte didáctico para el desarrollo de los contenidos en las actividades de aula en el proceso de enseñanza - aprendizaje no se utilizan con frecuencia y no se pueden integrar al desarrollo del currículo en cualquier asignatura. Yendo en contravía del modelo pedagógico institucional enfocado en el Constructivismo Social. Teniendo en cuenta esta visión se aplicaron en los docentes de la institución educativa Aquileo Parra dos pruebas diagnósticas donde se estableció el uso del new art en el aula de clases por parte de los docentes, su conocimiento y apropiación en el aula. Estableciendo que los docentes se encuentran en el nivel denominado integrador; lo cual indica que se utilizan algunas herramientas del new art en el currículo con el fin de transversalizar diferentes áreas y fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje. Quedando evidenciado que aún la integración entre educación y las nuevas tecnologías presenta una brecha bastante importante, y que se hace necesario establecer unos modelos educativos actuales, donde se involucren todos los sectores educativos; tanto en las instituciones educativas como del mismo estado.

En la investigación se analizó el currículo en las Especialidades de Turismo, Electricidad y Electrónica, Mecánica Industrial; en las áreas básicas de Tecnología e Informática, Inglés, Castellano, Sociales (Filosofía, Ciencias Políticas y Ciencias Económicas), Ciencias Naturales (Química, física), y Matemáticas en educación media (grados 10 y 11) en el Instituto Técnico Aquileo Parra del municipio de Barichara, Santander. Se identificó en dichas áreas que los docentes integran

algunas herramientas básicas del New Art en sus actividades de aula; pero se hace necesario que se incorporen nuevas estrategias que mejoren los procesos educativos logrando impactar en las necesidades, y expectativas de los estudiantes; para ello se requiere de políticas públicas pertinentes y de los recursos económicos necesarios.

(Roncoroni, 2017) afirma que la tecnología digital apela al arte, ya sea como médium expresivo y de producción, o como herramienta privilegiada en la metodología educativa de los artistas, de los diseñadores y de los comunicadores. Lo mismo se puede decir de la educación, pues sobre todo en el contexto de la pedagogía constructivista, el educador se desempeña efectivamente como una especie de artista. Con respecto a la tecnología entonces las analogías entre arte y educación se manifiestan en múltiples niveles, hecho que acaba en un primero y común objetivo: defender tanto la importancia del pensamiento humanista complejo e interdisciplinario, cuanto una actitud abierta a las nuevas redes conceptuales que se van creando en la complejidad posmoderna. Por lo tanto, la escuela, sin lugar a dudas, es el espacio ideal para explorar, conocer, indagar y generar nuevos conocimientos que le permitan al docente y al estudiante desarrollar todas sus potencialidades e incentivar nuevas habilidades que le serán útil en sus diferentes contextos o entornos como el social, personal, profesional. Así que, si se quiere un aprendizaje que cumpla con las expectativas de todos los involucrados, es necesario incluir nuevas herramientas de aprendizaje como el New Art, lo cual permitirá crear nuevas experiencias de aprendizaje desde la tecnología.

Todos los docentes que examinaron la propuesta del proyecto de investigación llegaron a la conclusión que existen unas herramientas tecnológicas como apoyo al docente, se intentan incorporar en los currículos, ya sea por cuenta propia buscando capacitarse, o comprando equipos, o buscando herramientas gratuitas en la web; teniendo en cuenta los recursos y espacios disponibles en las instituciones educativas. Pero si se desea un currículo completo, dinámico, donde el new Art esté involucrado y haga parte de los procesos de formación; se hace más que necesario nuevas políticas públicas e inversión por parte del Estado en tecnología de calidad necesarias y suficientes en las instituciones de carácter público. Teniendo en cuenta lo anterior, y de acuerdo a la investigación de tipo cualitativa, con un enfoque documental, donde también se integra la planeación estratégica; y basado en los resultados de la misma; se genera un plan estratégico para el periodo 2.020 – 2.021 acerca de la incorporación del New Art en el currículo en el Instituto Técnico Aquileo Parra con el fin de fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje; y además se incluye una rejilla de formación inicial para los docentes de la institución educativa que será de gran impacto para su formación como educadores y como apoyo lúdico – pedagógico en sus aulas de clase.

Los resultados de la investigación, sin lugar a dudas, indican que la incorporación del New Art en el currículo no es una visión alejada o imposible; todo lo contrario, los docentes generan diferentes estrategias donde involucran algunas de estas herramientas dependiendo la infraestructura de la instituciones, los equipos o programas que tenga a su disposición, se capacitan por iniciativa propia buscan mejorar la calidad de sus saberes y por ende los de sus estudiantes; mejoran y estructuran currículos de acuerdo al contexto en el cual se desarrollen, teniendo en cuenta las disposiciones del Ministerio de educación nacional, la visión y misión de la institución y la misma autonomía docente. Pero queda claro, que si se pretenden tener currículos pertinentes se requiere la inversión por parte del estado y la generación de políticas públicas que protejan a la comunidad educativa en especial a sus docentes y estudiantes como principales actores de la enseñanza – aprendizaje.

La investigación permitirá generar un artículo científico de revisión donde se evidenciarán los resultados y se brindarán estrategias como los son los cuatro pilares fundamentales: capacitación docente, enseñanza del new art, financiación de instituciones educativas y el currículo, junto con el plan estratégico y la rejilla de formación inicial; buscando la integración de los nuevos medios en los procesos de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes.

11 LIMITACIONES

La investigación permite buscar, analizar, documentarse sobre determinado tema y llegar a una propuesta que beneficie a todos los involucrados en la misma, y que además apoye otros tipos de investigaciones; siempre contando con el apoyo de diferentes actores en este caso del área de educación. Es así, como en cada una de las fases de esta investigación se tuvo gran apoyo por parte de la institución educativa Aquileo Parra, en cabeza del Señor Rector; permitiendo el estudio de la institución educativa en cuanto al currículo de las diferentes áreas, contando con la participación activa de docentes y estudiantes de educación media (grados 10 y 11). Pero se requiere de manera urgente y necesaria la creación de espacios donde se permita la interacción entre las diferentes instituciones educativas de carácter oficial y privado del municipio, ya que se pretendía hacer una comparación y análisis de los currículos de los colegios del municipio, pero no se llevó a cabo debido a la renuencia de las instituciones a participar de la misma; ya sea por razones de confidencialidad en la información y procesos desarrollados en cada institución, por la poca confianza entre los integrantes de los colegios. Debido a esta situación se decidió hacer el análisis y comparación de los currículos de una misma institución educativa, pues también brindarán gran información a la investigación.

El mundo atraviesa por una pandemia de orden mundial llamado COVID-19, que ha hecho que la vida educativa cambie, se transforme, de adapte y busque nuevas estrategias; en este caso el uso de herramientas tecnológicas que han permitido continuar con el proceso educativo desde las casas de cada uno de los integrantes de la comunidad educativa salvaguardando la salud y la vida de los mismos. Es por ello, que la recolección de información se realizó de manera virtual creando cuestionarios, encuestas en línea que han sido desarrolladas por estudiantes y docentes de la institución educativa Aquileo Parra. Lastimosamente no se pudo tener un encuentro con cada uno de los actores involucrados en el proceso de manera personal y cercana, por medio de entrevistas como se tenía diseñado; sino que como se señaló anteriormente se tuvo que recurrir a la aplicación de cuestionarios virtuales, teniendo en cuenta diferentes factores como conectividad, disponibilidad de tiempo por parte de estudiantes y docentes, y además el diseño de los cuestionarios de manera sencilla y clara. En cuanto a la recopilación de los currículos de las diferentes áreas en estudio se recurrió al envío por medio de los correos electrónicos de los diferentes docentes involucrados en las fases de la investigación, teniendo en cuenta los problemas de conectividad en el municipio y la disposición de tiempo de los mismos.

Haciendo un barrido de diferentes investigaciones desde el año 2016 y teniendo en cuenta las características de esta investigación que es de carácter cualitativo y documental; se puede concluir en cuanto al tema de la incorporación del New Art

en el currículo que no se encuentran mayor información en el país, mucho menos en el departamento de Santander y totalmente nulos en el municipio de Barichara; lo cual dificultó la investigación y la recopilación de información de tal manera que se permitan comparar los avances y análisis disponibles del tema. Así, que será de gran ayuda esta investigación para futuros trabajos que aborden este tipo de temáticas.

En el mundo existen diferentes programas, reglamentaciones y proyectos enfocados al New Art en diferentes campos, incluidos la educación de manera importante. En Colombia lamentablemente, aunque se crearon diferentes leyes y existen algunos programas que se han nombrado en otros apartes de la investigación se hacen deficientes para las necesidades y el avance tecnológico del mundo actual, y aún más en la rama educativa. En el municipio de Barichara se hace más que evidente la necesidad apremiante de programas o proyectos donde se involucre el New Art en los procesos educativos, involucrando tanto a las instituciones educativas como a los diferentes estamentos del municipio como lo son la secretaría de educación, de cultura, de desarrollo social, entre otras. En los planes de desarrollo municipal, aunque se encuentran inmersas diferentes actividades, programas y la disposición de presupuesto; se hace ineficiente y además o se cuentan con los expertos idóneos en cada uno de estos estamentos que gestionen recursos, presupuestos, estrategias, alternativas y que posicionen al municipio en las altas esferas del mundo tecnológico, educativo, económico y cultural.

El municipio de Barichara es conocido como Pueblo Patrimonio de Colombia, y aunque se cuente con la ley de patrimonios que lo protege, se destinan mayores recursos y además tiene mayor impacto que otros municipios en diferentes aspectos, no se ha sabido aprovechar tal distinción, ni se han creado o incentivado proyectos que realmente impacten en la comunidad. Así que, se hace necesario que los planes de desarrollo se adapten a las necesidades apremiantes, que busquen el desarrollo cultural y educativo de sus ciudadanos, se hace necesario el ajuste de los presupuestos; la creación, motivación y se incentive la investigación, la ciencia y la tecnología; el apoyo, real, suficiente y pertinente a los proyectos educativos creados por las instituciones educativas. Y se hace necesario el apoyo a ideas productivas, creativas y que involucren la tecnología como el New Art en sus iniciativas, ya que, debido a la poca gestión se quedan en el olvido.

Las instituciones de orden público y privado deberían tomar los lineamientos nacionales de manera mucho más responsable, al igual que los recursos estatales a la hora de desarrollar proyectos que impacten en la sociedad sobre todo en el orden cultural y académico, siendo los pilares fundamentales del crecimiento profesional, personal, social y educativo de cada ser humano.

12 IMPACTO / RECOMENDACIONES / TRABAJOS FUTUROS

Esta investigación será de gran insumo para el Instituto Técnico Aquileo Parra, el municipio de Barichara, el Departamento de Santander e incluso para Colombia; pues es el punto de partida y se recopilan conceptos importantes buscando incorporar el uso del New Art en los currículos de las instituciones educativas de carácter público. Además, se realiza un análisis responsable de algunos currículos que se manejan en la actualidad en una institución de carácter público con jornada única y de gran exigencia y de sentido de pertenencia con sus estudiantes, y la comunidad en general. Igualmente, servirá de insumo para futuros proyectos culturales y educativos por parte de las instituciones gubernamentales y la disposición de recursos pertinentes y necesarios que busquen generar nuevas estrategias de aprendizaje y desarrollo cultural en la región. Y lo que es más importante, es que permitirá generar una reestructuración en los currículos del Instituto Técnico Aquileo Parra; teniendo en cuenta los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional, pero cumpliendo las necesidades y exigencias de los estudiantes y la comunidad en general.

Además, es importante dejar claro que se hace necesario y pertinente incorporar nuevas estrategias o herramientas en los modelos educativos actuales como lo es el New Art, ya que genera mayor impacto y desarrolla la creatividad de los educandos, quienes estarán siempre motivados en sus procesos de enseñanza – aprendizaje de manera integral e idóneo. Pero para lograr esto se necesitan recursos tanto económicos, como legislativos y de participación ciudadana y estatal, mejorando la infraestructura y herramientas en las instituciones educativas en el marco de una educación de calidad, respetando los rasgos culturales de la población a impactar.

En cuanto a las recomendaciones se considera necesario involucrar a otras instituciones educativas de carácter local y regional, pues se tendría una visión macro de la incorporación del New Art en los currículos de los colegios de carácter público y privado. Además, se debe involucrar de manera activa las instituciones gubernamentales como por ejemplo las alcaldías en este tipo de investigaciones, garantizando la inclusión en los planes de desarrollo de programas o estrategias tendientes al mejoramiento de la parte cultural y educativa de los municipios; generando gran impacto no solo en una institución en particular sino en el desarrollo del municipio y de la región. Pero para llegar a ese ideal u objetivo se hace urgente generar espacios de diálogo, de intercambio de ideas, de propuestas, de proyectos por parte de las diferentes instituciones presentes en el municipio o región, que generen un cambio y permitan investigaciones y resultados mucho más inclusivos y participativos.

Claramente para futuras investigaciones sobre este tipo de temáticas es necesario buscar herramientas de recolección de información mucho más cercanas con la muestra de estudio (estudiantes, docentes) al igual que una observación en campo sobre el desarrollo de los currículos de manera práctica en el día a día. Además, se reitera la necesidad de involucrar, analizar, comparar diferentes instituciones con sus currículos para obtener una visión mucho más amplia y contundente sobre la incorporación del New Arte en el currículo, la transversalidad de las áreas, la visión de los estudiantes, docentes, de las entidades de gobierno y de la misma comunidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Abril, V. H. (2018). *academia.edu*. Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clas.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AS
- Adams, Finn, Moes, Flannery, & Rizzo. (2009). The virtual reality classroom. *Childneuropsychology*, 15, 120-135.
- Alan Neill, D., & Cortes Suárez, L. (2018). *UTMACH - Universidad Técnica de Machala*. Obtenido de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/12498>
- Andes, U. d. (2020). *Universidad de los Andes*. Obtenido de <https://uniandes.edu.co/>
- Araujo, & Shadwick. (2008). *Tecnología educacional*. Barcelona.
- Arévalo Duarte, M. A., Gamboa Suárez, A. A., & Hernández Suárez, C. A. (12 de Junio de 2016). *Políticas y programas del sistema*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/aleth/v8n1/v8n1a01.pdf>
- Arévalo Duarte, M. A., Gamboa Suárez, A. A., & Hernández Suárez, C. A. (s.f.). *política y programas del sistema educativo colombiano como marco para la articulación de las TIC*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/aleth/v8n1/v8n1a01.pdf>
- Ariza Barrios, J. M., Nova Rusinque, P. A., & González Puentes, D. C. (2016). *Universidad de la Sabana*. Obtenido de <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/23186>
- Azuero, á. e. (Diciembre de 2019). *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7062667>
- B, B., & Bricklin M. (1998). *Causa psicológica del bajo rendimiento escolar*. México.

- Baelo, R. Á., & Álvarez Baelo, R. (Noviembre 2009). LAS TECNOLOGIA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR. *Revista Iberoamericana de educación*, 5-10.
- Baelo, R. (Noviembre 2009). LAS TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION EN LA EDUCACION SUPERIOR. *Revista Iberoamericana de Educación*, 5 - 10.
- Bandera, P. F. (2003). *Programa general de acciones recreativas para doloscentes, jovenes y adultos*. Bogotá.
- Benavides, G. Z. (1998). *Lúdica: Una opción para comprender*. Caldas.
- Bernal Payares, O. (Julio de 2018). *Revista Conocimiento Global*. Obtenido de <http://conocimientoglobal.org/revista/index.php/cglobal/article/view/27/22>
- Betancur, M. (16 de Julio de 2002). *Al tablero*.
- Bravo. (1991). *Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar*. Santiago de Chile.
- Cabrera Méndez, M., Codina , L., & Salaverría Aliaga, R. (2019). *RLCS, Revista Latina de Comunicación Social*. Obtenido de <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1396/RLCS-paper1396.pdf>
- Chiavenato, I., & Sapiro, A. (2017). *academia.edu*. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/63311696/3_-_Planeacion_Estrategica_-_Chiavenato_-_3ra_Ed_-_201620200514-123786-h2q2nk.pdf?1589483840=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DIdalberto_Chiavenato_Fundamentos_y_aplic.pdf&Expires=1601045429&
- Colombia, C. P. (1991).
- Colombia, C. P. (1991). <http://pdba.georgetown.edu/>. Obtenido de <http://pdba.georgetown.edu/Constitutions/Colombia/colombia91.pdf>
- Comunicaciones, M. d. (s.f.). *MinTic*. Obtenido de https://micrositios.mintic.gov.co/plan_tic_2018_2022/pdf/plan_tic_2018_2022_20191121.pdf

- Cominetti, & Ruiz. (1997). *Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el genero*. Honduras.
- Cuadra, D. B. (Junio de 2019). *Scielo* . Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86422019000100040&lng=en&nrm=iso&tlng=en#ref22
- Dans, E. (2019). *Scribd*. Obtenido de <https://es.scribd.com/document/470914359/DOCUMENTO-DEL-ARTE-Y-EL-IMPLICARTE>
- Desarrollo, P. N. (2018). Departamento Nacional de Planeación. Obtenido de <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/Resumen-PND2018-2022-final.pdf>
- Distancia, U. N. (2020). *UNAD*. Obtenido de <https://www.unad.edu.co/>
- Echeverry, J. H., & Gómez, J. (2009). *Lúdica del maestro en formación*.
- Educación, L. 1. (1994). *mineducacion.gov.co*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Educación, 3. (02 de Febrero de 2018). *3.0 Educación*. Obtenido de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/redes-sociales-educativas/25272.html>
- Fajardo, G. P., & Riasgos Erazo, S. C. (Enero - Abril de 2011). PROPUESTA PARA LA MEDIACIÓN DEL IMPACTO DE LAS TIC EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA. *Educ.Educ*, 14(1), 169-188. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v14nl/vl4n1a10pdf>
- Fernando Palazzolo, V. V. (2013). *maestriadicom.org*. Obtenido de <https://maestriadicom.org/articulos/claves-para-abordar-el-diseno-metodologico/>
- Forero, D. L. (10 de Noviembre de 2010). *La integración curricular de las TIC*. Obtenido de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/1101/1100
- Gallego. (1997). *Las estrategias cognitivas en el aula*. Madrid.

- García, & Magaz. (2000). Actualidad sobre el TDA-H.
- Genovard, Gotzens, & Montané. (1987). *Psicología de la educación*. Barcelona.
- Gibson, J. (2008). *Los sentidos considerados como sistema de percepción*. Boston.
- Giordano, C. J., & Morandi, G. (23 de Agosto de 2019). *Repositorio Institucional de la UNLP*. Obtenido de <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/79645>
- Gómez, L. (2011). *Revista Vanguardia Psicológica Clínica Teórica y Práctica- ISSN 2216-0701*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4815129>
- Gómez, M. (2017). *Interartive*. Obtenido de <https://interartive.org/2012/04/new-media-art-termino>
- Gómez, M. d., & García Gómez, A. (Enero - Junio de 2013). PROGRAMA DE ENSEÑANZA LUDICA: Un espacio para todos. *Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*(10). Obtenido de <http://www.ride.org.mx/docs/publicaciones/10/educacion/C27.pdf>
- Goróstegui. (1997). *Síndrome de déficit de atención con hiperactividad*.
- Guido, L. M. (2009). *Tecnología de la información y la comunicación*. Argentina.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Universidad de Santander UDES*. Obtenido de <https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443>
- Hernández Sampieri, R., Collado, C., & Batista Lucio, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Educación.
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Universidad de Santander UDES - Campus Virtual*. Obtenido de <https://www.ebooks7-24.com/stage.aspx?il=6443&pg=&ed=>
- Ibáñez, A. M. (28 de Octubre de 2017). *Oruc - Repositorio Universidad de Coruña*. Obtenido de

https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/22875/Redmarka_19_1_2017_art_3.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Jaramillo Luzuriaga, S. A. (20 de Enero de 2019). *Espíritu Emprendedor TES*. Obtenido de <http://espirituemprendedortes.com/index.php/revista/article/view/127/91>

Javeriana, P. U. (2020). *Pontificia Universidad Javeriana*. Obtenido de <https://www.javeriana.edu.co/home#.XvCtR2hKjIU>

Jover, J. N. (2017). *DSpace JSPUI*. Obtenido de <http://132.247.171.154:8080/handle/Rep-UDUAL/763>

Kinsbourle, & Kaplan. (1990). *Problema de atención y aprendizaje en niños*. México.

Laborales, F. p. (2015). *Modleio Nuevaas Tecnologías Aplicadas a la PRL*. Obtenido de <https://www.cej.es/portal/prl/implementat15/docs/NNTT/01.pdf>

Lévano, A. C. (2007). *scielo.org*. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272007000100009&script=sci_arttext&lng=en

Lévano, A. C. (21 de Septiembre de 2007). *Scielo.org*. Obtenido de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009

Litwin, E. (Diciembre 2007). *Cuadernos de Investigación Educativa*. Uruguay: Publicación anual del Instituto de Educación.

López Roldán, P., & Fachelli, S. (2016). *Dipòsit digital de documents de la UAB*. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf

Luckman, T., & L. Berger, P. (05 de Abril de 2011). *redalyc.org*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/155/15519374001.pdf>

Mariño, J. C. (Octubre de 2008). TIC y la transformación de la práctica educativa en el contexto de las sociedades del conocimiento. *Universidad y sociedad*

del *conocimineto*, 5(2). Obtenido de <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/gonzalez.pdf>

Martin R., H., Bustos, S., & Ferraz, J. C. (2005). *CEPAL, Naciones Unidas*. Obtenido de Estrategias nacionales para la sociedad de la información en América Latina y el Caribe: <https://repositorio.cepal.org/handle/11362/4087>

Martínez, I. (10 de Abril de 2015). *C´mon! MURCIA* . Obtenido de <https://cmonmurcia.com/111-que-es-el-new-media-art/>

Mesa, C. P. (2011). *Políticas públicas y TIC en la educación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3716902>

Mesa, C. P. (2011). *Políticas públicas y TIC en la educación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3716902>

Mesa, C. P. (2011). *Políticas públicas y TIC en la educación*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3716902>

Mintic.gov.co. (14 de Febrero de 2019). *Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones*. Obtenido de https://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-578.html?_noredirect=1

Mora, S. Z. (19 de Septiembre de 2018). *Revista Redipe*. Obtenido de <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/627/584>

Morales, L. O. (2003). *webdelprofesor.ula.ve/*. Obtenido de <http://www.webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo18.pdf>

Municipal, P. d., & Pérez, I. A. (2016). *barichara-santander.gov.co*. Obtenido de <http://www.barichara-santander.gov.co/planes/barichara-siempre-con-la-gente-20162019>

Nacional , M. D. (s.f.). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79413.html>

Nacional, M. d. (s.f.). *mineducacion*. Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-82739.html>

- Nacional, M. M. (09 de 12 de 2015). *Mineducación Ministerio de Educación Nacional* . Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/w3-propertyvalue-48473.html>
- Naranjo, M. L. (2018). *repositorio UAL*. Obtenido de http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/7083/TFM_LOZANO%20NARANJO,%20MARTA.pdf?sequence=1
- Natale, V. D. (1990). Estilo de aprendizaje y rendimiento académico. *Estilo de aprendizaje*, 1(5).
- Orjales. (1998). Deficit de atención con hiperactividad. Madrid.
- Oviedo, G. L. (2004). La definicion del concepto de percepción en psicología con base en la teoría de Gestalt. *Revista de estudios sociales*, 89-96.
- Parra, I. T. (Enero de 2.018). P.E.I. . Barichara .
- Parra, I. T. (2014). Pacto de Convivencia.
- Parra, I. T. (Enero de 2018). P.E.I Institucional.
- Patiño, R. G. (14 de Agosto de 2015). *Scielo.org*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n44/n44a11.pdf>
- Piaget, J. (s.f.). *EcuRed* . Obtenido de [https://www.ecured.cu/Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)](https://www.ecured.cu/Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa))
- Pineda. (1996). Disfunción ejecutiva en niños con transtorno por deficit de atención con hiperactividad. *Revista neurológica Colombiana*, 16-25.
- Price, M. S., & Henao Calderón, J. L. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Universidad de La Salle. Fundación Universitaria del Área Andina* , 9(1), 89. Obtenido de <http://revistas.lasalle.edu.co/index.php/sv/article/view/221>
- Roncoroni, U. (noviembre de 2017). ebook google. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=lang_en|lang_es&id=F9WEDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=que+es+el+arte+de+los+nuevos+medios+en+la+

tecnolog%C3%ADa%3F+&ots=3Gj0hwOuf2&sig=HEle0mXldfsbIJhwL94fLg
tk0eY#v=onepage&q&f=false

Santander, G. d. (23 de Abril de 2017). *santander.gov.co*. Obtenido de <http://www.santander.gov.co/index.php/secretaria-tic>

Santander, U. I. (2020). *Universidad Industrial de Santander* . Obtenido de <http://www.uis.edu.co/webUIS/es/index.jsp>

Santi, M. F. (Junio de 2013). *Maestría en Ciencia Política y Sociología* . Obtenido de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/5927/2/TFLACSO-2013MFS.pdf>

Scheel, J. E. (2000). *Roles alternativos de las tics en educación:sistema de apoyo al sistema de enseñanza aprendizaje*. Chile.

Scheel, J. E., & Laval, E. (4,5 y 6 de Diciembre de 2000). Roles alternativos de TIC en educación: sistemas de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje. *Ribie*. Obtenido de <http://www.niee.ufrgs.br/eventos/RIBIE/2000/papers/048.htm>

Skinner. (2009). *Aprendizaje y comportamiento*. Barcelona.

Solomon. (2010). *Entorno de aprendizaje con ordenadores*. Barcelona.

Souza, D. (2008). The impact when not diagnosed. *Revista Jbras psiquiatry*, 57(2), 139-151.

Sunkel, G. (14 de Septiembre de 2010). *División de Desarrollo Social CEPAL Naciones Unidas* . Obtenido de <http://www.fediap.com.ar/administracion/pdfs/TIC%20para%20la%20Educa%20ci%C3%B3n%20en%20Am%C3%A9rica%20Latina%20-%20Guillermo%20Sunkel%20-%20CEPAL.pdf>

Sunkel, G., Trucco, D., & Espejo, A. (Mayo de 2014). *Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL)*. Obtenido de https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/36739/1/S20131120_es.pdf

- Tancara, L. C. (Diciembre de 1993). *scielo.org*. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S0040-29151993000100008&script=sci_arttext
- Torres, M., Paz, K., & Salazar, F. (19 de 09 de 2019). *DSPACE*. Obtenido de <http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2817/M%c3%a9todos%20de%20recolecci%c3%b3n%20de%20datos%20para%20una%20investigaci%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- TIC, M. d. (s.f.). *mintic*. Obtenido de <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Ministerio/Acerca-del-MinTIC/Historia/>
- TIC, M. d. (18 de Agosto de 2016). *Mintic*. Obtenido de <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Ministerio/Instituciones-Relacionadas/Computadores-para-Educacion-CPE/>
- UDES, E. (2020). *UDES*. Obtenido de <https://udes.edu.co/>
- UNESCO. (2017). *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/%20cultural-diversity/diversity-of-cultural%20expressions/tools/policy-guide/planificar/diagnosticar/arbol-de-problemas/>
- Vargas Beltrán, G. M. (19 de Enero de 2017). *Magisterio.com.co*. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/la-importancia-del-diseno-curricular-en-la-institucion-educativa>
- Vázquez, M. F. (2017). *ruc repositorio Universidad de Coruña*. Obtenido de <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/19200>
- Vygotski, L. (s.f.). *EcuRed*. Obtenido de [https://www.ecured.cu/Constructivismo_\(Pedagog%C3%ADa\)](https://www.ecured.cu/Constructivismo_(Pedagog%C3%ADa))
- Wehmeyer, M. (2008). *The intellectual disability construct and its relation to human functioning. Intellectual and Developmental Disabilities*. San Diego.

ANEXOS

Anexo A. Herramientas del New Art que se utilizan en cada asignatura según los estudiantes.

Asignatura	Proyector	Aulas de Inmersión	Power Point	Internet	E-mail	Wiki	Web	Blog	Comptools	Mapping	Video Arte	Realidad Virtual	Inteligencia Artificial	Arte Interactivo	Celular	WhatsApp	Otras
Biología																	
Lengua Castellana																	
Matemáticas																	
Informática																	
Física																	
Química																	
Filosofía																	
Ciencias Económicas																	
Ciencias Políticas																	
Religión																	
Informática																	
Inglés																	
Ética y Valores																	
Ciencias Sociales																	
Educación Artística																	
Educación Física																	
Dibujo Técnico																	
Turismo																	

Electricidad y Electrónica																	
Mecánica																	
Proyectos Lúdicos																	

Anexo B. Percepción de los Estudiantes del Uso del New Art en el Aula.

Preguntas de Análisis	Sí, definitivamente	Algunas veces	No, definitivamente	No sabe / No responde
1. ¿Usa alguna herramienta virtual para el desarrollo de sus actividades académicas en casa o en el colegio?				
2. ¿Considera que las herramientas tecnológicas pueden ser de gran apoyo para mantener un excelente rendimiento académico?				
3. ¿Se siente más motivado al usar herramientas tecnológicas que al usar libros, cuadernos o revistas?				
4. ¿Le gustaría contar con una metodología mixta donde el profesor acompañe las clases con herramientas virtuales?				
5. ¿Alguna vez ha usado alguna herramienta virtual?				
6. ¿Cree que su colegio debe incorporar herramientas tecnológicas?				
7. ¿Considera que el uso de recursos virtuales en clase permitiría potencializar la manera como argumenta y defiende los tópicos de aprendizaje?				
8. ¿Considera que la lectura a través de recursos tecnológicos puede ser más motivadora que usando recursos convencionales como libros o revistas?				

9. ¿Cuál recurso tecnológico cree que le hace falta o debe mejorar la institución de manera urgente?, justifique su respuesta.

Anexo C. Prueba Diagnóstica sobre el Uso de Herramientas Digitales en los Docentes.

COMPETENCIA	DIMENSIONES	NIVEL			PUNTAJE	
		EXPLORADOR (1)	INTEGRADOR (2)	INNOVADOR (3)		
T E C N O L Ó G I C A	Utilización de Herramientas Tecnológicas	Identifico las características, usos y oportunidades que ofrecen herramientas tecnológicas y medios audiovisuales, en los procesos educativos.	Comino una amplia variedad de herramientas tecnológicas para mejorar la planeación e implementación de mis prácticas educativas.	Utilizo herramientas tecnológicas complejas o especializadas para diseñar ambientes virtuales de aprendizaje que favorecen el desarrollo de competencias en mis estudiantes y la conformación de comunidades y/o redes de aprendizaje.	0	
	Construcción de Aprendizajes	Elaboro actividades de aprendizaje utilizando aplicativos, contenidos, herramientas informáticas y medios audiovisuales.	Diseño y publico contenidos digitales u objetos virtuales de aprendizaje mediante el uso adecuado de herramientas tecnológicas.	Utilizo herramientas tecnológicas para ayudar a mis estudiantes a construir aprendizajes significativos y desarrollar pensamiento crítico.		
	Propiedad Intelectual	Evalúo la calidad, pertinencia y veracidad de la información disponible en diversos medios como portales educativos y especializados, motores de búsqueda y material audiovisual	Analizo los riesgos y potencialidades de publicar y compartir distintos tipos de información a través de Internet.	Aplico las normas de propiedad intelectual y licenciamiento existentes, referentes al uso de información ajena y propia.		
P E D A G Ó G I C A	Ambiente de Aprendizaje	Utilizo las TIC para aprender por iniciativa personal y para actualizar los conocimientos y prácticas propios de mi disciplina.	Incentivo en mis estudiantes el aprendizaje autónomo y el aprendizaje colaborativo apoyados por TIC.	Diseño ambientes de aprendizaje mediados por TIC de acuerdo con el desarrollo cognitivo, físico, psicológico y social de mis estudiantes para fomentar el desarrollo de sus competencias.	0	
	Necesidades del Entorno	Identifico problemáticas educativas en mi práctica docente y las oportunidades, implicaciones y riesgos del uso de las TIC para atenderlas.	Utilizo TIC con mis estudiantes para atender sus necesidades e intereses y proponer soluciones a problemas de aprendizaje.	Propongo proyectos educativos mediados con TIC, que permiten la reflexión sobre el aprendizaje propio y la producción de conocimiento.		

C A C O M U N I C A T I V A	Planeación Pedagógica	Conozco una variedad de estrategias y metodologías apoyadas por las TIC, para planear y hacer seguimiento a mi labor docente.	Implemento estrategias didácticas mediadas por TIC, para fortalecer en mis estudiantes aprendizajes que les permitan resolver problemas de la vida real.	Evalúo los resultados obtenidos con la implementación de estrategias que hacen uso de las TIC y promuevo una cultura del seguimiento, realimentación y mejoramiento permanente.		
	Tipos de Comunicación	Me comunico adecuadamente con mis estudiantes y sus familiares, mis colegas e investigadores usando TIC de manera sincrónica y asincrónica.	Participo activamente en redes y comunidades de práctica mediadas por TIC y facilito la participación de mis estudiantes en las mismas, de una forma pertinente y respetuosa.	Utilizo variedad de textos e interfaces para transmitir información y expresar ideas propias combinando texto, audio, imágenes estáticas o dinámicas, videos y gestos.		0
	Propósito de la Comunicación	Navego eficientemente en Internet integrando fragmentos de información presentados de forma no lineal.	Sistematizo y hago seguimiento a experiencias significativas de uso de TIC.	Interpreto y produzco íconos, símbolos y otras formas de representación de la información, para ser utilizados con propósitos educativos.		
	Comunicación con el Entorno	Evalúo la pertinencia de compartir información a través de canales públicos y masivos, respetando las normas de propiedad intelectual y licenciamiento.	Promuevo en la comunidad educativa comunicaciones efectivas que aportan al mejoramiento de los procesos de convivencia escolar.	Contribuyo con mis conocimientos y los de mis estudiantes a repositorios de la humanidad en Internet, con textos de diversa naturaleza.		
G E S T I Ó	Gestión Escolar	Identifico los elementos de la gestión escolar que pueden ser mejorados con el uso de las TIC, en las diferentes actividades institucionales.	Propongo y desarrollo procesos de mejoramiento y seguimiento del uso de TIC en la gestión escolar.	Evalúo los beneficios y utilidades de herramientas TIC en la gestión escolar y en la proyección del PEI dando respuesta a las necesidades de mi institución.		0
	Políticas de Gestión	Conozco políticas escolares para el uso de las TIC que contemplan la privacidad, el impacto ambiental y la salud de los usuarios.	Adopto políticas escolares existentes para el uso de las TIC en mi institución que contemplan la privacidad, el impacto ambiental y la salud de los usuarios.	Desarrollo políticas escolares para el uso de las TIC en mi institución que contemplan la privacidad, el impacto ambiental y la salud de los usuarios.		

	Programas de Formación	Identifico mis necesidades de desarrollo profesional para la innovación educativa con TIC.	Selecciono y accedo a programas de formación, apropiados para mis necesidades de desarrollo profesional, para la innovación educativa con TIC.	Dinamizo la formación de mis colegas y los apoyo para que integren las TIC de forma innovadora en sus prácticas pedagógicas.		
I N V E S T I G A T I V A	Investigación en el Aula	Documento observaciones de mi entorno y mi práctica con el apoyo de TIC.	Represento e interpreto datos e información de mis investigaciones en diversos formatos digitales.	Divulgo los resultados de mis investigaciones utilizando las herramientas que me ofrecen las TIC.		0
	Redes de Investigación	Identifico redes, bases de datos y fuentes de información que facilitan mis procesos de investigación.	Utilizo redes profesionales y plataformas especializadas en el desarrollo de mis investigaciones.	Participo activamente en redes y comunidades de práctica, para la construcción colectiva de conocimientos con estudiantes y colegas, con el apoyo de TIC.		
	Análisis de Información	Sé buscar, ordenar, filtrar, conectar y analizar información disponible en Internet.	Contrasto y analizo con mis estudiantes información proveniente de múltiples fuentes digitales.	Utiliza la información disponible en Internet con una actitud crítica y reflexiva		

Tomado de tesis de estudiantes de Maestría en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación. (UDES, 2020)

Anexo D. Uso del New Art en el Aula por parte de los Docentes.

Preguntas de Análisis	Sí, definitivamente	Algunas veces	No, definitivamente	No sabe / No responde
1. ¿Usa recursos digitales para sus clases actualmente?				
2. ¿Frecuenta la búsqueda de material para sus clases teniendo en cuenta portales educativos y recursos digitales?				
3. ¿Reconoce como usar recursos tecnológicos y digitales en sus clases?				
4. ¿Ha recibido alguna capacitación sobre el uso de las New Art en el aula?				
5. ¿Considera un tema de importancia la incorporación de estrategias tecnológicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje en la institución?				
6. ¿Considera que la institución está apta para la incorporación del new Art?				
7. ¿Considera que la calidad educativa se consigue a través de la digitalización de la pedagogía escolar?				

8. ¿Cuáles herramientas virtuales preferiría usar en el desarrollo de sus clases presenciales?, justifique su respuesta.

9. ¿Cuál cree que es el principal inconveniente a la hora de incorporar recursos digitales en el aula?, justifique su respuesta.