

La educación artística mediada por la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp, en la Media Técnica en Dibujo Arquitectónico de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, del Municipio de Medellín, 2022

Jorge Alberto Mazuera Valencia

Juan Fernando Giraldo Flórez

Juan Pablo Guzmán Hernández

Harold Ortiz Sandoval

TRABAJO DE GRADO

Para optar al título de Licenciados en Artes Plásticas

Asesor

Yohn Mario Jaramillo Molina

Magíster en Educación

Universidad de Antioquia

Departamento de Artes visuales

Facultad de Artes

2022

“En tanto que individuo, grupo o cultura, uno puede decidir desvincularse, en ciertos momentos o bajo ciertas circunstancias, del mundo digital, para explorar vías propias, para formar su propia identidad, lograr distintos niveles y formas de intimidad, y abrir direcciones creativas que no se habían previsto antes. (Por supuesto, y tal como quizás habría apuntado Jacques Ellul, desconectar de la tecnología puede resultar mucho más fácil que reaccionar ante la conciencia creada por la tecnología.) La aparición de la escritura no destruyó la memoria humana, aunque probablemente sí que activó distintos objetivos. La aparición de la imprenta no acabó con la creación de bellísimas obras gráficas ni socavó las religiones organizadas jerárquicamente. Y la aparición de las aplicaciones no tiene por qué destruir la capacidad humana de generar nuevos retos y nuevas soluciones, y de recurrir a la tecnología cuando sea necesario y al propio ingenio cuando no”.

Gardner Howard (2015).

AGRADECIMIENTOS

Un reconocimiento muy especial a la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, a sus directivas y cuerpo docente, y a los estudiantes de décimo grado de la Media Técnica en Dibujo Arquitectónico del año 2022.

Al profesor Germán Alberto Benjumea Zapata, docente de la institución y también profesor de la Universidad de Antioquia, por su acompañamiento, amabilidad y generosidad durante el desarrollo de este proyecto.

Al profesor Yohn Mario Jaramillo Molina por su saber y generosidad con el conocimiento en este proceso investigativo, sin su infinita paciencia este proyecto no hubiera sido posible. Mil gracias por compartirnos su saber y experiencia.

Gracias a la Alcaldía de Medellín, a la Secretaría de Cultura, a la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia; también agradecimientos sinceros al Museo de Antioquia, a la profesional de públicos, a los curadores invitados y a los integrantes del museo, quienes nos facilitaron el acceso a la información. A todos y a cada uno de los expertos invitados, por su generosidad y conocimiento, nuestra más sentida gratitud por su aporte.

Agradecimientos especiales a nuestras parejas, familiares y amigos quienes hicieron posible esta investigación, pues sin su cariño y apoyo no habría sido posible.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	6
Abstract.....	6
1. Formulación y planteamiento del problema.....	8
2. Objetivos de la investigación.....	11
3. Marco referencial.....	12
4. Marco legal.....	14
5. Marco contextual.....	16
5.1 Municipio de Medellín.....	16
5.2 Comuna 8: Villa Hermosa.....	18
5.3 Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento.....	19
5.4 Misión de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento.....	21
5.5 Visión de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento.....	22
5.6 Filosofía de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento.....	22
5.7 Pilares Axiológicos.....	22
5.8 Compromiso.....	23
5.9 Convivencia.....	23
5.10 Tolerancia.....	23
5.11 La educación Media Técnica.....	24
5.12 Caracterización de los estudiantes de la Media Técnica en Dibujo Arquitectónico.....	25
5.13 Museo de Antioquia.....	26
5.14 Google Arts & Culture.....	27
5.15 Museo abierto (Open Museum) BID.....	27
6. Marco conceptual.....	28
6.1 De la tecnología hacia las tecnologías digitales.....	28
6.2 Del WhatsApp como ambiente de aprendizaje.....	34
6.3 De las TIC hacia la educación.....	35
6.4 De la Educación Artística hacia las TIC.....	38
7. Marco metodológico.....	46
7.1. Metodología.....	46

7.2 Técnicas e instrumentos de recolección datos e información.....	47
7.3 Análisis e interpretación de la información.....	47
7.4 Diagrama de flujos.....	47
7.4.1 Paso 1: Diseño y presentación de proyecto.....	48
7.4.2 Paso 2: Adaptación de contenido.....	49
7.4.3 Paso 3: Operación de contenidos.....	50
7.4.4 Paso 4: Sistematización.....	51
7.4.5 Paso 5: Evaluación y conclusiones.....	52
7.4.6 Paso 6: Socialización.....	53
8. Conclusiones y recomendaciones.....	90
9. Referencias bibliográficas	95
10. Glosario de términos.....	98
11. Anexo.....	100

RESUMEN

Esta investigación cualitativa, con enfoque etnográfico y descriptivo, tuvo como objetivo principal posibilitar la Educación Artística y Cultural mediada por la aplicación de mensajería instantánea *WhatsApp* en el nivel de Media Técnica en Dibujo Arquitectónico de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del Municipio de Medellín, durante el año 2022. En tal sentido, se buscó diseñar estrategias de cocreación mediante la aplicación de *WhatsApp*, y acercar a los estudiantes a los objetos y a la producción artística y cultural del Museo de Antioquia. Para el logro de estos propósitos se presentó una construcción teórica sobre las nociones de "Generación APP" de Gardner, las TIC y su vinculación con la educación, y el *WhatsApp* como un recurso que se ha convertido en herramienta didáctica interactiva para la educación artística y cultural.

Palabras clave: TIC, Educación artística, Aplicación de mensajería instantánea *WhatsApp* y Museos.

ABSTRACT

This qualitative research, with an ethnographic and descriptive approach, had as its main objective to enable Artistic and Cultural Education mediated by the instant messaging application WhatsApp at the level of Technical Media in Architectural Drawing of the Luis Carlos Galán Sarmiento Educational Institution of the Municipality of Medellín, during the year 2022. In this sense, it was sought to design co-creation strategies through the application of WhatsApp, and to bring students closer to the objects and the artistic and cultural production of the Museum of Antioquia. To achieve these purposes, a theoretical construction was presented on the notions of

Gardner's "APP Generation", ICTs and their link with education, and WhatsApp as a resource that has become an interactive didactic tool for artistic education and cultural.

Keywords: TIC'S, Art education, Instant messaging application WhatsApp and Museums.

1. FORMULACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El sistema educativo, tanto el de carácter público como el privado, en los niveles formal e informal, enfrenta un desafío que lo pone en una encrucijada, puesto que se encuentra ante dos realidades o demandas a la hora de desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje: los ideales de la educación y sus temas clásicos y la realidad saturada de información y de aplicaciones que como herramientas comunican pero también desinforman.

A la par de estos asuntos, es importante recordar que el software educativo, así como los libros de texto, son sólo algunas de las herramientas existentes que favorecen los procesos educativos. No obstante, ninguna de estas puede ser un sustituto del profesor y su liderazgo en los procesos de enseñanza-aprendizaje, la construcción social del conocimiento, la participación de la comunidad educativa, y especialmente, de la experiencia humana de vivir, amar y aprender juntos. En segundo lugar, se hace vital tener presente que son necesarias las adaptaciones digitales tecnológicas en las aulas de clase, pues paulatinamente los estudiantes y los docentes han abandonado el bolígrafo y el cuaderno de nuestro tiempo (nos preguntamos entonces ¿se perderá en el futuro o dentro de muy pocos años?), y estas aplicaciones y plataformas digitales están siendo un lente a través del cual conocemos y experimentamos gran parte de nuestro mundo.

En este sentido podríamos preguntarnos, a la hora de educar, ¿basta la tecnología digital? o ¿basta el profesor? Estos dos grandes desafíos nos invitan a repensar cuál es la misión de la escuela y el maestro, y cuál debe ser el sentido, la función y la finalidad de las tecnologías de la

información y de las comunicaciones TIC, en los procesos de enseñanza - aprendizaje o en el desarrollo de los procesos educativos.

Ahora bien, la virtualidad y las tecnologías digitales se hicieron más visibles en tiempos de pandemia por COVID-19, y nos pusieron en una encrucijada entre la educación en su modalidad presencial y la virtual, generando la emergencia de nuevos lenguajes y formas de comunicación, además de una visible frontera entre lo real y lo virtual; así como una distancia enorme entre instituciones educativas, museos y espacios culturales. Es decir, lo flexible y voluble del mundo se contrapuso al tiempo sólido, estable y repetitivo. Dicha situación nos invitó a generar, crear y recrear nuevas formas o maneras de educar y establecer nuevas estrategias para vincular y articular las nuevas tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente, en lo concerniente a nuestro objeto de estudio: la educación artística.

Por lo tanto, nuestro reto en esta investigación es el pensar en cómo articular y conciliar entre estos dos desafíos para el beneficio de los estudiantes y los procesos de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, mostrar que la tecnología digital es solo una herramienta entre tantas, que permite a los estudiantes aprender, trabajar y convivir juntos, pero a la hora de motivarlos, formarlos, educarlos y orientarlos, el maestro es lo más importante, es decir, la tecnología digital por sí misma no es formativa ni transformativa, es la escuela y la pedagogía, junto con el maestro, las que son transformativas.

De igual manera, también hay que reconocer y darnos cuenta de que vivimos en una época de innovación y revolución digital que nos obliga a educar y a preparar a los estudiantes

para nuevas realidades y oficios o desempeños laborales, muchos de ellos aún no existen o no han sido claramente definidos, es decir, tenemos que preparar a nuestros estudiantes para su futuro, no para nuestro pasado o presente, y es ahí donde la tecnología digital se convierte en un complemento necesario. Por todo lo anterior, se quiere aportar a esta realidad o desafío educativo intentando responder la siguiente pregunta investigativa:

¿Cómo posibilitar la educación artística mediada por la aplicación de mensajería instantánea *WhatsApp* en la Media Técnica de Dibujo Arquitectónico de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, del Municipio de Medellín, en 2022?

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Posibilitar la Educación Artística mediada por la aplicación de mensajería instantánea *WhatsApp* en la Media Técnica en Dibujo Arquitectónico del grado 10° de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del Municipio de Medellín, 2022.

Objetivos específicos

1. Diseñar estrategias de cocreación mediante la aplicación de mensajería instantánea *WhatsApp* para los estudiantes del grado 10° de la Media Técnica en Dibujo Arquitectónico de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, del Municipio de Medellín.
2. Acercar a los estudiantes de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, desde la aplicación de mensajería instantánea *WhatsApp*, a los objetos y producción artística y cultural del Museo de Antioquia.

3. MARCO REFERENCIAL

Como parte de la búsqueda e indagación sobre la educación artística mediada por las TIC encontramos los siguientes referentes:

Un trabajo realizado por Verónica Cecilia Capasso (2018) en el que se propone abordar los usos de la web vinculados a la producción y enseñanza de prácticas artísticas contemporáneas. En cuanto a la producción, la autora afirma que es necesario pensar en las nuevas tecnologías de la comunicación como modos de “democratización” de espacios, de visibilidad y circulación extra-institucional de las prácticas artísticas. Es importante destacar que este tipo de creaciones proponen otros vínculos con el público a la vez que pueden contribuir a divulgar diversas temáticas sociales, políticas, etc. En cuanto a la enseñanza, sugiere Capasso que es preciso hacer una reflexión sobre el uso pedagógico de las TIC en el campo de la educación artística, en tanto herramientas y medios para enriquecer la construcción de conocimiento. De este modo, el profesor puede usarlas para mejorar la eficacia de su actuación, tanto en el aula como en su trabajo de investigación. Así, según la investigadora, la web no solo ofrece una gran fuente de recursos, sino, además, es una plataforma donde trabajar con ellos.

De igual manera, encontramos la experiencia de Giselle Tatiana Rojas (2022), de la cual nos comenta que “Con la transformación educativa que vivimos durante la pandemia, que ayudó a acelerar nuestra evolución tecnológica, ahora somos una institución más comprometida y abierta al mundo, interconectada e inclusiva, consciente del cuidado del planeta y su desarrollo

sostenible”. Del mismo modo lo afirmó Gerardo León Franco Zapata, Rector del Colegio Colombo Británico de Envigado: El Colegio Colombo Británico de Envigado, Colombia, recibió la certificación como *Google Reference School*, gracias al acompañamiento de la empresa IEDUCANDO y al equipo de *Google For Education*.

Esta distinción reconoce a las instituciones de educación a nivel mundial que le apuestan al mejoramiento de la calidad educativa, mediante la integración de las herramientas de *Google Workspace For Education*, para fortalecer las competencias digitales de docentes, directivos y administrativos, permitiendo que la formación de los estudiantes y el fortalecimiento de la administración de los procesos institucionales, beneficien a toda la comunidad educativa. “Esta experiencia ha significado para mí un desafío y un constante aprendizaje, pues me permitió revisar las prácticas tradicionales e implementar nuevas estrategias donde los estudiantes amplían sus posibilidades educativas ya que tienen acceso a clases grabadas, foros y demás recursos donde pueden reforzar lo visto en las aulas”, así lo expresó Sulma Acevedo, Coordinadora TIC del Colegio Colombo Británico.

4. MARCO LEGAL

En relación con la educación y su articulación con las TIC se encuentran vigentes las siguientes normas y lineamientos legales:

- “La Constitución Política de Colombia promueve el uso activo de las TIC como herramienta para reducir las brechas económica, social y digital en materia de soluciones informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia”.

- “La Ley 115 de 1994, también denominada *Ley General de Educación* dentro de los fines de la educación, cita en el numeral 13: “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo”. Por otra parte, el Artículo 32 reza con respecto a la Educación Media Técnica que: “La educación media técnica prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios, y para la continuación en la educación superior”.

- “La Ley 715 de 2001 ha brindado la oportunidad de trascender desde un sector “con baja cantidad y calidad de información a un sector con un conjunto completo de información pertinente, oportuna y de calidad en diferentes aspectos relevantes para la gestión de cada nivel en el sector (MINTIC, 2008, p. 35).

•La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y el uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuario.

5. MARCO CONTEXTUAL

5.1 Municipio de Medellín

Medellín es una ciudad colombiana, capital del departamento de Antioquia. Es la ciudad más poblada del departamento y la segunda más poblada del país después de Bogotá. Está ubicada en la parte más ancha de la región natural conocida como Valle de Aburrá, en la cordillera central de los Andes. Está extendida por ambas orillas del río Medellín, que la atraviesa de sur a norte, y es el municipio principal del Área metropolitana del Valle de Aburrá.

Medellín es considerada el epicentro comercial, industrial y de desarrollo tecnológico del país. Por su altura y ubicación geográfica tiene un clima primaveral durante los 365 días del año, lo cual, sumado a su excelente infraestructura de servicios, la convierte en un destino ideal para la realización de eventos y las visitas de ocio y vacaciones. De hecho, recientemente fue declarada según el *Time Out* como la tercera de las mejores ciudades del mundo en 2022.

Es conocida como una de las ciudades más resilientes a nivel internacional, aunque llegó a ser, en las décadas de los ochenta y noventa, una de las ciudades más violentas en el mundo, no obstante, hoy es reconocida por su transformación e innovación social.

Económicamente, Medellín es una ciudad que sobresale como uno de los principales

centros financieros, industriales, comerciales y de servicios de Colombia, primordialmente en los sectores textil, confecciones, metalmecánico, eléctrico y electrónico, telecomunicaciones, automotriz, alimentos y salud.

Esta ciudad es uno de los principales centros culturales de Colombia. Medellín realiza importantes y reconocidas festividades a nivel local, nacional e internacional, como lo son: la Feria de las Flores, siendo esta la fiesta anual que ofrece a los visitantes más de 140 eventos culturales, tales como: Feria Nacional Equina, Festival de Orquestas, Festival Nacional de la Trova, desfile de Autos Antiguos y el Festival Internacional de Poesía; este último evento fue galardonado con el Premio Nobel Alternativo, antesala del Premio Nobel de Paz, por la *Fundación Right Livelihood* de Suecia. En dicha fiesta que celebra las letras se presentan poetas de casi todo el mundo, quienes se encargan de entregar al público, de forma gratuita, sus poemas y lectura en lugares como parques, auditorios, barrios populares y poblaciones cercanas a Medellín.

La ciudad está distribuida político-administrativamente en dieciséis comunas: Popular, Santa Cruz, Manrique, Aranjuez, Castilla, Doce de Octubre, Robledo, Villa Hermosa, Buenos Aires, La Candelaria, Laureles-Estadio, La América, San Javier, El Poblado, Guayabal y Belén y cinco corregimientos: Palmitas, San Cristóbal, Altavista, San Antonio de Prado y Santa Elena. La ciudad tiene un total de 249 barrios urbanos oficiales.

5.2 Comuna 8: Villa Hermosa

Según los criterios del Decreto N° 346 de 2002 , del Acuerdo 62 de 1999 y su revisión Acuerdo 46 de 2006 “Plan de Ordenamiento Territorial” el municipio de Medellín está conformado por 16 comunas en la zona urbana y 5 corregimientos en la zona rural. Teniendo en cuenta estos criterios la Comuna 8 o Villa Hermosa quedó integrada por los barrios Villa Hermosa, La Mansión, San Miguel, La Ladera, Batallón Girardot, Llanaditas, Los Mangos, Enciso, Sucre, El Pinal, 13 de Noviembre, La Libertad, Villa Tina, San Antonio, Las Estancias, Villa Turbay, La Sierra y Villa Liliam.

Los límites de estos barrios fueron definidos mediante el decreto 346 de 2000, sin embargo, en algunos casos estos no se corresponden con la delimitación tradicional que los habitantes han hecho de su territorio, por lo que es común que las personas se sientan parte de un barrio o de un sector distinto de aquel delimitado por *Planeación*, lo que obedece tal vez a la proximidad de los barrios, a la ausencia de grandes vías o infraestructura que haga las veces de límite – esto a excepción de las cuencas de quebradas-, o al hecho de que la mayoría de sus “fronteras” institucionales no son conocidas y “vivas” por las personas, pues han sido barrios conformados en la medida de su crecimiento, con el paso del tiempo, según iban llegando sus habitantes, y no por fundaciones o decretos.

Es así que sus habitantes reconocen como “suyos” sectores que han sido asignados a otro barrio o no reconocen como “propios” sectores que quedaron incluidos dentro de su perímetro, la regla general es emplear las vertientes de quebradas como límites naturales. Esto es evidente en

el reconocimiento desde *Planeación* de 18 barrios, pero la existencia de más de 30 Juntas de Acción Comunal (Medellín, 2006). En el testimonio tomado a don Tertulio sobre la Memoria en el barrio Santa Lucía, este declaró “Cuando miraba el barrio Las Estancias en un mapa, decía Las Estancias y los sectores eran antes Villa Tina, Villa Liliam, Villa Turbay, San Antonio y Santa Lucía, eran los sectores de Las Estancias y una cosa graciosa, todos los sectores lograron Junta de Acción Comunal y Las Estancias no tiene Junta de Acción Comunal...porque eso marca una cosa con el barrio y es que ya prácticamente Las Estancias desapareció porque cada uno (de los barrios) tuvo una identidad propia y Las Estancias, que era el barrio grande, el barrio macro quedó reducido a unas cuantas cuadras ahí junto a Tres Esquinas y ya no más. Otra cosa es que todo el mundo ha vivido en Caicedo y cuando miramos resulta que nada de esto es Caicedo” (Secretaría de Cultura Ciudadana Proyecto Memoria y Patrimonio 2008, p. 6). De acuerdo al Censo Nacional de Población realizado por el DANE en el 2005, en la comuna 8 de Medellín habitan un total de 134.292 personas, de los cuales 63.589 son hombres (47%) y 70.703 son mujeres (53%).

5.3 Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento

La institución Educativa Luis Carlos Sarmiento está ubicada en la comuna ocho del Municipio de Medellín, la cual fue descrita anteriormente. Es una zona montañosa bastante escarpada, con vaguadas por donde circulan aguas negras, provenientes de la gran masa marginada, que habita en las zonas más altas, inicialmente Golondrinas, Primavera e Isaac Gaviria.

El barrio Los mangos, como origen de la institución, es un asentamiento iniciado en 1948 con ventas de lotes; llegaron al barrio los tapieros y comenzaron a construir casas amplias de tapia y de teja, en esta época comenzó una nueva etapa para el barrio porque asistieron los famosos albañiles que emprendieron una gran labor construyendo las casas con materiales como adobes, hierro, cemento y teja. Los primeros pobladores fueron los Henao, los Sánchez, y otras familias descendientes, unos a otros en el ámbito familiar se cedían los lotes, para sus respectivas construcciones, así fue creciendo poco a poco el barrio.

En 1985, en la época del Gobierno del presidente Belisario Betancur Cuartas, se dio comienzo al proyecto de vivienda de interés social, y a través del Instituto de Crédito Territorial se construyó la *Urbanización Colinas de Enciso* perteneciente a los Mangos, esta comprende dos sectores divididos por manzanas. En el año 1994 se continuó la segunda etapa de las viviendas y nacieron los sectores Portal de Enciso, Altos de Villa, Terrazas de la Villa, contando con todos los servicios necesarios, menos en los sectores de las zonas más altas que son de viviendas pobres, donde entre ellos encontramos: Golondrinas, Isaac Gaviria, Las Torres, y Asentamiento Mano de Dios.

Durante el año 1988 siendo alcalde el señor Juan Gómez Martínez, se realizaron estudios técnicos y geológicos, declarando gran parte de Llanaditas y el 13 de Noviembre como zonas de alto riesgo. Día a día llegaron más desplazados de las diferentes poblaciones debido a la violencia, a las amenazas y demás migraciones del campo a la ciudad. En estas viviendas predominaba el hambre, la desnutrición, la falta de agua potable y la contaminación.

Los líderes comunitarios y las comunidades religiosas tienen lugar en esta comuna, tales como: La Fundación Beato Iturrante, la cual ayuda en la zona desde 1987; La Capilla María Reina de los Padres Trinitarios, quienes han ingresado a esta zona para apoyar el sentido espiritual y la ayuda humanitaria, y también en atención de nutrición y apoyo económico a niños y jóvenes. También se encuentra la Fundación Golondrinas, que es una ONG que trabaja en nutrición, salud y educación, desde 1996. Otro barrio de invasión es Villa Mercedes, creado en 1997 entre los límites de Llanaditas y los Mangos.

La Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento está conformada, desde el año 2003, por las secciones que se fusionaron: Escuela El Pinal, Niño Jesús de Praga, Colinas de Enciso y el Liceo Luis Carlos Galán Sarmiento, dando cumplimiento a la Resolución 16255 del 27 de noviembre de 2002. La institución recibe, en sus diferentes secciones, alumnos provenientes de sectores como: Los Mangos, Llanadas, 13 de Noviembre, Golondrinas, El Plan, Camboya, Primavera, La Loma, Isaac Gaviria, La Torre, El Pacifico, Llanadas, Llanaditas, Asentamiento la Mano de Dios, Sol de Oriente, Alto de la Villa, Portal de Enciso, Colinas de Enciso, Roosevelt, Julio Rincón, Villa Mercedes, Tres Esquinas y El Pinal, entre otras.

5.4 Misión de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento

La misión de la I.E. es brindar una educación de calidad orientando la formación de niños, niñas y jóvenes a través de un proyecto educativo que estimule el desarrollo integral basado en los valores de compromiso, convivencia y tolerancia, para entregar a la sociedad seres que

contribuyan a una mejor interacción con los otros, con la humanidad y con la naturaleza, y de este modo lograr la construcción de un mundo mejor.

5.5 Visión de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento

El colegio como institución educativa de carácter público, se ha propuesto ser para el año 2016 una institución que se reconozca por ser líder en cultura de la calidad de la educación, centrada en el estudiante, la familia y la sociedad, para formar seres humanos competentes y comprometidos con el desarrollo sostenible y con el entorno que los rodea.

5.6 Filosofía de la I.E. Luis Carlos Galán Sarmiento

La tarea del colegio está fundamentada a partir de tres valores que conforman el lema de la institución: compromiso, convivencia y tolerancia en una antropología humanizante, lo cual significa la apertura del hombre hacia unas relaciones justas con los demás y con el mundo, y la posibilidad de continuar con un mundo sostenible.

5.7 Pilares Axiológicos

Como ya se ha dicho, los tres valores que conforman el lema de la institución son:

Compromiso, Convivencia y Tolerancia.

5.8 Compromiso

Este valor se define como aquél que va más allá de cumplir con un deber o una obligación, pues a través del compromiso se ponen en juego nuestras capacidades para sacar adelante todo aquello que se nos ha confiado, o en lo que nos hemos empeñado por nuestra propia cuenta.

5.9 Convivencia

Acción de convivir, vivir en compañía con otro y con otros, cohabitar. Para interactuar con los demás seres humanos, uno de los principios fundamentales es el respeto por ellos, por sus ideas y por sus formas de ser. Para ello es necesario superar gran cantidad de obstáculos y dejar de lado muchos de nuestros prejuicios. Esto implica aceptar la diferencia aún sin compartirla, aprender a vernos en el otro aunque no nos identifiquemos con él, y sobre todo, entender la diversidad como riqueza y la pluralidad como el futuro de nuestros pueblos.

5.10 Tolerancia

La tolerancia es el respeto incondicional a las personas, a sus ideas y características personales, aunque no estemos de acuerdo con ellas. Se trata de aceptar que cada ser humano tiene sus particularidades dentro de la uniformidad de la especie. Ese valor hace que la vida en comunidad sea llevadera y que cada individuo se sienta identificado con la colectividad aún en la diferencia.

5.11 La educación Media Técnica

La Educación Media Técnica prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios, y para dar continuación en la educación superior. Estará dirigida a la formación calificada en especialidades, tales como: agropecuaria, comercio, finanzas, administración, ecología, medio ambiente, industria, informática, minería, salud, recreación, turismo, deporte y las demás que requiera el sector productivo y de servicios. Debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en la capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia. Las especialidades que ofrezcan los distintos establecimientos educativos deben corresponder a las necesidades regionales, según la Ley 115. Art. 32.

ARTÍCULO 28. El Carácter de la Educación Media: La Educación Media tendrá el carácter de académica o técnica. A su término se obtiene el título de bachiller que habilita al educando para ingresar a la educación superior en cualquiera de sus niveles y carreras.

ARTÍCULO 32. Educación Media Técnica: La Educación Media Técnica prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios, y para la continuación en la educación superior. Estará dirigida a la formación calificada en especialidades tales como: agropecuaria, comercio, finanzas, administración, ecología, medio ambiente, industria, informática, minería, salud, recreación, turismo, deporte y las demás que requiera el sector productivo y de servicios. Debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de

adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia. Las especialidades que ofrezcan los distintos establecimientos educativos, deben corresponder a las necesidades regionales.

PARÁGRAFO. Para la creación de instituciones de educación media técnica o para la incorporación de otras y para la oferta de programas, se deberá tener una infraestructura adecuada, el personal docente especializado y establecer una coordinación con el Servicio Nacional de Aprendizaje, SENA u otras instituciones de capacitación laboral o del sector productivo.

ARTÍCULO 33. Objetivos específicos de la educación media técnica. Son objetivos específicos de la educación media técnica: a) La capacitación básica inicial para el trabajo; b) La preparación para vincularse al sector productivo y a las posibilidades de formación que éste ofrece, y; c) La formación adecuada a los objetivos de educación media académica, que permita al educando el ingreso a la educación superior.

5.12 Caracterización de los estudiantes de la Media Técnica en Dibujo Arquitectónico

La población objeto de nuestro trabajo de investigación, pertenece a la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, localizada en el Barrio Lomas de Enciso, de la Comuna 8, del Municipio de Medellín. Se trata de un grupo de 31 estudiantes del grado 10 de Educación Media Técnica con doble titulación como dibujantes arquitectónicos, en convenio con el SENA, de los cuales el 70% son hombres y el 30% son mujeres, las edades oscilan entre los 17 y 22 años y sus viviendas están ubicadas en los estratos 1, 2 y 3.

Estos jóvenes, como la mayoría de los chicos de su edad, están inmersos en el mundo digital, o como diría Gardner (2015), se pueden describir con el revelador apelativo de “Generación App”, puesto que no se debe desconocer el papel que desempeña la tecnología digital en sus vidas, por ejemplo, en la configuración significativa de su identidad, intimidad e imaginación durante los últimos años. En efecto, podríamos apoyarnos en Gardner para describir de una mejor manera a estos jóvenes, así citaríamos al autor cuando este afirma que:

...los jóvenes de ahora no solo crecen rodeados de aplicaciones, sino que además han llegado a entender el mundo como un conjunto de aplicaciones, a ver sus vidas como una serie de aplicaciones ordenadas o quizás, en muchos casos, como única aplicación que se prolonga en el tiempo y que les acompaña de la cuna a la tumba (hemos llamado “*superapp*” a esta aplicación global) (2015, p. 21).

5.13 Museo de Antioquia

El Museo de Antioquia (antiguo Palacio Municipal) es una sala situada en el centro de Medellín que alberga colecciones con relevancia internacional. Fue el primero fundado en el departamento de Antioquia y el segundo en Colombia. Se sitúa frente a la plaza Botero, cerca de la estación del metro denominada “Parque Berrío”. En 1995 fue declarado monumento nacional y en el año 2000 la edificación se convirtió en museo. Las obras de conservación, restauración y adaptación al nuevo uso, permiten recuperar la belleza original de la estructura que, a pesar de las alteraciones y agresiones de las que fue víctima con el paso del tiempo, mantiene su calidad y valor arquitectónico.

5.14 Google Arts & Culture

Google Arts & Culture es una iniciativa no comercial que trabaja con instituciones culturales y artistas de todo el mundo. Su misión es preservar y llevar el arte y la cultura del mundo en línea para que sea accesible a cualquier persona y en cualquier lugar. El proyecto actúa bajo un sitio web del *Instituto Cultural de Google* que presenta una recopilación de imágenes en alta resolución de obras de arte expuestas en varios museos del mundo, así como un recorrido virtual por las galerías en las que se encuentran.

5.15 Museo abierto (Open Museum) BID

Open Museum es un espacio de experimentación abierto. Un laboratorio para compartir recursos de conocimiento, soluciones e innovaciones y un espacio para escuchar a la comunidad en sus necesidades y acciones. La iniciativa se dirige en primera instancia a profesionales del sector museístico (funcionarios, gestores culturales, curadores, conservadores, administradores, gerentes, etc.), así como a todo el ecosistema creativo de las instituciones culturales.

6. MARCO CONCEPTUAL

6.1 De la tecnología hacia las tecnologías digitales

Para comprender las TIC, o las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, es necesario abordar algunos conceptos fundamentales que hacen parte de su configuración, esto con la intención de proponer un panorama que ayude en el discernimiento del término desde una perspectiva histórica y general. Para esto, proponemos partir del concepto de tecnología para diferenciarlo del término tecnologías de la información y de las comunicaciones o de las tecnologías digitales, con el fin de delimitar el contexto y el problema que se plantea en esta investigación.

Las TIC (Tecnologías de la información y las comunicaciones) se desprenden de toda la producción y creación de la TECNOLOGÍA desde los inicios de la historia de la humanidad hasta nuestros días, según Ávila (2013). Podemos ver que desde la época del paleolítico inferior - 600.000 años A. de C., el hombre comenzó a diseñar y a pensar en cómo crear tecnología, al convertir los recursos naturales en herramientas sencillas, como por ejemplo, tallar piedras afiladas para realizar incisiones en la piel de un animal muerto con el fin de alimentarse, tallar la madera para hacer la flecha o cuchillo para cazar animales y alimentarse. Siglos después pudo crear la imprenta, la máquina de vapor, los motores de combustión interna, la iluminación eléctrica, las baterías y la energía nuclear, entre otra tantas tecnologías.

La palabra tecnología proviene del griego *techné*, que significa arte, y *logos*, que es la

inteligencia que ordena, dirige y da armonía. Este término puede tener sus inicios en el momento en el que el hombre comienza a utilizar los recursos naturales como herramientas simples con el fin de transformar la naturaleza y el entorno para su beneficio. El concepto como tal aparece ya a mediados del siglo XVIII, y más adelante a comienzos del siglo XX, Thorstein Veblen, sociólogo estadounidense (citado en Ávila, 2013), sugiere con relación a esto que las innovaciones tecnológicas permiten a la sociedad moldear sus maneras de pensar, con el fin de satisfacer sus necesidades en el contexto doméstico o laboral por medio de la creatividad. Luego, a comienzos del siglo XXI, se genera una transformación social a partir del uso de la tecnología lo cual permite al hombre el disfrute del aprendizaje y la producción de conocimiento. Al respecto, de la educación y la formación de capacidades en la era digital, Martínez *et al.*, plantean que:

No cabe duda acerca del impacto de la educación en el desarrollo de las personas y de los países, tanto para la inclusión social como en términos productivos. Aun cuando la importancia de la educación no es algo nuevo, los cambios productivos y las innovaciones relacionadas con la información, el conocimiento y la globalización experimentada en los últimos años le han dado un nuevo ímpetu y han relevado la necesidad de contar con nuevas capacidades y conocimientos (Sunkel, Trucco y Espejo, 2014). La educación es un derecho y una herramienta fundamental para avanzar hacia el objetivo de la igualdad. Los avances en acceso y conclusión han sido considerables en la región, no obstante se mantienen importantes brechas, puesto que estos avances han sido desiguales intra y entre países. Por ello, es imperativo avanzar en la reducción de brechas educativas que permitan sacar igual provecho del desarrollo a toda la población (p. 32).

En nuestro caso, tendremos como referencia conceptual de la tecnología: el saber hacer,

en relación a la ciencia como saber, la tecnología como el saber hacer y la técnica como el hacer (El objeto o la acción). Es por esto que podemos hablar o reconocer entre una tecnología digital, deportiva, tecnología primitiva o de punta, entre otras.

En cuanto a las tecnologías de la información y las comunicaciones encontramos, entre otras, el correo electrónico, la telefonía celular, las redes de computadoras y, paralelamente, la radio y la televisión. De este modo, las tecnologías de la comunicación se enmarcan en tres etapas: la edad del cable, de 1844 a 1900; la edad de la transmisión inalámbrica, de 1900 a 1980; y la edad de las redes digitales integradas, que va desde 1980 hasta nuestros días (Ávila, 2013).

En definitiva, las TIC son un conjunto de tecnologías (informáticas, telecomunicaciones, computadoras, internet), que permiten la producción, transmisión, tratamiento, almacenamiento y gestión de la información contenida en datos de carácter óptico, acústico y electromagnético. Entre sus características principales se encuentran la digitalización e instantaneidad, interactividad, colaboración y la interconexión; factores que posibilitan el acceso y el manejo de gran cantidad de información por parte de los usuarios, asumiendo estos un rol activo en los procesos de comunicación y creación de conocimiento.

En este sentido, las TIC son herramientas que permiten el mejoramiento de la calidad de vida de las personas a través del manejo y gestión de la información. Dichas herramientas no sólo tienen una dimensión tecnológica, sino también social, puesto que influyen ampliamente en los procesos de transformación cultural, educativa y económica.

Ahora bien, las TIC cuentan con algunos recursos de los cuales podemos disponer para transmitir y almacenar la información. En este orden de ideas, es preciso mencionar que requieren de ciertas tecnologías o dispositivos digitales, que se encargan de facilitar la interacción y comunicación entre las personas, grupos, o instituciones con el resto del mundo.

Entre los recursos que existen actualmente, catalogados como herramientas informáticas y comunicativas, se encuentran, entre otras, las redes, las cuales cumplen con el principal requisito de una TIC: informar y comunicar a las personas desde cualquier dispositivo que ejerza esta función. Dichas redes pueden ser la banda estrecha o ancha, el teléfono móvil, las redes de televisión o redes en el hogar; el teléfono fijo y la internet, ya que solo se accede con un modem conectado al teléfono básico. También existen otros medios tecnológicos que permiten navegar por internet y que están al alcance de muchas más personas simultáneamente.

Con la creación del teléfono móvil, sus grandes ventajas llegaron para reinventar la era digital, siendo este un dispositivo inalámbrico, con acceso a internet para descargar documentos, imágenes y aplicaciones, entre otros servicios cuya característica principal se supone que es el bajo costo para acceder a la información.

Las redes de televisión son las encargadas de emitir la señal a los televisores. Esto sucede gracias a diversas modalidades con las cuales se hace uso del contenido, puede ser análogamente o digital. Al pasar el tiempo, las redes de televisión han evolucionado constantemente, hoy en día este recurso se emite a través de 4 medios: televisión terrestre, a través de ondas de radio; televisión por satélite, emisión vía satelital; televisión por cable, gracias a una fibra óptica o

cables coaxiales; televisión por internet y mediante redes IP. Para finalizar, es importante mencionar que las redes en el hogar son redes sin hilos, es decir, el popular *Wi-Fi*.

Las terminales tienen su punto de inicio en los hogares, oficinas, escuelas u otros lugares, y son de gran importancia debido a que permiten a las personas estar en contacto con la digitalización de la información. Son muchas las funciones que conlleva el uso de terminales, que van desde almacenamiento de documentos, videos, música y juegos, hasta la navegación en internet mediante navegadores especializados.

El uso de este recurso ha ido en constante evolución desde la aparición del HTPC, *Home Theater Personal Computer*, una especie de equipo que guarda y reproduce música, videos y grabaciones digitales en los reproductores portátiles.

Algunos de los equipos catalogados como terminales son: las computadoras personales o PC (navegador *web* o sistema operativos), los teléfonos móviles, televisores, los reproductores portátiles de audio y video (mp3 y/o mp4), y las consolas de juegos (*PlayStation*, *Nintendo*, *Xbox*).

Ahora bien, recordemos algunas de las funciones, servicios e impactos de las TIC. Es importante recalcar al respecto, que las Tecnologías de la Información y la Comunicación están en evolución y expansión cada día, como también los requerimientos que demandan la cultura y la sociedad. Por ello, las funciones y servicios que ofrecen se adaptan a las necesidades de cada

usuario, como: las aplicaciones, capacidad de almacenamiento, contenidos, entre otros.

De acuerdo con la demanda de la comunidad digital, en la actualidad, son muchas las empresas e instituciones públicas o privadas que han empleado los recursos de la tecnología digital. Entre estos recursos y servicios que se encuentran al alcance de las personas y las instituciones están: la banca en línea, mejor conocida como banca electrónica; el correo electrónico, los buscadores, los reproductores de audio portátiles, como mp3, mp4 o iPod; la televisión IP emitida por redes IP; el comercio en línea, el gobierno electrónico y la administración electrónica; la ciber salud o E-Salud, la educación en línea y los videojuegos, entre otros.

También existen los servicios móviles, que corresponden a la nueva generación de TIC: los *blogs*, servicios *peer to peer* (P2P), Comunidades virtuales o redes sociales (*Facebook*, *Twitter* e *Instagram*) almacenamiento en la nube, Software como servicio, aplicaciones empresariales, procesadores de texto, edición de video, edición de imagen, antivirus *online* y el *WhatsApp*, herramienta digital esencial para el desarrollo de este proyecto investigativo.

En cuanto a los microrrelatos transmediales, es importante advertir que estos son estrategias narrativas en las que un relato es el elemento vertebrador de un discurso abierto que otorga al usuario, convertido ahora en prosumidor, el “cetro” de la libertad creativa.

La adaptación digital surge como consecuencia del fomento de los cambios sociales y los desarrollos tecnológicos que generan los nuevos hábitos y comportamientos. El desafío de

adaptarse digitalmente surge en medio de un contexto de crisis, y es enorme. Los contenidos digitales son cualquier pieza de información que podemos incluir en un medio digital; pueden estar formados por textos, imágenes, vídeos, mapas, etc.

6.2 Del *WhatsApp* como ambiente de aprendizaje

WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes, tabletas y computadores. “Y sí, el nombre *WhatsApp* es un juego de palabras de la frase *What 's Up* en el idioma inglés que significa "¿Qué hay de nuevo?" (*WhatsApp LLC*, 2022).

Ahora bien, para efectos de adentrarnos en el contexto y en los objetivos de esta investigación, revisemos el campo académico del *WhatsApp* como aplicación de mensajería instantánea en la educación artística y cultural.

El *WhatsApp*, como ya se ha dicho, es una aplicación de mensajería instantánea y plataforma digital, una de las herramientas digitales asequibles de uso común entre los jóvenes y estudiantes de hoy, puesto que se puede instalar gratuitamente ya sea en el celular, en la *tablet* o en el computador; además de lo anterior, el *WhatsApp* se puede adaptar como un medio o un ambiente digital de aprendizaje.

Una de las razones por la cuales se eligió esta aplicación de mensajería es la facilidad de adquisición, puesto que no se requiere tener un *smartphone* sofisticado, ni un ancho de banda

muy grande. Por lo tanto, es posible su adaptación digital como herramienta didáctica y apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la creación de interacciones a través del chat grupal e individual, y para compartir información a través de la mensajería instantánea, las llamadas, videollamadas y mensaje de voz. De igual forma, esta plataforma brinda la posibilidad de compartir documentos, fotos, memes, arte, música, imágenes, videos, audios, y permite vincular otras páginas web.

Es decir, en el *WhatsApp* se consigue crear y recrear todo un ambiente de aprendizaje virtual o digital, donde se pueden desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje, crear todo un universo de contenidos transmediales y cocrear nuevas prácticas artísticas y culturales con los estudiantes en el área de la educación artística, y de manera puntual, con los estudiantes de la Media Técnica, del grado 10 de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento de la ciudad de Medellín, quienes son los sujetos de estudio de esta investigación.

6.3 De las TIC hacia la educación

Ahora bien, repensemos las relaciones e implicaciones de las TIC en la educación o en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Primeramente conviene subrayar que para nosotros como investigadores y docentes de las artes, la pedagogía, la educación, la formación de los estudiantes, la escuela y el maestro son factores aún más determinantes que las TIC, pero así mismo reconocemos y valoramos la tecnología digital como una herramienta para el mejoramiento en la calidad de los procesos de enseñanza aprendizaje y en los procesos

curriculares. Admitimos que en nuestros tiempos es preciso renovarse pedagógicamente con ayudas tecnológicas y digitales, pues es claro que estas representan mejoras para los ambientes de aprendizaje en las escuelas.

Así pues, hay que destacar la importancia de la relación y las implicaciones entre la tecnología digital y la educación, puesto que con la primera se abren las posibilidades de tener profesores creativos, diversos materiales, variados contenidos didácticos y mejores ambientes de aprendizaje. Esta relación entre educación y TIC exige a los nuevos maestros romper paradigmas y vencer obstáculos educativos y didácticos para proponer una enseñanza de carácter creativo e innovador, apoyándose en las bondades de la dicha tecnología.

A continuación, señalaremos algunos de los factores fundamentales en cuanto a la inmersión, impactos y presencia de las TIC en la escuela y en la educación, a saber: el incremento del uso de pizarras digitales en clases, los dispositivos electrónicos en el ejercicio académico (computadores, tabletas y celulares para educar); el intranet y las plataformas de la institución educativa por medio de las cuales los docentes pueden orientar y gestionar un seminario, una clase o partes de ella (foros de discusión, conferencias web con expertos, transacción de actividades y mensajes, grupos de trabajo, entre otros). En síntesis, estamos hablando del uso de las TIC como medio de expresión por medio de imágenes, presentaciones interactivas, videos y demás; el recurso de las TIC como canal de comunicación, interacción y colaboración entre cada uno de los actores educativos, (docentes, padres, administrativos, directivos y estudiantes), no sólo en la institución, sino también entre varias instituciones.

Además de estas herramientas que han sido mencionadas, y gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías digitales y los cambios socio culturales, se han generado nuevas formas de enseñar y aprender, como por ejemplo, nuevas didácticas que motivan, orientan, brindan tutoría e informan, mezclando contenidos con posturas críticas hacia las realidades mundiales. Por otra parte, nuevos escenarios formativos: *E-learning* y *B-learning*, que incluyen interacciones en el ciberespacio, flexibilidad de horarios y entornos, y procesos de autonomía y autorregulación en los estudiantes, entre otras.

Las TIC en la educación son un conjunto de herramientas que bien adaptadas y utilizadas contribuyen, como se dijo anteriormente, a una mejor calidad de la enseñanza y la educación, puesto que estas han generado gran emoción entre los educandos, permitiendo el disfrute por parte de todos los participantes, incluyendo a los propios docentes. Es así como los egresados de instituciones donde se ha obtenido acceso al aprendizaje a través de las TIC aumentan la posibilidad de obtener un empleo o acceder a la educación superior o postsecundaria, lo cual a su vez mejora el desarrollo integral del país (en lo social, cultural y económico). Al respecto conviene citar a González y Wagenaar (2003), quienes afirman lo siguiente con respecto a dicha competencia:

Esta competencia consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que va desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información

y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse [...] (p. 17).

A lo largo de la historia educativa como se conoce hoy en día, podemos encontrar una gran variedad de herramientas didácticas con las que se han tratado de mediar los contenidos entre docente y estudiante. En los últimos años de nuestros tiempos, la tecnología ha comenzado a tener un auge como técnica educativa. La implementación y el uso de las TIC dentro de un salón de clases debe tener un nuevo enfoque para rescatar e incentivar a aquellos actores educativos que se encuentren estancados dentro de la revolución tecnológica. Como se ha dicho, si la información es temporal, las TIC como tal, también tienden a actualizarse constantemente, por ello es necesario conocer la actividad de estas mismas en un sentido global. Las tecnologías de la información y la comunicación han dado un enorme salto en los últimos años y esto presenta nuevos retos para el sector educativo global.

6.4 De la Educación Artística hacia las TIC

Para establecer un diálogo entre Educación Artística y TIC, tendremos en cuenta el concepto de Educación Artística referenciado por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia y así resignificar el mismo, puesto que la Educación Artística, como muchos otros conceptos, ha sido entendida de diversas maneras. Para efectos de contextualización en nuestra investigación vamos a referenciarlos y señalarlos para determinar a cuál de ellos nos acogemos. En un primer lugar tenemos que:

La Educación Artística es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio (MEN, 2010, p. 13).

Esta noción amplía el concepto de Educación Artística como área de conocimiento y la vincula con el ámbito de la cultura. Al articular el aprendizaje de las artes con sus contextos culturales, se expande la visión y el ámbito de su enseñanza. En consecuencia, el campo de la Educación Artística abarca un número plural de personas e instituciones que intervienen desde lugares diversos en las artes, en la Educación Artística y en la cultura. Es por este principio que incluye a las comunidades de docentes, estudiantes, directivos y familiares de estudiantes de instituciones educativas formales y a aquellas que prestan el servicio de la educación para el trabajo y el desarrollo humano. También vincula a los artistas, a las instituciones y los públicos oferentes y receptores de bienes y servicios artísticos y culturales; del mismo modo convoca a las industrias culturales y al sector laboral de las artes y a la cultura, o como diría Trilla, en *Otras Educaciones* (1993).

El campo de conocimiento de la Educación Artística no sólo comprende las prácticas artísticas y los fundamentos pedagógicos y conceptuales sobre los cuales estas se apoyan, en él también intervienen, de manera interdisciplinaria, las ciencias sociales y humanas y los campos de la educación y la cultura. No obstante, y al respecto de esta relación, nos gustaría citar a

Cornago (2010), quien explica los orígenes y preocupaciones de las artes y las ciencias humanas:

A pesar de este origen común, las Humanidades y las artes van a mirar en direcciones divergentes o al menos de modos distintos; las primeras van a luchar por legitimarse como espacio *objetivo* de conocimiento, tratando de asimilarse en sus formas de operar a las ciencias para adquirir así tal estatus —algo comparable a lo que podría estar ocurriendo hoy con las artes—, y éstas, a su vez, van a buscar su legitimación como expresión de una subjetividad que había quedado huérfana al pasar a formar parte de esa aventura del *yo pienso*. De este modo, las Humanidades van a tratar de desarrollar una metodología específica, importada inicialmente, sobre todo en el siglo XIX, de las ciencias naturales.

Por otra parte, una segunda definición sobre lo que es la Educación Artística la encontramos en los Lineamientos Curriculares de Educación Artística emitidos por el Ministerio de Educación Nacional en el año 2000, donde se afirma que:

La Educación Artística es un área del conocimiento que estudia (...) la sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural, que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente, de manera impredecible, las relaciones que tiene con los otros y las representa significando la experiencia misma (MEN, 2000, p. 25).

Es claro que esta perspectiva tiene en cuenta los conceptos de sensibilidad y experiencia sensible, puesto que la participación de estudiantes y docentes en las artes propicia experiencias sensitivas, y que a su vez, este enriquecimiento de la experiencia estética, como un aprender a relacionarse con los objetos artísticos, la naturaleza y la cultura, como estructuras portadoras de múltiples significados y sentidos, contribuye al desarrollo del pensamiento creativo y de la expresión simbólica en los estudiantes. Y una última noción que deseamos incluir, señala como finalidad de la educación artística la siguiente:

Expandir las capacidades de apreciación y de creación, de educar el gusto por las artes, y convertir a los educandos en espectadores preparados y activos para recibir y apreciar la vida cultural y artística de su comunidad y completar junto a sus maestros, la formación que les ofrece el medio escolar (MEN, 2010, p. 15).

Este punto de vista señala la diferencia sutil que existe entre la enseñanza artística especializada, que tiene por finalidad la formación de artistas o educación para las artes, y la educación que se vale de los recursos expresivos de los lenguajes artísticos para formar integralmente a los estudiantes, que es la educación artística - o educación por las artes- como también se denomina. Es decir, en tal enunciado se hace visible la diferencia entre la formación artística y la educación artística.

A continuación podemos establecer la relación existente entre las TIC y la educación artística según las dos concepciones referenciadas anteriormente. Las TIC son muy importantes en la Educación Artística como también en otras áreas curriculares, porque el estudiante conoce y

experimenta el potencial creativo y además se siente competente en el manejo de las mismas.

Las TIC se pueden utilizar como herramienta didáctica en las aulas, ya que los docentes pueden programar actividades de educación artística, ya sea a través de ordenadores o pizarras digitales. Todo esto conlleva a proporcionar los recursos necesarios para la alfabetización digital, y a un desarrollo de la competencia cultural y artística del individuo, como también a una correcta formación del profesorado, el cual debe tener nociones básicas en el ámbito de las TIC para proporcionar a sus estudiantes un uso apropiado de las tecnologías de la información y las comunicaciones, tan demandadas en el presente.

Actualmente existen diversos programas que se pueden trabajar en las aulas con niños y niñas, tanto de infantil como de básica primaria, para dibujar y pintar en diferentes texturas, hacer gráficos creando formas, volúmenes y movimientos con animaciones en 2D. Entre ellos encontramos *lápiz Pencil, Paint, Gimp, Picasa, Tuxpaint, ArtRage, Paint Shop Pro* y muchos otros programas con diversas funciones y herramientas muy sencillas de utilizar.

En cuanto a las herramientas, los trazos de pinceles y carbonillas, estas están realmente bien logrados, es decir, el pincel va agotando su carga a medida que se pinta con él, hasta anularse, e incluso la espátula esparce y empareja colores sin ningún problema, como lo hace un artista en la vida real con el tradicional lápiz o los colores.

Es bueno decir que hay muchas páginas web que se pueden implementar en el trabajo académico que se realiza en las aulas, las cuales ofrecen actividades, conocimientos y saberes

gracias a los blogs, páginas de Internet, aplicaciones web, plataformas en línea y museos interactivos (como el MACBA, Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona y el Museo Monográfico de la Fundación Joan Miró, etc.). Uno de los ejemplos que vale la pena citar de una página web que se utiliza en las escuelas porque ofrece abundantes propuestas para realizar actividades manuales o virtuales, es el de Edu365. La página se sustenta a través del aprendizaje mediante el juego. EDUCACIÓN365 es una Consultora Educativa especializada en Tecnologías de la Información aplicadas al Sector Educativo desde Educación Inicial a Secundaria, que cuenta con más de 10 años de experiencia implementando proyectos de Plataformas Virtuales a nivel de Educación Superior – Institutos y el sector Corporativo, y busca beneficios para los estudiantes y docentes en el proceso de aprendizaje virtual por las modalidades *e-Learning* y *b-Learning*. No obstante, existen muchas más que se pueden utilizar para fines educativos.

Por otra parte, es bueno advertir que las escuelas pueden participar en concursos colgando trabajos de las manualidades que realizan sus alumnos, como por ejemplo en *Facebook* y *blogs*. Es importante decir que dada la situación relacionada con el calentamiento global, las escuelas al querer potenciar la creatividad de los alumnos a través de propuestas enfocadas desde la Educación Visual y Plástica, ven la necesidad de concienciar al alumnado para reciclar materiales, como por ejemplo reutilizar el cartón, tapones, cuerdas, etc., y además utilizar las TIC de manera complementaria. En tal orden de ideas se puede decir que gracias a las TIC se potencia la creatividad, la imaginación y la originalidad de los estudiantes trabajando, en este caso, el arte, ya que se debe tener presente que en la Educación Artística es necesaria la percepción visual, es decir la imagen, porque es el lenguaje del arte plástico y visual.

Desde otra perspectiva, conviene decir que las TIC llegan a proporcionar información, recursos y herramientas adecuadas para trabajar el arte con jóvenes, y así perfeccionar las técnicas de dibujo y tener conocimientos más amplios como lo hemos citado anteriormente. También, desarrollar competencias en el mundo artístico que tienen que ser un aspecto primordial para todos los centros educativos, para lo cual se deben dedicar el máximo de horas posibles en este ámbito, ya que ofrece múltiples ventajas para el desarrollo de los estudiantes, los cuales pueden llegar a trabajar de manera cooperativa y no únicamente individualizada.

Dentro de la educación artística el lenguaje audiovisual ha tomado una gran importancia, y para ello las TIC son una gran herramienta para su estudio. En la sociedad actual el lenguaje visual está a la orden del día, dada la capacidad creativa de los autores y el despliegue tecnológico que evidencia. Entendemos por lenguaje visual aquel que se relaciona con la capacidad de ver, aprender y sentir el valor de los elementos visuales y de las relaciones que entre ellos se establecen como parte fundamental de la cultura visual y de la experiencia estética.

Por ello es fundamental e importantísimo que en la sociedad en la que vivimos, inmersa en una nueva dinámica cultural caracterizada por la generalización del uso de la imagen y la dinámica digital, nos eduquemos y eduquemos a nuestros estudiantes en este aspecto; pues es esencial enseñar y aprender a mirar, observar y atribuir significados y valoraciones estéticas a las imágenes, eventos e historias que apreciamos.

En este aspecto las TIC proporcionan infinidad de posibilidades y herramientas al servicio del mundo de la imagen, nos permiten la edición de forma digital con programas como

Photoshop o *Photostudio* para crear y modificar producciones artísticas; como *Freehand* e *Illustrator* para dibujos y diseños de carteles y folletos; además de un sinfín de recursos multimedia que permiten editar imágenes o fabricarlas a la manera de este u otro artista, permitiendo a veces resultados muy satisfactorios.

Adicionalmente, el uso de la tecnología digital dentro del campo de las artes visuales puede ser muy útil, ya que permite al alumno experimentar con materiales digitales evitando así el coste elevado de algunos elementos como óleos, lienzos y acuarelas; de esta manera el estudiante puede comprobar los resultados de una u otra técnica artística sobre la pantalla.

También es de destacar en el campo de las artes visuales otro factor favorecedor, como la reducción de la distancia física, ya que en la actualidad existen muchos museos y bibliotecas que disponen de recursos multimedia facilitando así el aprendizaje sobre la forma de trabajar de un artista de manera activa y salvando las distancias de desplazamiento. De tal modo se propone en esta investigación un viaje o visita al Museo de Antioquia desde la escuela o de la escuela hacia el museo a través del *WhatsApp*, pues existe Recorrido virtual 360 3D por este. Mirar: <https://camaralucida.com/recorrido-virtual-360-3d-por-el-museo-de-antioquia/>

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 . Metodología

Este trabajo se fundamentará en la investigación cualitativa, puesto que como lo afirma Flórez (2001), es propia de las ciencias humanas o sociales y permite comprender racionalmente la vida, la cultura y el acontecer humano, sin reducirlo a la simplicidad mecanicista, sin suprimir al sujeto, ni negar la multiplicidad de perspectivas teóricas, lenguajes y sentidos que nos caracterizan como seres en contexto y en interacción permanente con el horizonte de sentido de los demás, presentes o lejanos en el espacio o en el tiempo.

De la misma forma, esta investigación se orientará con un enfoque etnográfico y descriptivo. Etnográfico puesto que los investigadores se insertan en el desenvolvimiento cotidiano de la comunidad o población sujetos de esta investigación como observadores - participantes que registran e incorporan detalles, acciones y palabras; de esta manera, arman y reconstruyen desde su propio marco de referencia de la integración significativa, hasta lograr el momento positivo en el que la totalidad del sentido aflora como en un rompecabezas. Y descriptivo, porque se van a describir las formas de apreciación, experiencias y efectos significativos de los procesos educativos y socioculturales percibidos y creados por parte de los sujetos, personas o grupos participantes en los mismos.

7.2 Técnicas e instrumentos de recolección datos e información

Las técnicas e instrumentos de recolección datos e información a las cuales se recurrirá en esta investigación, serán la lectura y análisis de textos, los documentos y archivos físicos y digitales, las entrevistas grupales estructuradas y no estructuradas; y la observación - participación.

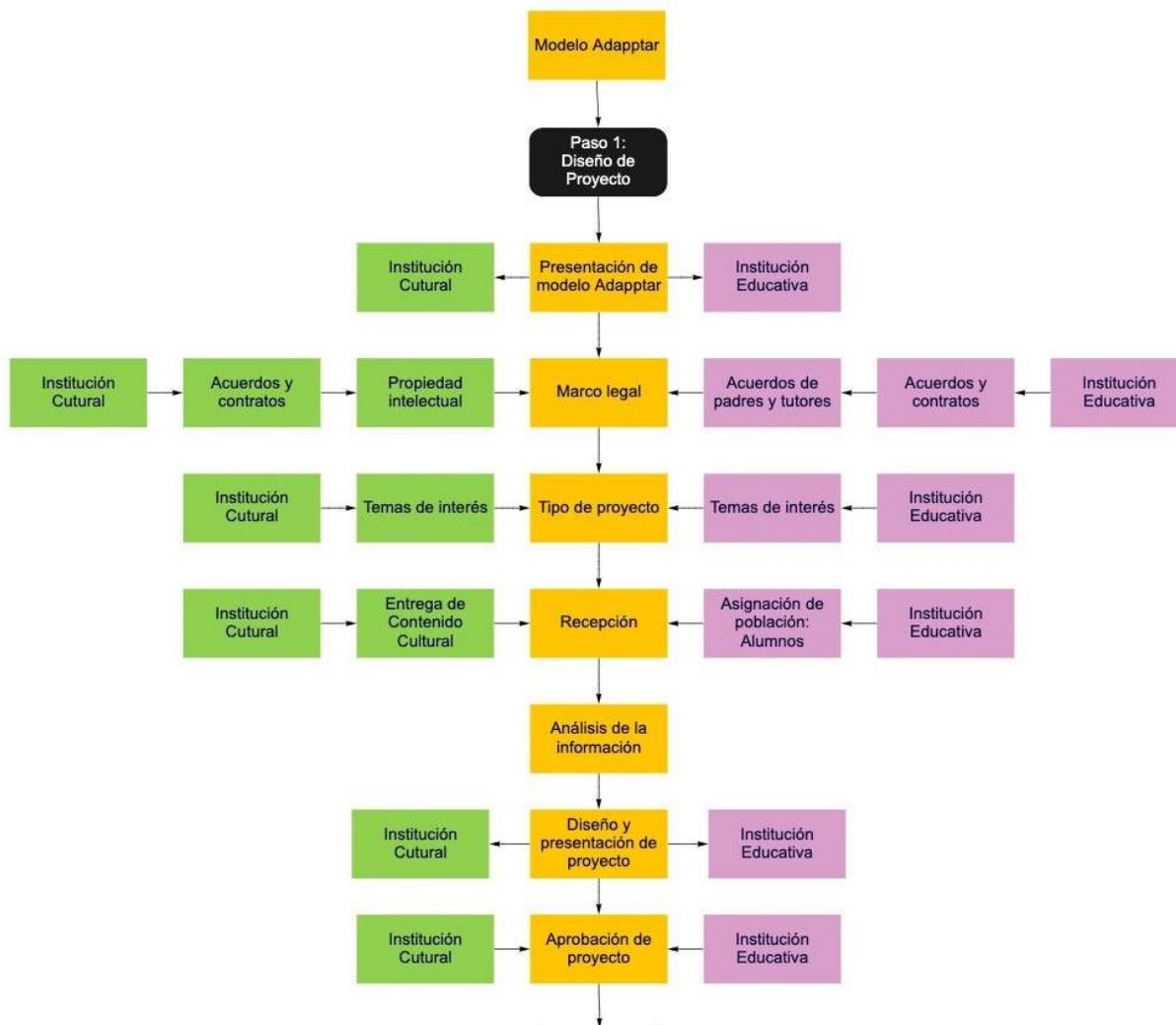
7.3 Análisis e interpretación de la información

Para el logro de nuestro primer objetivo específico, que es diseñar estrategias de cocreación mediante la aplicación de mensajería instantánea *WhatsApp*, para los estudiantes del grado 10° de la media técnica, en dibujo arquitectónico, de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, del municipio de Medellín, se propone el diseño de una ruta metodológica que contiene un paso a paso de las acciones representadas en un diagrama de flujos, en una línea de tiempo, de tal manera que los estudiantes o sujetos de la investigación accedan a los contenidos artísticos y culturales del Museo de Antioquia.

7.4 Diagrama de flujos

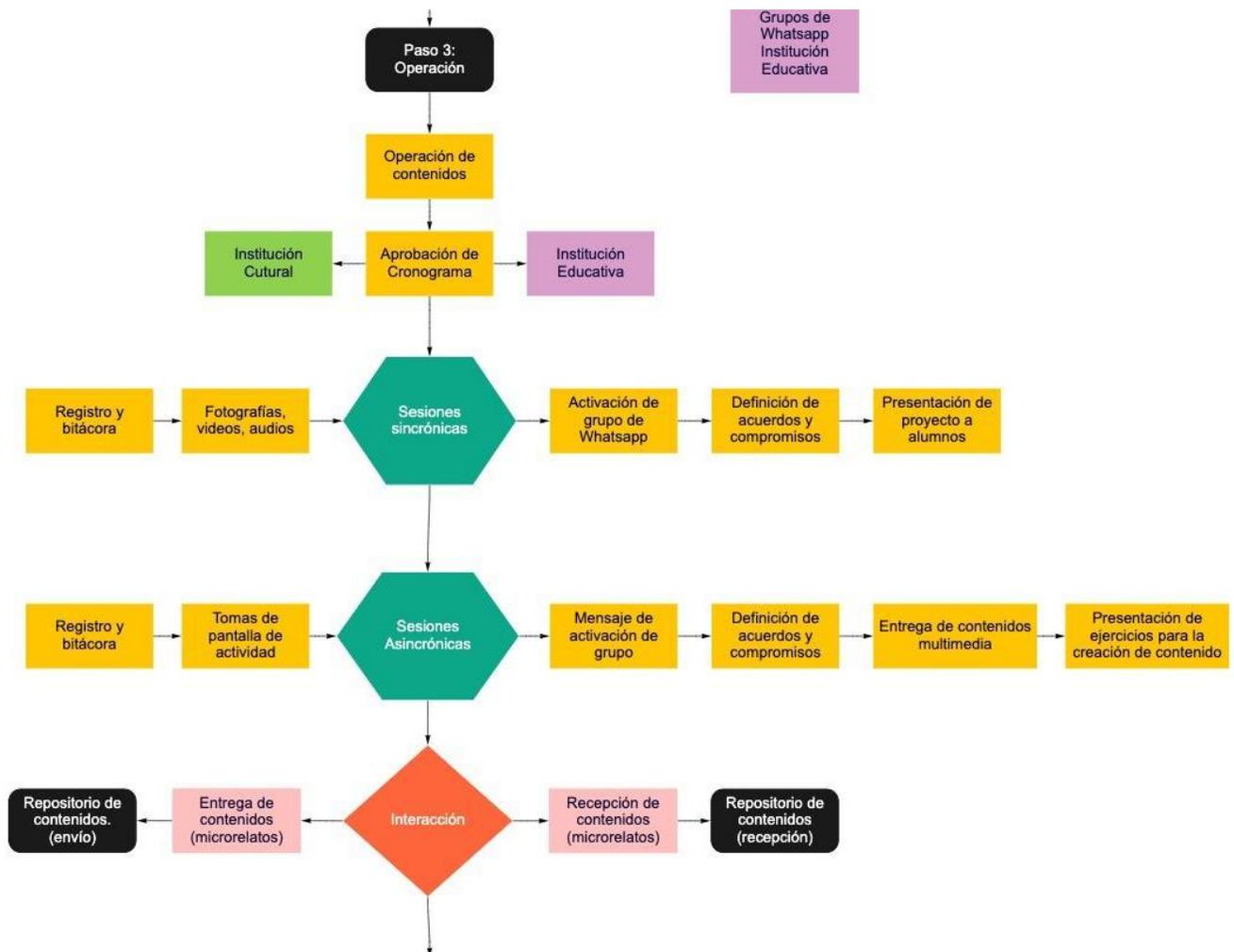
A continuación se describen en detalle cada uno de los procesos presentados en el diagrama de flujos.

7.4.1 Paso 1: Diseño y presentación de proyecto



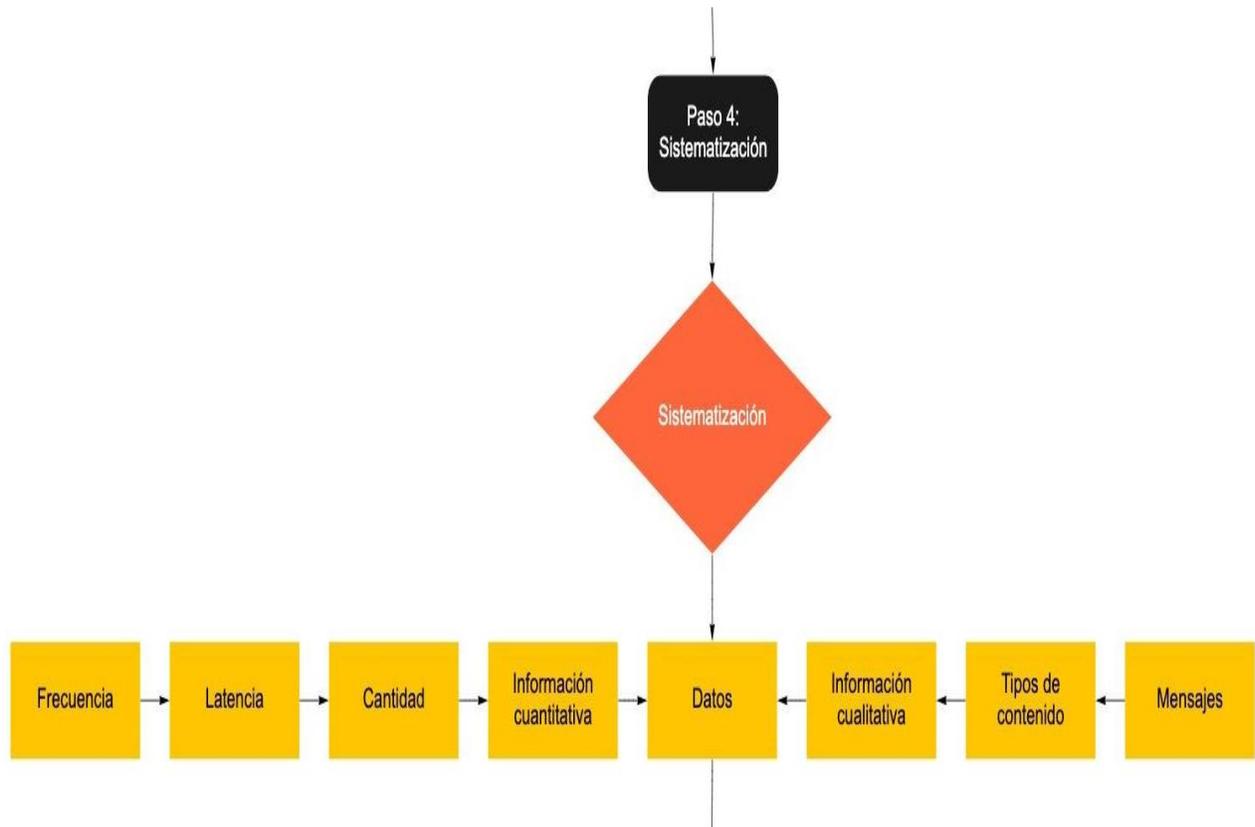
Fuente: elaboración propia.

7.4.3 Paso 3: Operación de contenidos



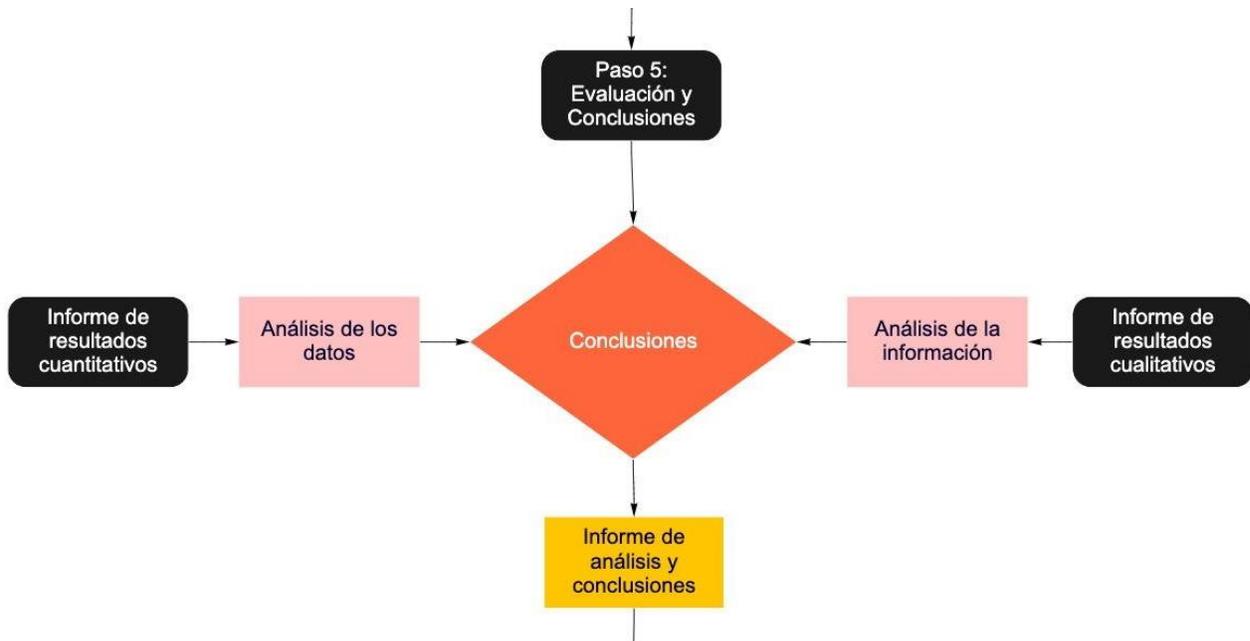
Fuente: elaboración propia.

7.4.4 Paso 4: Sistematización



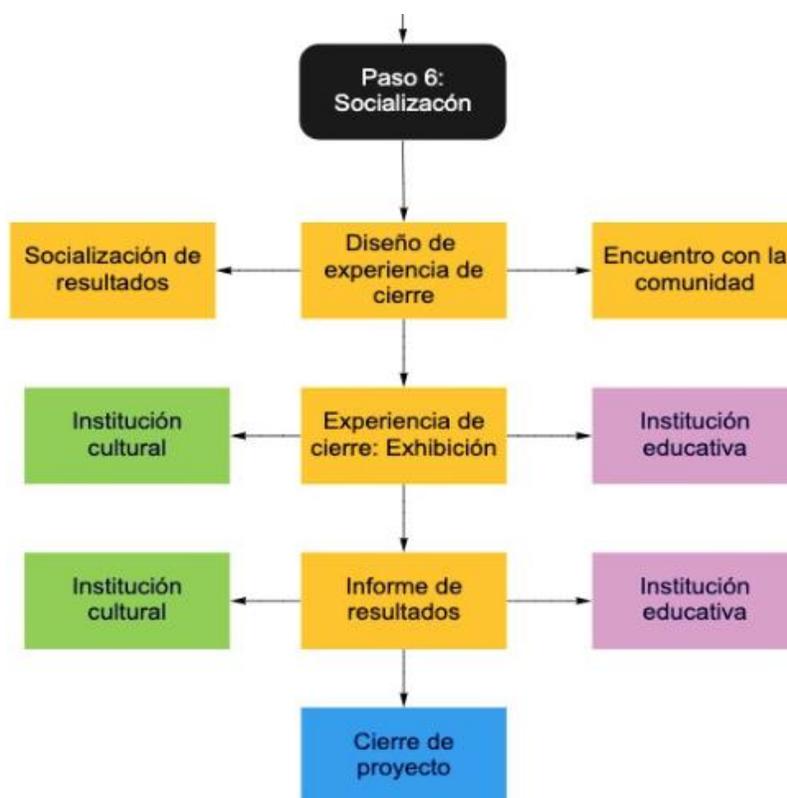
Fuente: elaboración propia.

7.4.5 Paso 5: Evaluación y conclusiones



Fuente: elaboración propia.

7.4.6 Paso 6: Socialización



Fuente: elaboración propia.

En pertinente recordar que para el logro del segundo objetivo específico que es “acercar, a los estudiantes de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, desde la aplicación de mensajería instantánea *WhatsApp*, a los objetos y producción artística y cultural del Museo de Antioquia”, se diseña una parrilla de contenidos digitales con esos objetos y producción, con el fin de aproximarlos y posibilitar el desarrollo de la educación artística.

Paso 1: Diseño y presentación del proyecto

Visita a instituciones. Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Medellín, relatoría e imágenes de las visitas, relación, cartas y permisos de la Institución Cultural: Museo de Antioquia (MDA), Relatoría e imágenes de las visitas, relación y cartas, permisos (en forma de párrafo este texto- ver anexo adjunto presentación del lunes con enlace).

Paso 2: Adaptación de contenidos

El esquema de adaptación de contenidos se encuentra alojado en el siguiente link:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Y4ONu9tHrbahEItMCm7AK2OAPnMCLIpRJr7QLnZnryM/edit#gid=1746856293>

Nº Momento Pedagógico	Tipo de momento	Activación de redes neurales	Pruebas de planeación	Tiempo	Conociología de entornos	Tema	Contenido	Contenido	Formato	Entrega a través de mensaje whatsapp
1er MOMENTO PEDAGOGICO - PRESENTACIÓN Y CONTEXTO ARQUITECTONICO DEL CENTRO HISTORICO DE MEDELLIN										
							Introducción	Saludo de bienvenida e introducción.	Imagen	
							Introducción	Saludo de bienvenida e introducción.	Texto	Buen día! sean todos y todas bienvenidos. Este será un espacio conocido como Laboratorio experimental en el que compartiremos información y conocimiento a partir del mural 'Escena con Jinete del artista Fernando Botero, ubicado en el Museo de Antioquia. Hablaremos de su contexto desde la arquitectura, la historia y sus influencias, además de la trascendencia de este pieza en la obra del artista.
							Feedback	evaluación al feedback preliminar	Texto en imagen	
							Agenda general del día	Introducción con la agenda preliminar de la jornada de la clase.	Texto en imagen	
							Objetivos	Uno de nuestros objetivos es aprender acerca de los valores por medio de conversaciones, ejercicios y experimentación a través de este chat. ¡Muy fuerte aprendamos!	Texto en imagen	
							Interacción	esperar las interacciones de los estudiantes, sino hay alguna, invitar o recordar algún tema		
							Objetivos	Los objetivos principales de esta sesión son:	Texto en imagen	
							Objetivos	Revertir en los estudiantes, a partir de los saberes y conocimientos adquiridos, la reflexión sobre su propio contexto y las diferentes expresiones espaciales, arquitectónicas, históricas, estéticas y formales.	Texto en imagen	
							Interacción	Observación.	GF	
							Avances	Compartir cómo y qué se espera hacer, con la clase.	Texto en imagen	
							Metodología	Evaluación de la metodología de la clase para evaluar cómo se va a hacer en la clase de mañana.	Texto en imagen	
							Interacción	esperar las interacciones de los estudiantes, sino hay alguna, invitar o recordar algún tema	Meme	
1	Momento sincrónico / 18 min de asistencia y guía	Motivación / a partir de microclases y contenidos cortos que se difunden teniendo en cuenta diversas formas de aprendizaje (visuales, auditivos, kinestésicos y fonestésicos)	1. Objetivos / presentados para los estudiantes	1er momento / Miércoles 11 de Mayo de 2022	entrega con intervalos maximos de 30 segundos y estando atentos a cualquier interacción de los participantes.					
			2. Evaluación / para saber qué se quiere lograr con el curso	2do momento / Miércoles 11 de Mayo de 2022	09:20 am					
			3. Definir el método / pedes del DIA para clase	3er momento / Miércoles 11 de Mayo de 2022	09:24 am					

Descripción general de la actividad

Como primer acercamiento presencial con los estudiantes y para dar inicio al proyecto de investigación ADAPPTAR, se realizó una reunión en la clase de Dibujo Arquitectónico convocada por el profesor German Benjumea, con el siguiente orden de actividades:

1. Presentación de los integrantes del proyecto ADAPPTAR por parte del profesor Germán Benjumea.
2. Presentación de cada uno de los integrantes del proyecto ante los estudiantes.
3. Introducción y explicación del proyecto ADAPPTAR y cómo los estudiantes van a participar en él.
4. Conformación del grupo de *WhatsApp* por medio de reconocimiento de código QR.
5. Desarrollo de la encuesta de caracterización y relación de conocimientos como línea de base pedagógica.
6. Charla y desarrollo de la actividad pedagógica sobre la arquitectura y la espacialidad.
7. Evaluación y despedida.

¿Cuál es la relevancia y pertinencia de esta actividad con los propósitos y ejes centrales de sistematización?

Entendiendo que es el primer acercamiento y se trata de la presentación del proyecto a los estudiantes, se optó por dar relevancia a la presencialidad y a la interacción directa para romper el hielo y establecer un contacto directo con las personas con las cuales se desarrollaría el proyecto.

Fue pertinente compartir con los estudiantes este espacio para crear el grupo de *WhatsApp* y realizar la encuesta de línea base en la que a través de sus respuestas nos contaron características de cada uno, tales como edad, sexo, nombre; al igual que sus gustos y apreciación sobre los museos, o responder a las preguntas sobre el significado del arte, entre otras.

También fue importante para evidenciar cuál era su relación con los dispositivos electrónicos y con el *WhatsApp*, de manera que las respuestas dadas nos dieran pie a generar las actividades planteadas para desarrollar a futuro.

Para este momento creamos varios ejes de sistematización:

- a. ¿Quiénes son ellos?
- b. ¿Cuál es su conocimiento con respecto a los temas que vamos a tratar (arte, museos, ciudad, Fernando Botero)?
- c. ¿Relación estudiante-dispositivos electrónicos?
- d. ¿Relación estudiantes-*WhatsApp*?
- e. ¿Relación Educación-*WhatsApp*?

En resumen, el propósito general de esta actividad fue generar una línea base didáctica con los estudiantes para conocer su contexto y sus pre-saberes, como parte de la planeación y desarrollo de actividades futuras.

¿Cuándo o durante qué período se realizó?

La actividad se realizó el 4 de Mayo de 2002 de 9:30 am a 12 pm en las instalaciones del salón de dibujo y el auditorio de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, con el acompañamiento del docente German Benjumea y tuvo una duración de 2 horas y media.

¿En qué consistió esta actividad?

La actividad tuvo dos momentos específicos, el primero se basó en presentar el proyecto y activar la participación de los estudiantes, y el segundo, en una sensibilización a partir de la apreciación arquitectónica y la espacialidad, con el objetivo de romper el hielo y generar un acercamiento entre los estudiantes y los investigadores.

¿Quiénes participaron en la actividad y cuáles fueron sus roles?

El total fue de 31 de estudiantes, de los cuales 12 son mujeres y 19 hombres, participó el profesor German Benjumea y los cuatro integrantes del proyecto ADAPPTAR.

Hay un rol fundamental en las actividades desarrolladas y es el del intercesor, donde los participantes ofrecen su información a los demás, aportando o generando reflexiones, compartiendo apreciaciones o solamente interactuando con una exclamación.

Para el desarrollo presencial se han identificado 3 roles principales:

Estudiantes - Población objetivo / grupo de interés.

Profesor German Benjumea - Mediador estudiantes/proyecto.

Integrantes Proyecto ADAPPTAR - Docentes investigadores.

¿Para qué se hizo esta actividad?

Era importante realizar esta actividad para dar inicio a las acciones de investigación del proyecto, y potenciar la participación de los alumnos, además de generar confianza en el momento de estar inmersos en el proceso, de esta forma los estudiantes tendrían claro quiénes eran los integrantes de la investigación.

La actividad nos arrojó un panorama de sus experiencias frente al arte, a los museos y los dispositivos, siendo esta la base de estudio; con esa valoración educativa y el conocimiento del contexto académico de los estudiantes se planearon las actividades a desarrollar..

¿Cómo se realizó esta actividad?

1. Presentación por parte del profesor Germán Benjumea, de los integrantes del proyecto ADAPPTAR como apoyo a la materia de Dibujo Arquitectónico, con la intención de generar una mejor apreciación en las artes. La introducción del docente tuvo como finalidad que los estudiantes conocieran el proyecto de investigación como parte de su requisito para la obtención del grado de Licenciatura en Educación en Artes Plásticas de la Universidad de Antioquia.

2. Presentación de cada uno los integrantes del proyecto ante los estudiantes, en el siguiente orden: Harold Ortiz, este contó acerca de su quehacer como creador audiovisual, seguido de Juan Pablo Guzmán, quien habló sobre su experiencia en el campo fotográfico, luego Jorge Mazuera relató sobre su oficio y experiencia como escultor, y finalmente, Juan Fernando Giraldo, quien explicó sobre su oficio como museógrafo. También se trataron temas relacionados con los conceptos sobre la arquitectura y la espacialidad.
3. Introducción y explicación del proyecto *ADAPPTAR* y cómo los estudiantes participarían en él. Para esto se planteó que era un proyecto que se desarrollaría por medio de *WhatsApp* como medio y herramienta, donde se compartiría la información y se generaría una dinámica libre de cooperación por parte de todos los integrantes del grupo de *WhatsApp*.
4. Después de esto se les preguntó a todos si estaban de acuerdo en participar o no de las actividades propuestas, a lo que algunos estudiantes respondieron manifestando algunas dudas, pero finalmente luego consintieron su participación.
5. Conformación del Grupo de *WhatsApp* por medio de reconocimiento QR. Con la claridad de que todos participarían, se pusieron varias impresiones del código QR en las esquinas del salón para ingresar al grupo de *WhatsApp ADAPPTAR*.
6. Desarrollo de la encuesta de caracterización y relación de conocimientos como línea base pedagógica. Se le repartió a cada alumno una encuesta impresa en papel, en la que se proponía responder las siguientes preguntas:
 - a. Nombre y datos de los estudiantes.
 - a. ¿Qué es el arte para ti?
 - b. ¿Qué representa un museo para ti?

- c. ¿Conoces al artista Fernando Botero?, dibuja algo similar a la obra artística de Fernando Botero.
- d. ¿Realizas algún tipo de actividad artística?, ¿cuál y por qué te gusta?
- e. ¿Has participado de alguna actividad artística en el colegio?, ¿cuéntanos cuáles han sido y cómo fue tu participación?
- f. ¿Qué representa el *WhatsApp* para ti? ¿y para qué lo usas?
- g. ¿En qué grupos de estudio que utilicen *WhatsApp* estás?, y ¿cómo te parecen?
- h. ¿Qué te parece la idea de tener una clase de arte por *WhatsApp*?, ¿y por qué?
- i. ¿Por qué consideras que el *smartphone* es una herramienta?
- j. ¿Cómo es tu participación en las diferentes redes sociales? ¿y qué haces en ellas?

El tiempo que se propuso para realizar la actividad fue de una hora; en este lapso podían responder las preguntas interactuando entre ellos y con sus dispositivos.

7. Charla y desarrollo de la actividad educativa sobre la arquitectura y la espacialidad, para su ejecución nos dirigimos al auditorio de la Institución Educativa. Primeramente, el ejercicio se efectuó a manera de charla con preguntas y respuestas sobre el oficio de la arquitectura y cómo este se desarrolla de manera profesional. En este momento Juan Fernando Giraldo habló sobre el diseño y la planificación de los proyectos de arquitectura, su campo de acción, el desarrollo económico y la planeación urbana, y despejó algunas dudas de los estudiantes con respecto al desarrollo de sus proyectos en clase.

Como segunda parte de esta actividad se generó un ejercicio de *cueva*, en el que un estudiante se metía debajo de una tela a manera de metáfora de cueva, y los demás compañeros le tenían que explicar cómo salir sin mencionar las palabras puerta o ventana, o alguno de sus sinónimos. Luego se desarrolló un ejercicio de ergonomía, utilizando una silla que hiciera las veces de sanitario en la que se sentaban y expresaban la manera cómo se disponían los muros frente a ellos.

Como conclusión, los estudiantes plantearon ciertas apreciaciones sobre los espacios que ellos habitan, cómo los ocupan y cómo pueden mejorarlos. También se notaron pequeños cambios en cuanto a las dinámicas iniciales de participación, pues al final de la actividad, la mayoría de ellos expuso sus ideas y sus apreciaciones.

8. Evaluación y despedida: se generó una expectativa positiva con respecto a la participación de los estudiantes en el grupo de *WhatsApp* y en el futuro desarrollo de las actividades del proyecto.

¿Cuáles fueron los resultados obtenidos de esta actividad?

Fue muy interesante ver los conceptos y las apreciaciones de los estudiantes sobre las preguntas que les formulamos en las encuestas, también fue significativa la forma en que pudimos conectarnos con ellos, esto generó una sinergia que permitió que sus respuestas fueran honestas.

- a. ¿Qué es el arte para ti?

Para la mayoría de los estudiantes su relación con el arte es muy propia, muy desde ellos mismos y desde su experiencia, en tal sentido hablaron desde sus sentimientos, pensamientos y emociones.

b. ¿Qué es un museo para ti?

La mayoría coincide en que es un lugar donde se puede encontrar arte moderno y antiguo, para mostrar la historia, el arte, exhibir obras artísticas. Cabe resaltar que a algunos les parece un lugar feliz o un lugar donde se conservan las cosas.

c. ¿Conoces al artista Fernando Botero?, dibuja algo similar a la obra artística de Fernando Botero.

La mayoría dibujó piezas escultóricas de Fernando Botero, en relación con su ubicación en los espacios públicos de Medellín. Muy pocos hablaron sobre él, pero los que lo mencionaron, lo hicieron desde el volumen de *las gordas*.

d. ¿Realizas algún tipo de actividad artística?, ¿cuál y por qué te gusta?

La mayor de los estudiantes dibuja, muchos lo hacen para expresar lo que sienten o desahogarse, pero también aparecen otras actividades como el canto y el baile, como parte de sus expresiones.

e. ¿Has participado de alguna actividad artística en el colegio?, ¿cuéntanos cuáles y cómo?

Muchos participan de las actividades que realiza el profesor Harry, otros en los actos cívicos o en la decoración del colegio en fechas especiales, y otros manifiestan que no participan porque les da pena o vergüenza.

f. ¿Qué es el *WhatsApp* para ti? ¿y para qué lo usas?

Todos coinciden en que es una aplicación para comunicarse, ya sea con amigos o familiares, que acorta las distancias o posibilita hacer videollamadas. Es una forma de comunicación fácil, comentan algunos.

g. ¿En qué grupos de estudio que utilicen *WhatsApp* están?, y ¿cómo te parecen?

Como conclusión, se pudo notar que a todos les gustan los grupos en los que están. La mayoría menciona los siguientes:

1. El grupo de Técnica de dibujo 22-10-1.
2. El grupo de Animales de 10-1.

Algunos contaron que tenían otros grupos entre los mismos compañeros de clase para coordinar tareas o salidas. Pocos mencionaron los grupos familiares de *WhatsApp*.

h. ¿Qué te parece la idea de tener una clase de arte por *WhatsApp*?, ¿y por qué?

Coincide la mayoría en que es una buena idea, que puede ser innovadora, que puede ayudar a aprender y distraerse, además de poder compartir sus pensamientos.

i. ¿Por qué consideras que el *smartphone* es una herramienta?

Siempre concuerdan en que es una herramienta, y lo importante que es para el proyecto, pues les ayuda a resolver tareas escolares, y plantean que les ayuda a resolver problemas de la vida diaria, que es un dispositivo que tiene muchos usos, como la cámara, la brújula y el reloj, además les sirve para distraerse.

j. ¿Cómo es tu participación en las diferentes redes sociales? ¿y qué haces en ellas?

Es importante recalcar que muchos de ellos no son muy activos en las redes, que la mayoría son consumidores antes que generadores de contenido. En este sentido podemos identificar una minoría conformada por los más inquietos, los que participan más en las redes, crean contenido propio, bien sean algunas fotos o memes, *stickers* o comentarios.

¿Cuáles fueron los elementos del contexto (nacional, regional, local e institucional) relacionados con la actividad?

La actividad se desarrolló con el fin de sensibilizar y comprender los pre-saberes, percepciones y experiencias de los estudiantes que cursan la Media Técnica en Dibujo Arquitectónico en la I.E L.C.G.S, en relación con la arquitectura y la espacialidad dentro de su contexto inmediato y los principios planteados dentro de la actividad.

También se realizaron unas preguntas que nos permitieron conocer la situación y el contexto puntual sobre el uso de los Smartphone y el *WhatsApp*. A partir de las respuestas pudimos evidenciar las posibilidad de su uso en algunas materias de la institución y como herramienta del día a día. Otro aspecto importante fue enterarnos de su percepción y conocimiento sobre el artista Fernando Botero como referente de arte local, regional y mundial.

Sistematización de contenidos multimedia vía chat *WhatsApp*.

Segunda sesión. 12 de mayo del 2022.

La segunda sesión desarrollada por medio de un grupo del chat de *WhatsApp* permitió una interacción de microrrelatos escritos a través de contenidos multimedia tales como texto, imagen, vídeo y audio. Un aspecto a resaltar es la rapidez de interacción de los estudiantes que podemos ver en la línea de tiempo de las publicaciones. A continuación presentamos algunos ejemplos que dan cuenta de la dinámica de cocreación de contenidos con los participantes.

Adapptar: IE LGS
German Benjumea, Harold, Juan Fernand...

+57 302 8291741 ~Adapptar
Hola a todas y todos. 🙌 Bienvenidos a **Adapptar** un laboratorio de cocreación experimental vía Whatsapp en el que compartiremos información y conocimiento acerca de las artes y la cultura. 😊 9:09

+57 304 2043108 ~🍌
enEnvious 9:10

+57 300 4803964 ~~Danny~
各位大佬好久才发送 9:10

+57 302 4577900 ~SebasZ
+57 304 2043108
in two minutes we started the class
 9:10

+57 304 2043108 ~🍌
bueno ya ya 9:10

+57 304 5765282 ~Si
+57 302 8291741
Hola a todas y todos. 🙌 Bienvenidos a **Adapptar** un laboratorio de cocreación experimental vía Whatsapp en el que compartiremos informació...
 9:10

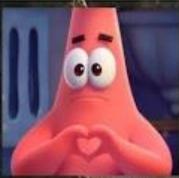
Mensaje

Adapptar: IE LGS
German Benjumea, Harold, Juan Fernand...

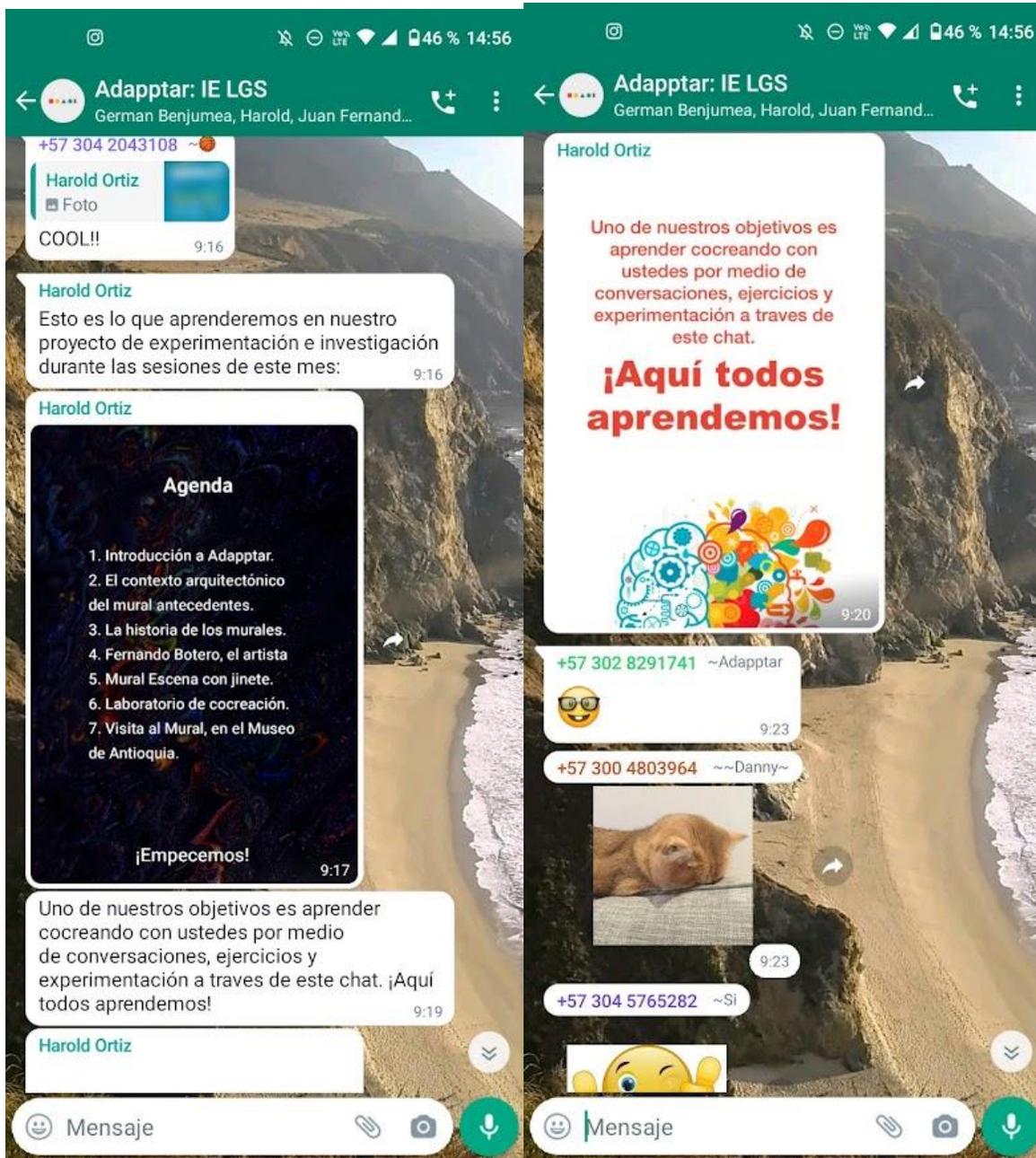
+57 304 5765282 ~Si
+57 302 8291741
Hola a todas y todos. 🙌 Bienvenidos a **Adapptar** un laboratorio de cocreación experimental vía Whatsapp en el que compartiremos informació...
 9:10

+57 302 2786566 ~Anderzz
+57 302 8291741
Hola a todas y todos. 🙌 Bienvenidos a **Adapptar** un laboratorio de cocreación experimental vía Whatsapp en el que compartiremos informació...
 9:10

+57 304 2043108 ~🍌
que ya 9:10

+57 321 7796850 ~Yeraldin Bedoya Vásquez
 9:10

Mensaje



Fuente: elaboración propia.

Ver anexos aquí capturas de pantalla de chat de *WhatsApp*:

https://docs.google.com/document/d/17pj7ZLmLZnQw9Zhubwo8dIjau004HxJWLIMW_C23SUw/edit?usp=sharing

Ver anexos aquí de la extracción de textos de todas las sesiones del chat de *WhatsApp*:

<https://docs.google.com/document/d/1jGTIDnuYRB7vzfGlrQg0u9UPQV7JiQx-HHIW9NOxk3A/edit?usp=sharing>

Nube de Palabras claves de todo el chat de *WhatsApp*

Este ejercicio de sistematización estuvo enriquecido con contenidos multimedia y permitió extraer conceptos por medio de nubes de palabras claves encontradas en las respuestas y contenidos de los participantes.

En las anteriores interacciones podemos destacar respuestas y percepciones acerca de la actividad en sí misma, así como sobre los logros y dificultades:

“El WhatsApp es un medio por el cual nos podemos comunicar con mayor facilidad, nos reímos con todo lo que hablamos y así nos distraemos”.

“El WhatsApp es una red social y un método de comunicación. También sirve para compartir lo que quieras sin penalizaciones”.

“Muy agradable visita por distintos lugares de la ciudad combinada con una buena dosis de historia local, lo que permite hacerse una visión muy completa sobre la cultura y evolución de Medellín”

Esta llamada generación APP es una fábrica de contenidos de múltiples significados, están ávidos de conocimiento, activos y muy dispuestos a la creación colaborativa. Esta es una dimensión que quizás nos estaríamos perdiendo, si dejáramos nuestra didáctica solo en vínculo con los procesos de formación tradicional. La disposición de contenidos 24/7, ejercicios y respuestas asincrónicas, nos permiten establecer procesos de comunicación que crean una experiencia de aprendizaje de doble vía. Aquí los estudiantes no aprenden de arte, ellos co-crean nuevos contenidos transmediales que enriquecerán la experiencia artística misma.

Reconstrucción Ordenada de la Experiencia (ROE)

Sistematización de la salida al centro de Medellín y visita al Museo de Antioquia con los estudiantes del grado 10° de la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento.

Fecha: 27 de julio de 2022.

Lugar: desde el edificio del BCH (Banco Central Hipotecario) ubicado en la calle Colombia con la carrera Cúcuta, hacia la calle Bolívar, luego tomando la calle Boyacá hasta llegar al cruce con Carabobo, de ahí al Museo de Antioquia. Comuna 10 La Candelaria, centro de Medellín, Antioquia.

Descripción general de la actividad

Como acción final de las actividades creadas para desarrollar el proyecto, y como propuesta de hibridación de las dinámicas de relacionamiento con los estudiantes, se realizó un recorrido por el centro de la ciudad de Medellín, el cual finalizó con una visita guiada al Museo de Antioquia, y específicamente a la sala mural *Escena con Jinete*, del artista Fernando Botero.

¿Cuál es la relevancia y pertinencia de esta actividad con los propósitos y ejes centrales de sistematización?

Después de las actividades realizadas con los estudiantes, algunas de manera virtual a través de *WhatsApp*, y otras de manera presencial en la institución educativa, consideramos llevar a cabo una experiencia vivencial para habitar directamente los edificios, verlos, observarlos, y de igual manera percibir la vida de la ciudad alrededor de estos, e identificar los cambios en las tipologías de la arquitectura en el centro de Medellín, para culminar con una visita guiada por un curador dentro del Museo de Antioquia. Todo esto se realizó siendo coherentes con las actividades realizadas previamente y permitió una aproximación diferente a los lugares por parte de los estudiantes. Así los ejes centrales de la sistematización de esta actividad son:

1. Reconocimiento, apreciación y familiarización con los espacios, los edificios y la zona del centro de Medellín.
2. La ciudad como ente vivo que se transforma constantemente.
3. Apreciación y cercanía con el Museo de Antioquia, su entorno, obras y pertinencia.

¿Cuándo o durante qué período se realizó?

Esta actividad se llevó a cabo el 27 de julio de 2022, iniciando el recorrido a las 9 am hasta la salida del Museo de Antioquia a las 12:30 pm.

¿En qué consistió esta actividad?

Para los estudiantes de la I.E L.C.G.S que viven en la comuna 8 de Medellín, ir al centro a recorrerlo, vivirlo y experimentarlo no es una actividad común, es por esto que ideamos una bitácora que permitiera la confrontación con los saberes adquiridos en las experiencias virtuales, con la experiencia vivencial de los lugares del centro de la ciudad y con los objetos artísticos y culturales del Museo de Antioquia. Todo esto nos permitió ver cómo los estudiantes complementaban su aprendizaje con respecto a la apreciación en las artes y la forma en que estos elementos adquiridos dan pie a otras experiencias, sensaciones y maneras de ver.

¿Quiénes participaron en la actividad y cuáles fueron sus roles?

El total de estudiantes fue de 31, de estos 12 son mujeres y 19 hombres, de igual manera participó el profesor German Benjumea, los cuatro integrantes del proyecto ADAPPTAR y el curador-guía del Museo de Antioquia.

Para el desarrollo de la actividad presencial se han identificado 3 roles principales:

Estudiantes - Población objetivo / grupo de investigación.

Profesor German Benjumea - Mediador estudiantes/proyecto.

Juan Fernando Giraldo - Guía del recorrido urbano.

Juan Camilo Uribe - Curador Museo de Antioquia, Guía del recorrido en el Museo de Antioquia.

Integrantes Proyecto ADAPPTAR -- Docentes investigadores.

¿Para qué se hizo esta actividad?

Consideramos que era de gran importancia generar una actividad presencial y experiencia real en el espacio que nos permitiera de algún modo valorar, evidenciar o evaluar lo generado con los estudiantes en los ejercicios virtuales ejecutados en el grupo de *WhatsApp ADAPPTAR* y la metodología implementada. De igual forma, examinar la apropiación de los conocimientos adquiridos por medio de la metodología ADAPPTAR.

La actividad también propició un acercamiento de los estudiantes al centro de Medellín y la percepción de algunas sobre sus dinámicas y habitantes, y así mismo, fomentó la apropiación y el habitar los espacios patrimoniales representativos de la ciudad con el fin de que pudieran reconocerse ellos mismos como habitantes de la ciudad. Por otro lado, para ellos como estudiantes de la Técnica en Dibujo Arquitectónico, conocer los edificios referentes, sus diseñadores y la forma cómo estos se han transformado a través del tiempo, es de relevante importancia para su formación.

Por su parte, la visita al museo tenía como fortaleza el acercamiento a los diferentes lenguajes del arte y la cultura, las obras de arte, a los artistas y a una serie de discursos, que de alguna manera dan pie a la formación de un criterio y opinión sobre el quehacer artístico. De igual modo la actividad también funcionó como medio para confrontar, identificar y re-conocer los elementos del contenido compartido durante los ejercicios virtuales del grupo ADDAPTAR.

¿Cómo se realizó esta actividad?

Se inició con el encuentro de los estudiantes y el profesor Germán Benjumea en la IELCGS, desde donde salieron en un bus facilitado por la institución hacia el centro de Medellín, puntualmente hasta llegar al antiguo BCH (Banco Central Hipotecario). Allí se dio el encuentro entre los cuatro integrantes del grupo ADAPPTAR, los estudiantes y el profesor. El recorrido estuvo guiado por Juan Fernando Giraldo, y comenzó en el interior del antiguo BCH, lo que hoy en día es el Centro Comercial New York Plaza. Juan Fernando contó un poco sobre la historia del edificio, su tipología y sus elementos, luego, siguiendo por el interior del edificio el grupo llegó al *hall* interior donde se encuentra impresa una réplica del mural *Escena con Jinete* de Fernando Botero. Luego al salir del edificio se inició el recorrido por la calle Colombia, identificando las construcciones más antiguas, diferenciándolas de las nuevas y viendo cómo se iba transformando el perfil urbano del centro de Medellín.

Siguiendo por la calle Colombia se habló del “*Wall Street paisa*”, y se observaron los diferentes edificios de las instituciones financieras que se instauraron allí desde los años 30s hasta

finales de los 80s, constituyendo una historia relevante para la ciudad y una forma de arquitectura particular. En este momento los estudiantes identificaron algunos de las edificaciones, pero muchos nombres no les eran familiares. Al llegar a la carrera Bolívar, el grupo se dirigió hacia los murales de Pedro Nel Gómez que están custodiados por el Metro, allí identificaron escenas de la historia industrial de Antioquia y comprendieron su relevancia como muralista.

Luego, tomando la calle Boyacá, el grupo se detuvo ante el edificio Henry y luego ante el edificio Víctor, grandes ejemplos de construcciones de principios del siglo XX, después se siguió la ruta hasta la iglesia de la Veracruz, y allí se observaron las ruinas del alcantarillado rescatado hace algunos años, el cual se conserva a la vista de todos. Seguimos luego por la carrera Carabobo hasta llegar a la Plaza Botero, donde los estudiantes se familiarizaron con las esculturas de Fernando Botero, con los edificios que rodean el sitio y con la cantidad de visitantes y turistas que aportan una dinámica diferente al lugar.

Al ingresar al Museo de Antioquia, el grupo fue recibido por el personal de públicos y servicios educativos, acto seguido nos dirigimos hacia el Salón del Alcalde y allí se dio la bienvenida y se hicieron las primeras orientaciones y la presentación del curador Camilo Uribe. En el salón se ubican varios de los murales de Pedro Nel Gómez, sobre los cuales se hicieron algunos comentarios y se activó la participación de los estudiantes. Desde allí se dio inicio a la visita, teniendo los murales como referentes y ejes del recorrido.

El grupo de estudiantes ingresa a una parte de la sala permanente y observa algunas de las obras relevantes del museo y terminan con una charla frente a las obras confrontadas de: “*Horizontes*”, de Francisco Cano”, “*Una bandera colombiana hecha jirones ondeaba en una base rebelde en 2018*”, Federico Ríos”, y “*Horizontes 1999*”, de Carlos Uribe”. La exposición giró en torno a las obras y su interpretación.

Finalmente, el grupo llegó a la sala mural *Escena con Jinete*, allí los estudiantes hicieron referencia a la réplica del mural visto en el antiguo BCH durante el recorrido por el centro de Medellín y el curador Juan Camilo Uribe comentó cómo fue el rescate y el traslado de la pieza al Museo de Antioquia; y les presentó un panorama general de su estructura y significado. Con esto se terminó la actividad y los jóvenes regresaron a la IE LCGS.

¿Cuáles fueron los resultados obtenidos de esta actividad?

1. El acercamiento al centro de la ciudad de Medellín, familiaridad con los espacios.

El observar a los estudiantes recorrer las calles del centro, escuchar y ver con atención, abrir los ojos detenidamente ante los edificios y relacionar lo que pasaba con lo que habían aprendido hasta el momento, además de la generación de preguntas y diálogos a partir de sus percepciones, nos permite establecer un punto de análisis con respecto al inicio de las actividades. Consideramos entonces que su conocimiento intelectual se incrementó y que cuentan con más herramientas y elementos para discernir, opinar, crear, relacionar, entre otras cosas, las obras de

arte que aprecian. La actividad arrojó unos resultados bastante positivos que se evidencian con los comentarios, valoraciones e interacciones generadas posteriormente en el grupo de *WhatsApp*.

2. La transformación de los edificios como entes vivos

Al momento de entrar al edificio del BCH, hoy convertido en el *Centro Comercial New York Plaza*, se entabló un diálogo con los estudiantes alrededor de todas estas transformaciones, en especial sobre la manera en cómo un espacio que antes era un banco con taquillas, es ahora dominado por locales comerciales; esto dio pie a que ellos realizaran varias preguntas al respecto.

La réplica del mural de Fernando Botero que luego observarían en el museo, también fue una sorpresa para ellos, luego, en el recorrido por las calles compararon algunas fotos de los edificios y espacios vistos durante los ejercicios virtuales con la experiencia directa, lo que generó preguntas por parte de los estudiantes sobre cómo se planea la ciudad o cómo se controla el crecimiento urbanístico. El constante flujo de personas, visitantes o turistas, refería a las tipologías cambiantes del espacio y cuando lo percibían trataban de entender por qué pasaba.

3. Los diálogos constantes en los espacios museales

En el museo los estudiantes también entendieron sobre los cambios y los discursos, y cómo se produce un replanteamiento en la forma de crear salas, y un constante diálogo entre las

obras de arte y los públicos que visitan estos lugares. Los estudiantes tuvieron la oportunidad de desarrollar una conversación con el curador del museo, quien atendía sus preguntas y los orientaba dentro del espacio museal.

El hecho de ver muchas de las obras los cautivó, y realizaron preguntas sobre el por qué estaban expuestas, o la razón de su existencia. En el caso de la sala permanente, ahora existen diálogos de obras nuevas con obras antiguas, lo que generó una sensación de sorpresa por parte de los estudiantes, y a su vez les permitió ver cómo se puede hacer un paralelismo entre las ideas y las formas.

¿Cuáles fueron los elementos del contexto (nacional, regional, local e institucional) relacionados con la actividad?

La inmersión de los estudiantes en el centro de Medellín, que les conlleva un desplazamiento desde la I.E. L.C.G.S., en bus al inicio del recorrido planeado, propone un principio de cambio de contexto para habitar, y llevar a una conciencia en el ver y observar la arquitectura de la ciudad, y cómo su desarrollo genera ciertos cambios en el uso de las edificaciones, además de cómo la relación entre los hechos históricos y sus elementos como el mural *Escena con Jinete* de Fernando Botero, habla de contexto histórico y su alteración cronológica.

Hablar sobre la réplica situada en el contexto original de la obra, y luego ver la original en el contexto del museo, generó en los estudiantes una serie de preguntas, y también fue una estrategia que posibilitó una apertura hacia otros temas relacionados con lo local, lo regional y lo institucional.

A manera de cierre, debemos decir que fueron muy positivos los encuentros presenciales con los estudiantes durante las visitas que realizamos como docentes e investigadores al colegio, fue bien interesante el cambio de percepción que tuvimos al conocerlos en su contexto y sentir cómo de alguna manera se derrumban los prejuicios que teníamos frente a una comunidad que no conocíamos. En cuanto al recorrido por el centro de Medellín y la visita al Museo de Antioquia, consideramos que fue un ejercicio importante para que los jóvenes vivieran la ciudad como grupo y también desde su subjetividad, teniendo así la posibilidad de relacionar y comparar los espacios, los habitantes, las estructuras y las obras de arte, con esos imaginarios creados por ellos mismos, pero que de alguna manera moldeados por información y experiencias ajenas.

Análisis de las experiencias

En un principio pensamos que la experiencia de formación basada en la virtualidad sería suficiente, y que los modelos de automatización de los contenidos podrían suplir los vacíos de la presencialidad. Teníamos dudas sobre los resultados, si lo dejábamos todo a procesos automatizados, nos preocupaba lo impersonal y la desconexión que los alumnos podrían tener sobre los contenidos culturales, así como con sus significados.

En la primera sesión realizamos una visita para la presentación y alcances del proyecto a los estudiantes en el aula de clase, fue en ésta que evidenciamos que si bien los estudiantes están acostumbrados a interactuar diariamente a través de sus dispositivos y aplicaciones, la experiencia cultural necesitaba de la experiencia humana presencial. Podríamos decir que no solo la enriquece, sino que lo demandaba para completarse en una realidad que recién regresaba a la “normalidad” postpandemia.

Descubrimos que el contacto y la interacción física definitivamente entregaba una mejor experiencia, es por ello que optamos por desarrollar una estrategia de contenidos híbrida que mezclaba visitas al aula de clase y contenidos virtuales de manera sincrónica y asincrónica. Habernos conocido e interactuar de manera presencial, creó confianza, conexión y cercanía, lo que permitió que los estudiantes recibieran con más valor y apropiación la experiencia cultural interactiva que se desarrollaba vía *WhatsApp*.

Durante las sesiones virtuales nos sorprendió la rapidez con la que los estudiantes interactúan y crean nuevos contenidos a partir de los mensajes y ejercicios que generamos, y darnos cuenta que al crear un espacio por fuera del marco institucional en donde los estudiantes pudieran ser ellos mismos, les permitió enriquecer la experiencia cultural. Estas sesiones nos llevaron a entender sus lenguajes y símbolos, y a descubrir que un *sticker* como reacción contiene múltiples capas de contenido y que incluso aplicado de acuerdo con el contexto, es capaz de cambiar su significado.

A partir de esas experiencias híbridas de aprendizaje no sólo se consolida la posibilidad de generar un diálogo entre diversas maneras de concebir y vivir el arte, sino también que se

posibilita la creación de puentes que permiten el acercamiento a otros lenguajes y espacios culturales fuera de contextos particulares que ayudan a la construcción de ciudadanía.

Consideramos que ha sido un gran acierto fundamentar la estructura de los ejercicios a partir del esquema de adaptación de contenidos, además de ser un modelo pertinente para la apropiación y adaptación de los temas, nos ha permitido generar una hoja de ruta clara del ordenamiento y ejecución a manera de guion de los diferentes encuentros educativos de cada momento didáctico.

Creemos que ha sido un espacio muy interesante para observar las formas de interacción de un grupo focal conformado por integrantes diversos y con variadas formas de comunicarse, además ese espacio virtual se ha convertido en un ambiente de aprendizaje en cierto modo desestructurado pero alternativo, en el que los estudiantes han podido participar de una manera libre y tranquila, lo que ha generado significativas interacciones y experiencias en cuanto a la buena intervención y la diversidad de respuestas.

La visita al Museo es la otra orilla, la emotividad y la expresión de lo humano enfrentado a lo más humano: *el arte*. Más de 30 estudiantes que en su mayoría no conocían un museo. Fue así como la candidez y la majestuosidad del Museo de Antioquia le permitió al grupo crear una experiencia cultural inolvidable, que como todos quienes asistimos al encuentro con el arte, no volveremos a ser los mismos. Allí en las salas del museo, tensionamos de nuevo las didácticas de lo supuesto y lo debido, invitamos a los estudiantes a habitar el museo a través del dispositivo, ellos descubrieron paso a paso, clic a clic, las obras y contenidos que marcan la historia del arte en Antioquia y en parte del mundo. Crearon su propia visita generando y creando una memoria móvil a través de sus dispositivos.

El museo por su parte también tuvo desafíos en materia de sus contenidos para que pudieran ser “consumidos” a través de microrrelatos transmediales vía *WhatsApp*. Imágenes, audios, videos, diseños y textos fueron parte del diseño de contenidos que estructuramos a través del esquema de adaptación de contenidos, que combina el DUA con otras estrategias para ser adaptados a un canal que exigen nuevos lenguajes de comunicación y que invitan a la intercesión y a la cocreación.

Pensamos que ha sido un reto complejo el mantener la fluidez comunicativa con las instituciones, tanto con el colegio como con el museo. Nos hemos visto inmersos en procesos burocráticos y paquidérmicos que no tendrían que presentarse en un escenario de propuestas educativas sin ningún interés económico. Una de las mayores dificultades ha sido, sin duda, la necesidad de adaptación a los tiempos de las instituciones, lo que conlleva a un entorpecimiento de los procesos y de las dinámicas de ejecución definidas dentro de una planificación estructurada.

Sin embargo, en términos generales y habiendo trascendido dichas dificultades, la experiencia en ambas instituciones se ha desarrollado en el marco de un total respeto y apertura al desarrollo de la propuesta educativa que les hemos realizado, y haciendo a un lado las cuestiones jurídicas y de orden administrativo, se han tenido posiciones activas y propositivas que generan, de esta manera, condiciones idóneas para el avance y la ejecución del proyecto.

Es justo decir que hace falta un camino por recorrer en materia de articulación tecnológica por parte de las dos áreas: educación y cultura. Sin la tecnología nos perdemos de una conversación de doble vía en donde los estudiantes no solo reciben, sino que también entregan, no solo aprenden, sino que también enseñan, y en donde la conversación llena de símbolos y enlaces

crean un proceso de formación de manera rizomática. En este caso el *WhatsApp* nos permitió la adaptación de un universo de contenidos y volverlos cotidianos para comprender su presente y proyectar el futuro.

8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Como bien se puede sostener, la investigación se desarrolló según los objetivos propuestos. Por lo tanto, ahora es importante extraer conclusiones que evidencien los logros, alcances e impactos en los sujetos con quienes se desarrolló este trabajo investigativo.

Podemos afirmar que las tecnologías de las comunicaciones son un sistema funcional productivo y polivalente del ser humano, que han estado presentes a lo largo de la historia, en compañía de la evolución y la revolución de las innovaciones de la sociedad en los campos educativos, artísticos y culturales. Es decir, las TIC han tenido una función decisiva en el cambio dinámico de estos ámbitos, por cuanto les ha tocado hacer que evolucionen las comunicaciones y las formas de enseñanza y de educación.

En general, podemos aseverar que se posibilitó la educación artística por medio de adaptaciones digitales de contenidos a través de la herramienta de mensajería instantánea *WhatsApp*, en los estudiantes del grado 10° de la media técnica en dibujo arquitectónico de la institución educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, del municipio de Medellín.

La estrategia didáctica propuesta, a la par de la adaptación digital del *WhatsApp* como ambiente de aprendizaje, puede convertirse en una poderosa herramienta de enseñanza-aprendizaje que aprovecha la capacidad multisensorial de los estudiantes; la combinación de textos, memes, mensajes de audio, fotografías, animaciones y videos permite transmitir el conocimiento de manera natural, vívida y dinámica, lo cual resulta crucial para el aprendizaje. Este tipo de recursos puede incitar a la transformación de los estudiantes, de recipientes pasivos

de información a participantes más activos de su procesos de aprendizaje; y al maestro le permite revelar al estudiante nuevas dimensiones de sus objetos de enseñanza.

Es decir, que a través de este dispositivo del *WhatsApp*, el estudiante puede experimentar el conocimiento de una manera que resultaría imposible utilizando fuentes de referencia tradicionales, puede ayudarlo a apropiarse de más información, de manera más ágil e incrementar el aprendizaje; mientras que el maestro puede cualificar su trabajo en el aula, diversificar y enriquecer sus contenidos académicos, mejorar las estrategias didácticas y aumentar la motivación hacia la clase y el tema de la educación artística en sus estudiantes.

Finalmente, se puede evidenciar que en la sociedad actual el lenguaje visual está a la orden del día, entendemos por este aquel que se relaciona con la capacidad de ver, aprender y sentir el valor de los elementos visuales y de las relaciones que entre ellos se establecen como parte fundamental de la cultura visual y de la experiencia estética. Por ello es fundamental e importante que en la sociedad en la que vivimos, inmersa en una nueva dinámica cultural caracterizada por la generalización del uso de la imagen y la dinámica publicitaria, nos eduquemos en este aspecto, aprendiendo a mirar, a observar y atribuir significados y valoraciones estéticas.

Esta propuesta educativa fue co-creada con los alumnos y los investigadores, de tal manera que se apropió y adaptó la información, situándose en una serie de herramientas didácticas, como el DUA, los microrrelatos transmediales, los textos las imágenes, los gifs, los memes y los audios, los cuales configuran el esquema de adaptación de contenidos.

A continuación se enumeran una serie de recomendaciones cuya implementación son vitales para mejorar el diseño, la co-creación y la circulación de contenidos de la educación artística por medio de adaptaciones digitales:

- Se propone a la institución educativa Luis Carlos Galán Sarmiento incluir los dispositivos móviles digitales como los teléfonos inteligentes de los estudiantes, como una herramienta de creación de contenidos transmediales que pueda ser aprovechada en los procesos de enseñanza y formación artística de los estudiantes en el centro educativo.
- Se recomienda al Museo de Antioquia establecer una estrategia de alfabetización con herramientas y competencias digitales, así como diseñar e implementar procesos de creación de sus contenidos culturales dirigidos a microrrelatos, así como establecer estrategias de comunicación dirigidas a estudiantes de formación secundaria de centros educativos de la ciudad de Medellín.
- Se recomienda que la institución educativa Luis Carlos Galán Sarmiento y el Museo de Antioquia cuenten con zonas de acceso *wifi* para los estudiantes, facilitando su proceso de formación de contenidos artísticos y culturales.
- Se aconseja incentivar y crear mecanismos para que el profesorado de Educación Artística de la institución educativa Luis Carlos Galán Sarmiento comience a fomentar el uso de esta herramienta tecnológica dentro de su quehacer profesional en las diversas actividades que realiza dentro y fuera de la misma.

- Por último, se sugiere implementar el modelo de adaptaciones digitales de contenidos artísticos y culturales en las instituciones culturales y museos de la ciudad de Medellín, por su versatilidad y alcance en la difusión de contenidos en distintos espacios y escenarios educativos, en la formación de públicos y en otras educaciones.

A partir de este modelo híbrido de educación, se logró, por un lado, articular de manera equilibrada el uso de las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje y las dinámicas del relacionamiento entre docentes y estudiante; y por el otro, vincular los pre-saberes con los nuevos saberes adquiridos por los estudiantes mediante las interacciones.

Consideramos pertinente que los estudiantes experimentaran de manera presencial no solo los objetos y producción artística y cultural del Museo de Antioquia, sino que también habitaran y reconocieran algunos de los lugares y referentes arquitectónicos del centro de la ciudad, que para la mayoría de ellos eran bastante desconocidos. Con lo aprendido y vivenciado en la presencialidad, se logró consolidar de esta manera una experiencia de aprendizaje significativo.

Esperamos que este estudio contribuya al mejoramiento de los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación artística y cultural, y genere avances de investigaciones en torno a las TIC y su relación con la educación artística y cultural, tanto en la educación formal como en la no formal.

Es así, como en esta investigación se evidenció la necesidad de una experiencia híbrida con los estudiantes, en la que la apropiación y adaptación de los contenidos se realizó a manera de

microrrelatos y otras estrategias didácticas como el DUA, intercediendo en la enseñanza-aprendizaje de los participantes del proyecto.

Esta fue una experiencia completamente nueva para los estudiantes y para nosotros como equipo investigador, pues la educación en la pandemia nos dio la posibilidad de mirar la hibridación de la misma y ver en ella una experiencia educativa, a partir de la interacción digital y presencial y su resurgir en la postpandemia, y ver en las TIC una oportunidad de convertir el *WhatsApp* en un dispositivo didáctico, en un aliado, antes que un enemigo, para profesores y estudiantes.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ávila, D. (2013). *Hacia una reflexión histórica de las TIC*. Hallazgos. Vol. 10. Núm. 19. Bogotá, Colombia: Universidad Santo Tomás.
- Capasso, V. (2018). *Sobre usos de la web vinculados a la producción y enseñanza de prácticas artísticas contemporáneas*.
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.13638/pr.13638.pdf
- Cornago, O. (2010). *Artes y humanidades, una cuestión de formas de hacer*.
- Departamento de Estudos Especializados em Educação, Centro de Ciências da Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Brazil (2002). *Creación de Tecnologías Educativas Digitales por los Sujetos Escolares: Un Proceso de Emancipación*, Sisyphus vol.10 no.1 Lisboa jun. 2022 Epub 21-Mar-2022.
- Flórez, O. (2001). *Investigación educativa y pedagógica*. Colombia: McGraw Hill.
- El museo reimaginado. <https://elmuseoreimaginado.com/>
- Gardner, H. (2015). *La generación APP*. Editorial Planeta. Colombia.
- Giselle, R. (2022). *El Colombo Británico de Envigado, primer colegio de referencia Google en Colombia*.
- Giselle, R. (2022). *Entrevista personal realizada el 2 de abril de 2022*. Medellín.
- Google arts & culture. About. <https://about.artsandculture.google.com/>
- González, J. y Wagenaar, R. (2003). *Tuning Educational Structures in Europe*. Informe Final - Proyecto Piloto, Fase 1. Bilbao: Universidad de Deusto.

- Guba Egon y Lincoln, Yvonna (2002). *Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa*. En Denman, C. y J.A. Harp (comps), por los rincones. Antología de métodos cualitativos en la investigación social. El Colegio de Sonora. Hermosillo, Sonora, 2002, pp. 113-145.
- MEN (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media*. Documento No. 16 Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Bogotá.
- MEN, (2002). *Lineamientos curriculares de educación artística*. Bogotá: Ministerio de educación Nacional.
- Observatorio de la Diversidad y los Derechos Culturales (2007). *Declaración de Friburgo. Los derechos culturales*. Suiza: https://culturalrights.net/descargas/drets_culturals239.pdf
- Ricoy Lorenzo, Carmen. (2006). *Contribución sobre los paradigmas de investigación Educacao*. Revista docentro de Educacao, vol. 31, num. 1, 2006, pp. 11-22. Universidade Federal de Santa Maria, Rs, Brasil.
- Martínez, R. *et al.*, (2020). *Revolución tecnológica e inclusión social Reflexiones sobre desafíos y oportunidades para la política social en América Latina*. Santiago de Chile: Publicación de las Naciones Unidas. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45901/1/S2000401_es.pdf.
- MINTIC. (2008). *Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones*, 35. Bogotá: https://www.mintic.gov.co/portal/715/articles-125156_recurso_00.pdf
- Ministerio de Educación Nacional, MEN (2000). *Lineamientos curriculares de Educación Artística*. Santa Fe de Bogotá, p. 25.

- Medellín cómo vamos. (2022). *Así es Medellín*.
<https://www.medellincomovamos.org/medellin>,
<https://www.medellincomovamos.org/medellin#:~:text=Seg%C3%BAn%20los%20datos%20del%20censo,ciudad%20m%C3%A1s%20poblada%20de%20Colombia>.
https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/documents/ServiciosLinea/PlaneacionMunicipal/ObservatorioPoliticPublicas/resultadosSeguimiento/docs/pot/Documentos/Acuerdo46_2006.pdf
<https://www.ieluiscarlosgalans.edu.co/>
- MEN (2010). *Orientaciones pedagógicas para la educación en básica media Santafé de Bogotá*. p. 15. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Open Museum. <https://cursos.iadb.org/es/indes/open-museum>
- Secretaría de Cultura Ciudadana Proyecto Memoria y Patrimonio (2008). *La Comuna 8 Memoria y Territorio*. <https://xdoc.mx/preview/la-comuna-8-memoria-y-territorio-5ec6ef02c18f8>.
- Telondefondo. Revista de Teoría y Crítica Teatral. Año VI, Núm. 12, Diciembre.
- <https://vivirenelpoblado.com/el-colombo-britanico-de-envigado-primer-colegio-de-referencia-go-ogle-en-colombia/>
- Trilla, Bernet, Jaume (1993). *Otras Educaciones, Animación sociocultural, formación de adultos y ciudad educativa*. Barcelona: Anthropos.
- Whatsapp LLC. (2022). *Acerca de WhatsApp*. <https://www.whatsapp.com/about/>
<https://www.ieluiscarlosgalans.edu.co/>,
<https://www.redalyc.org/pdf/4138/413835217013.pdf>
-

10. GLOSARIO DE TÉRMINOS

TIC: Tecnología de la información y las comunicaciones.

App: Aplicación informática (del inglés *application*), tipo de programa informático diseñado como herramienta, para permitir a un usuario realizar diversos tipos de trabajos.

Chat: el chat (término proveniente del inglés que en español equivale a charla), también conocido como cibercharla, es uno de los métodos de comunicación digital surgido con las nuevas tecnologías.

Dirección IP: significa “dirección del Protocolo de Internet”. Este protocolo es un conjunto de reglas para la comunicación a través de Internet, ya sea el envío de correo electrónico, la transmisión de vídeo o la conexión a un sitio web. Una dirección IP identifica una red o dispositivo en Internet.

Wi-Fi: es la tecnología móvil que se usa para conectar computadoras, *tablets*, smartphones y otros dispositivos a Internet. *Wi-Fi* es la señal de radio que se envía desde un enrutador inalámbrico a un dispositivo cercano, que traduce la señal en datos que puedes ver y usar.

HTPC: es la sigla de *Home Theater Personal Computer*, que puede traducirse como Computadora personal de cine en casa. El HTPC está pensado para ofrecer entretenimiento multimedia en el salón de casa. Esto requiere diversas adaptaciones a la típica computadora de escritorio: Debe ser silencioso

PC: computadora personal u ordenador personal, del inglés personal *computer*. Ordenador o computadora

iPod: el iPod: es una línea de reproductores de audio digital portátiles diseñados y comercializados por Apple Inc.

Smartphone: es (en su traducción literal del inglés) un “Teléfono Inteligente” Blogs: blog o sitio web que incluye, a modo de diario personal de su autor o autores, contenidos de su interés, actualizados con frecuencia y a menudo comentados por los lectores P2P: una red peer-to-peer, red de pares, red entre iguales o red entre pares (P2P, por sus siglas en inglés) es una red de ordenadores en la que todos o algunos aspectos funcionan sin clientes ni servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan como iguales entre sí.

WhatsApp: nace de la unión de la expresión *What's up* (qué en inglés se usa como saludo coloquial y se podría traducir como ¿qué pasa?) Servicio de mensajería instantánea. Bot's: los *bots (robots de software)* se centran en las tareas; los trabajadores digitales, en cambio, se diseñan para complementar a los trabajadores humanos mediante el desempeño en funciones empresariales completas de principio a fin.

11. ANEXO



Recorrido por la calle Colombia con los estudiantes (2022)



Visita a la Iglesia de la Veracruz (2022)



Estudiantes en la Plaza Botero (2022)



Estudiantes a las afueras del Museo de Antioquia (2022)



Estudiantes al interior del Museo de Antioquia (2022)



Estudiantes al interior del Museo de Antioquia (2022)



Estudiantes en charla con el curador del Museo de Antioquia (2022)



Estudiantes en la sala mural Escena con Jinete de Fernando Botero (2022)



Equipo de investigadores ADAPPTAR junto a estudiantes y mediador (2022)