



MUSEO VIRTUAL Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Ruta pedagógica para la divulgación del arte escolar

Virtual Museum and art education
Pedagogical Route for the dissemination of school art

JESÚS ALBERTO AMADO GARCÍA, MAYERLY ANDREA SUÁREZ REYES, ANA MARÍA BAUTISTA VILLAMIZAR
Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia

KEYWORDS

*Virtual Museum
Artistic education
Artworks
TIC
Secondary education
Pedagogical route
Artistic disclosure*

ABSTRACT

School museography is gaining ground in virtuality thanks to technology. So it is necessary to establish the pedagogical route for the creation of a virtual museum as a space for artistic dissemination of secondary education through the use of ICT. For this reason, from the creation research, a theoretical-practical method of artistic techniques is proposed for the generation of school art works and virtual online tools for the construction and network assembly of the 2D and 3D museographic proposal. As a result, the Virtual Museum of Salesian Art is created with more than 1,000 works.

PALABRAS CLAVE

*Museo virtual
Educación artística
Obras de arte
TIC
Educación secundaria
Ruta pedagógica
Divulgación artística*

RESUMEN

La museografía escolar gana terreno en la virtualidad gracias a la tecnología. Entonces, es necesario establecer la ruta pedagógica para la creación de un museo virtual como espacio de divulgación artística de educación secundaria mediante el uso de las TIC. Por ello, desde la investigación creación, se propone un método teórico-práctico de técnicas artísticas para la generación de obras de arte escolar y las herramientas virtuales en línea para la construcción y montaje en red de la propuesta museográfica 2D y 3D. Como resultado se crea el Museo Virtual de Arte Salesiano con más de 1000 obras.

Recibido: 07/ 10 / 2022

Aceptado: 12/ 12 / 2022

1. Introducción

La exploración panorámica en la línea de oferta virtual artística es poco notoria en el ambiente escolar de la educación secundaria, haciéndose pasar por desapercibido el estudio del arte y perdiéndose la posibilidad de divulgación de los artistas emergentes. Desde los sistemas de información y comunicación moderna faltan propuestas que visualicen en las nuevas tecnologías un espacio oportuno global para el intercambio de la percepción y divulgación de nuevas propuestas culturales ligadas al arte para entrever desde la museografía iniciativas que promuevan el trabajo artístico estudiantil en la red para el reconocimiento regional, nacional e internacional de las nuevas generaciones de artistas.

Antes de los museos virtuales se usaba el museo físico como espacio para el intercambio y manifestación de las propuestas culturales de los artistas más importantes, pero los avances en las técnicas de comunicación permitieron romper la brecha cultural dejando abierto el espacio para la visita y socialización asincrónica, inmediata y global, de las manifestaciones artísticas que hacen del arte patrimonial una propuesta en construcción de todos desde un activismo concepto híbrido acuñado por Aladro *et al.*, (2018) entre arte y activismo cuyo fin es transmitir las sinergias transformadoras del contexto social mediante el uso del lenguaje artístico.

Sin embargo, se encuentran pocas iniciativas pedagógicas que permitan al educador encontrar una guía de orientación para la construcción y diseño de un museo virtual desde diversas plataformas, que expongan las obras de creación provenientes de los artistas emergentes y reflejen el trabajo estudiantil hecho para desarrollar habilidades artísticas en los alumnos. También en la construcción de un museo virtual se refleja un faltante en la ruta metodológica y didáctica del museo virtual como espacio de enseñanza que potencie la producción académica secundaria para el desarrollo integral del estudiante (Mendoza, 2022; Carbonell Currelo y Viñarás Abad, 2021; Fernández Hernández, 2019) y aún se desconoce por parte de directivos y docentes las herramientas digitales que apoyan el proceso de enseñanza-aprendizaje para la implementación de un museo virtual con miras al fortalecimiento curricular y la apropiación de contenidos.

El componente innovación de la presente propuesta de virtualización artística confluye en la ruta pedagógica para la enseñanza del arte que vincula las TIC en el aula, al tiempo que aporta una estrategia para la construcción de museos en entornos educativos escolares donde el maestro no requiere muchos recursos técnicos para su implementación facilitando acceso a este recurso a cualquier comunidad como medio para divulgar los productos artísticos resultados de la formación en educación básica.

1.1. Fundamentación

Considerando las nuevas propuestas educativas y los nuevos contextos sociales que se están manejando a nivel mundial, es necesario crear una estructura pedagógica enfocada en la formación, creación y proyección de los educandos, con un enfoque más humano, el cual puede ser perfectamente llevado por las artes, dadas sus bases de competencias en la sensibilización, la apreciación estética y la comunicación según Ministerio de Educación Nacional de Colombia, MEN (2010).

Para contextualizar, Pérez (2020) define arte desde una perspectiva filosófica como la manifestación de la conciencia social y la productividad humana condicionada por el contexto histórico y que permite mostrar el reflejo subjetivo de una realidad objetiva, obteniendo producto en las imágenes artísticas como el procedimiento más importante para la aprehensión estética del ser humano.

Luego se entiende que el proyecto de educación artística no parte de un contenido programático educativo formal, sino que este es quien amplía la visión global perceptiva del sujeto, tanto de sí mismo, como de su entorno y cotidianidad mediados por valores estéticos que determinan criterios y actitudes frente a la producción artística.

Siguiendo lo anterior, Cárdenas y Troncoso (2014) argumentan que el currículo de artes visuales son la herramienta de contexto docente para el manejo expresivo-emotivo estudiantil; esto permite el desarrollo actitudinal de reflexión que converge en la crítica manifiesta por la creatividad según las capacidades de cada educando. Para ello, el desarrollo artístico busca la elocuencia y la finura de la sensibilidad llevada a su expresión extrema del concepto de belleza particular, permitiendo ver al arte como una dimensión fundamental del proceso de formación humano integral.

Entonces, el proyecto artístico institucional busca proyectar una imagen personal y comunitaria que permite no solo dar término a una idea, sino que permite compartir, apreciar, valorar y generar críticas constructivas de sí mismo y de su entorno social, proponiendo diferentes metodologías, exponiendo varias técnicas y permitiendo el trabajo libre, pensante, estructurado y defendible tanto individual como colectivo; desde el activismo Aladro *et al.*, (2018) lo proponen como investigación situacional para traspasar el aula e invertir roles como observador-creador, docente-estudiante lenguaje-comunicación social. .

Ahora pues, todo estudiante que es expuesto significativamente al arte desarrolla una perspectiva cuya habilidad manifiesta es la decodificación de símbolos culturales. Quienes participan de la creación artística, aprenden a manipular materiales físicos y mentales para transformar esos símbolos culturales. Quienes hacen inmersión artística desarrollan técnicas y dominan fundamentalmente los conceptos propios del arte (Gardner, 2016)

Dado que el aprendizaje a través de las artes visuales en la escuela es eje transformador porque involucra al sujeto en la construcción sociocultural y educativa de conocimientos para “el desarrollo de capacidades, competencias y generación de actitudes y valores socialmente significativos, para un contexto determinado, en el que los actores de este se transforman y transforman la realidad” (Maeso, 2008, p. 146).

Por todo lo anterior, generar un museo permite establecer acciones que activan y fortalecen una sociedad, expone su visión y permite la comunicación directa. Por ello, identificar estrategias para generar museografía consiente que se reconozcan y adapten los cambios sociales para responder a las nuevas generaciones. Este acierto en educación innova, establece redes de conocimiento para la crítica en masa en temas relativos a la cultura regional.

De todos modos, la experiencia formativa constructivista resulta desde la perspectiva visual (Marín, 2005) que parte desde la creatividad transformadora, herramienta eslabón de las TIC, porque garantiza la promoción educativa de estilos y experiencias de aprendizajes que promueven el desarrollo de la sensibilidad, la identidad cultural, el desarrollo intelectual, el trabajo creativo, la expresión personal y la cooperación social (Errázuriz, 2015).

Es así como una plataforma virtual, permite al docente compartir estrategias pedagógicas para reconocer en los alumnos talentos y habilidades, rasgos de la personalidad creativa, comprensión del proceso creativo y establecer criterios de valor de la creatividad (García, 2022) como una idea materializada: Obra de Arte. La variable neuropsicológica creatividad se desarrolla en todas las personas y su evolución parte de la estimulación temprana, se afianza con la escolarización desde los tres años para prevenir su disminución en los niveles superiores (Amado, 2018).

La fundamentación legal del presente ejercicio parte de la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994, donde el artículo 22 describe que en la educación secundaria y media “La apreciación artística, la comprensión estética la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valorización y respeto por los bienes artísticos y culturales” son eje formativo como valor agregado aclara el artículo 23 como área obligatoria la asignatura de educación artística.

Actualmente para la experiencia educativa son fundamentos pedagógicos el constructivismo de autores como Piaget (1952), teoría sociocultural de Vygotsky (1978), teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1963) de la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983) desarrolladas desde las diversas disciplinas artísticas. Se suma Perkins (1992) donde la motivación es una oportunidad para el aprendizaje y la enseñanza para la comprensión se desarrolla desde las artes para la contextualización cultural, estimulando el desarrollo cerebral, mezclando espíritu, mente y cuerpo para la exhibición de talentos innovadores.

1.2. Museo virtual

Definir el museo virtual desde cada concepto sería mezclar el espacio concebido para la presentación exhibición o muestra de las obras y los artistas que se ha preparado para tal fin, pero desde el uso de la tecnología para habilitar desde la red su visita, búsqueda, recorrido y aprobación del conocimiento cultural que se comparte.

Para Taranova (2020) virtualizar el aula es parte de la modernización de la educación desde el uso tecnológico, que impone condiciones democráticas para dar apertura e integración a procesos sociales de interés cultural que contribuyen al desarrollo escolar y comunitario al compartir experiencias de aprendizaje y vincular productos reflejos de la aprehensión de ideas, contenidos y técnicas.

El museo virtual escolar en su efecto operante es el encuentro positivo y gratuito de la apropiación cultural para la preservación de la memoria que gestionen el interés por las tradiciones propias de un territorio, con interacción continua, asincrónica y definido en términos de Mendoza (2022) es “un espacio que invita a conocer, reflexionar, compartir, crear e imaginar, esos son los museos, las rutas, esquinas y espacios culturales cuyo reto será siempre transformarse para estar al alcance de la mirada de un niño (p. 38).

Pero un museo virtual es más que una simple colección de imágenes, es un entorno para compartir y recrear mediante el uso de recursos digitales las experiencias del proceso escolar de los estudiantes de manera que se integra información audiovisual, con el uso de realidad aumentada y pizarras digitales para la interacción del espectador y el disfrute de la experiencia.

En Colombia lugar de la presente investigación creación no es común encontrar el uso de los museos virtuales en la educación secundaria, aunque en otros países si este implementada su práctica. Sin embargo, una investigación de Andre *et al.*, (2017) revela mejoramiento en los aprendizajes escolares en el ambiente de museos, desde lo vivencial y la experiencia, haciendo hincapié a su uso y construcción desde las plataformas virtuales.

1.3. Plataformas de arte

Entonces pensando en una estrategia de participación que cumpla con el propósito de virtualizar el arte, para la participación, interacción y comunicación mediante el uso de artefactos, materiales y herramientas se toma el

termino plataformas virtuales, que no simplemente cumplen el rol de transmitir información, sino que permiten el proceso de creación en línea de cualquiera situación para usar en red.

Cada una presenta características que hacen pertinente su uso y se evidencia en la tabla 1.

Tabla 1. Plataformas virtuales de arte escolar

Plataforma	Uso	Habilidades	Observaciones	Ubicación
Roblox	Entretenimiento	Creatividad Interactividad	Edad mínima 13 años. Requiere nociones: dimensionar y construir escenarios. No permite incluir piezas y obras de manera gratuita	https://www.roblox.com/
Minecraft	Aprendizaje basado en juegos	Creatividad Interactividad Diseño Trabajo colaborativo Investigación Pensamiento divergente Gamificación	Mediante la técnica cubista permite la creación de mundo y escenarios. Sin embargo, para crear museos hay que tener la versión de pago.	https://education.minecraft.net/es-es
Google Arts & Culture	Arte y Cultura	Investigación Aprendizaje autónomo Búsqueda de información	Recopila un extenso número de obras del mundo del arte con recorridos virtuales por galerías y museos e incluye actividades interactivas y juegos.	https://artsandculture.google.com/
Smithsonian learning Lab	Enseñanza experiencial	Aprendizaje autónomo Aprendizaje interactivo	Ofrece recursos pedagógicos en línea, para la creación e intercambio de contenido	https://learninglab.si.edu/
Europeana	Biblioteca cultural	Aprendizaje autónomo Búsqueda de información	Ofrece colecciones de la cultura europea. Permite crear contenido para compartir en red.	https://www.europeana.eu/es
Artsteps	Museo 3D	Creatividad Interactividad Diseño Trabajo colaborativo Aprendizaje colaborativo autónomo Investigación	Ofrece la creación de recorridos virtuales en tres dimensiones. De Acceso gratuito para crear el espacio interactivo audiovisual del museo 3D	https://www.artsteps.com/

Fuente(s): Amado, *et al.*, 2022.

Ahora bien, son muchos los museos prestigiosos que durante la pandemia Covid-19 migraron sus instalaciones físicas a instalaciones virtuales permitiendo a los usuarios de todo el mundo la visita guiada de sus obras y colecciones. Esto permite que los estudiantes tengan acceso de primera vista a la información cultural de valor patrimonio de la humanidad, enriqueciendo sus saberes, aumentando su cultura general y otorgando ideas para la creación de sus propuestas. Ejemplo a continuación se aportan en la tabla 2 los enlaces de los más visitados para uso, consulta y visita de alumnos y docentes.

Tabla 2. Museos virtuales de prestigio

Museo	Ubicación	Enlace
Museo Británico	Londres Reino Unido	https://artsandculture.google.com/partner/the-british-museum
Museo del Prado	Madrid España	https://www.museodelprado.es/coleccion Guía visual
Museo de Orsay	Paris Francia	https://artsandculture.google.com/partner/musee-dorsay-paris
Museo Reina Sofia	Madrid España	https://artsandculture.google.com/partner/museo-reina-sofia
Museos Vaticanos	Italia Roma	https://visitavirtual.info/museos-vaticanos/
Museo nacional de arte moderno y contemporáneo	Seúl Corea del Sur	https://artsandculture.google.com/partner/korean-art-museum-association
Museo Rijks,	Ámsterdam Holanda	https://artsandculture.google.com/partner/rijksmuseum
Museo J. Paul Getty,	Los Ángeles EEUU	https://artsandculture.google.com/partner/the-j-paul-getty-museum
Galería Uffizi,	Florencia	https://artsandculture.google.com/partner/uffizi-gallery
MASP - Museu de Arte de São Paulo	Sao Paulo Brasil	https://artsandculture.google.com/streetview/masp-museu-de-arte-de-s%C3%A3o-paulo-assis-chateaubriand/
Galería Nacional	Berlín Alemania	http://www.smb-digital.de/eMuseumPlus?service=ExternalInterface&lang=en
Museo de Louvre	Paris Francia	https://visitavirtual.info/museo-del-louvre-de-paris/
Museo Frida Khalo	Ciudad de México México	http://museofridakahlo.org.mx/esp/1/el-museo/multimedia/visita-virtual
Museo Hermitage	S. Petersburgo Rusia	http://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/explore

Fuente(s): Amado, *et al*, 2022.

1.4. Pedagogía virtual

Inmersos en los problemas sociales de la actualidad la pandemia por Covid-19 generó algunas inconformidades en todos los sectores incluyendo el educativo. Sin embargo, permitió el ingreso de la revolución educativa mediada por las TIC transformado la manera de enseñar, y haciendo al estudiante apropiarse de su proceso académico que según Mendoza (2022) le dio la docente nuevas tareas como “monitor, creador y desarrollador de contenidos y guías en la que es imprescindible el acompañamiento del adulto en casa” (p.52).

Esta metodología de enseñanza aporta un ambiente de armonía y placer para el estudiante al estar conectado de manera sincrónica y asincrónica, lo que hace que enseñar y aprender se dé en cualquier momento y lugar. De manera que usar estrategias de enseñanza virtual conecta al estudiante con el aprendizaje por medio de su dispositivo móvil o su computadora de escritorio para la consecución de sus nociones de cada asignatura y contenido programado.

El artivismo propuesto por Aladro *et al.*, (2018) expone la enseñanza innovadora como componente semántico que mediante el uso de talleres de formación artística permita la reflexión continua de sistema-individuo para hacer una propuesta creativa útil en la intervención de un territorio, confluyendo en nuevos lenguajes sociales a partir de la herramienta educativa que rompe el esquema tradicional y evoluciona para el bienestar de sus participantes.

Así que, al componer un esquema de educación virtual para la enseñanza del arte, se aporta a la literatura académica una secuencia didáctica desde la interacción digital donde se involucran las nuevas tendencias con metodologías sociales para la creación del arte y la museística escolar.

2. Objetivos

Por esa razón, es necesario establecer la ruta pedagógica para la construcción de un museo virtual como espacio de organización de obras artísticas hechas en la educación secundaria mediante el uso de las TIC, cuyo estudio permita la exploración de herramientas digitales que favorezcan la planeación construcción desarrollo y divulgación de los resultados obtenidos del proceso de aprendizaje de las artes en el entorno escolar.

El quehacer pedagógico del arte en educación secundaria permite enfocar vocacionalmente a los estudiantes de últimos grados en la selección de su proyecto de vida, por esta razón, y luego de la existencia del currículo en artes vale la pena preguntarse, ¿Cuál es el espacio de visualización de las obras realizadas por los estudiantes que eligen el arte como opción vocacional? ¿Qué transformaciones pedagógicas permiten la reflexión de la propuesta visual como encuentro de los lenguajes artísticos propios de los estudiantes de secundaria? Y ¿cuáles son los recursos disponibles para un docente de artes en su tarea de divulgación de los trabajos de sus estudiantes?

Para ello el informe presenta una discusión referencial académica de los conceptos base de la propuesta museográfica virtual, para la comprensión y análisis de las nociones pedagógicas que permitan la construcción de una plataforma artística. Luego se presentan algunas propuestas implementadas para la elaboración de obras de arte cuya construcción orientada permite el estudio de una técnica plástica y la producción por parte del estudiante. Para finalizar se estiba la ruta metodológica para la construcción de un museo virtual escolar dejando entre ver en la práctica el Museo Virtual de Arte Salesiano en su versión 2D y 3D con más de mil obras realizadas por estudiantes de educación secundaria de una institución pública colombiana.

3. Metodología

Se propone desde la investigación creación, una zona de circulación artística en línea para educación secundaria, que tiene como población 2.451 estudiantes de la institución educativa estatal que podrán visitar el Museo virtual desde sus casas junto a sus familias. La muestra son 625 estudiantes de noveno, decimo y undécimo del Instituto Tecnológico Salesiano Eloy Valenzuela entre los 14 y los 18 años, que recibieron los talleres y produjeron sus obras siguiendo las técnicas estudiadas. Luego de la estrategia procesual se propusieron tres etapas para la implementación y ejecución de la experiencia pedagógica.

En la primera etapa llamada Proceso de formación y creación de las obras de arte, se construyó una secuencia pedagógica reflexiva con preguntas orientadora que, desde técnicas y vanguardias artísticas, permitieron la producción de obras por parte de los estudiantes. En la segunda etapa Proceso de montaje del museo virtual se diseñó, construyo y divulgó el material digitalizado de las obras de arte en el espacio virtual designado como registro museográfico; en la última fase se hace seguimiento, y evaluación a la propuesta

3.1. Etapa 1. proceso de formación y creación de las obras de arte.

El procedimiento designado para el cumplimiento de esta etapa que se inicia con la practica pedagógica y la construcción del material a exponer, tiene como base los intereses de los estudiantes y se implementa la siguiente ruta para el registro de los avances en siete pasos:

1. Cumpliendo el diseño curricular se establecen las metas y temáticas sugeridas para cada grado.
2. Se plantean las preguntas orientadoras a los estudiantes según el grado y las temáticas así: las líneas de reflexión-acción estratégica para el establecimiento de las obras que conforman el museo virtual de Arte Salesiano. En grado noveno, Puntillismo, trabajo en líneas String Art y arte neoclásico. En grado décimo estilo barroco y en el grado undécimo, las vanguardias del arte contemporáneo, impresionismo, arte Pop, Simbolismo, Abstracción, cubismo y expresionismo. En la tabla 3 se exponen los referentes de las competencias por grado siguiendo las orientaciones pedagógicas para la educación artística (MEN, 2010).

Tabla 3 Competencias para los grados noveno, décimo y undécimo.

ASIGNATURA: ARTES	GRADO NOVENO
Competencia Segundo Periodo Académico	
Desarrollar habilidades expresivas de sensaciones, sentimientos, ideas, a través de metáforas y símbolos que fortalezcan sus habilidades plásticas para adquirir dominio en la motricidad fina.	
Unidad temática (Contenidos)	Estándar de referencia
Elementos de la composición.	(Estándares Básicos de Competencias, DBA)
La composición en el arte neoclásico.	
La percepción, el formato y el encuadre	Análisis, comprendo y aprecio el quehacer y hecho artístico en distintos contextos de la historia
El boceto, el punto y la línea	
Luz y sombra. Direcciones de la luz. Luz proyectada y luz difusa	

CONOCER	HACER	SER	CONVIVIR - CUIDAR
Desempeños			
Identifica las características compositivas del arte neoclásico, mostrando sus propios bocetos.	Explica nociones básicas propias del lenguaje artístico como la percepción, el formato y el encuadre, aplicando el concepto de luz.	Es respetuoso con los trabajos de sus compañeros y mantiene su espacio de trabajo limpio y ordenado.	Valora el esfuerzo, el trabajo y el estudio como fuente de avance personal y social.
Criterios de evaluación			
Aplicación de conceptos. Metacognición de técnicas.	Realización del trabajo en clase. Creatividad y realización del trabajo.	Participación y escucha activa en clase. Actitud en clase.	Cumplimiento y responsabilidad. Presentación de trabajos a tiempo.
Plan de Apoyo			
Aplicación de los elementos de la composición.	Realiza una composición neoclásica con aplicación de la luz, la sombra proyectada y difusa.	Participación en la construcción de la tradición oral	Construcción de escenarios ideales para el funcionamiento social.
ASIGNATURA: ARTES		GRADO DECIMO	
Competencia Segundo Periodo Académico			
Desarrollar habilidades y destrezas que permitan sentir, experimentar y vivir el arte de manera sensible y apasionante a través de sus diferentes lenguajes.			
Unidad temática (Contenidos)		Estándar de referencia	
La pintura en el periodo barroco. El equilibrio y la simetría. Proporción espacial y sección dorada.		(Estándares Básicos de Competencias, DBA) Decido autónomamente durante la ejecución plástica, musical o escénica respecto al interpretar y/o proponer indicaciones técnico-expresivas.	
CONOCER	HACER	SER	CONVIVIR - CUIDAR
Desempeños			
Identifica elementos básicos de composición en obras de la historia del arte Barroco	Aplica elementos de composición plástica en representaciones pictóricas, eligiendo de manera libre entre técnicas húmedas y secas.	Manifiesta respeto y compromiso con las producciones que surgen en el área.	Es responsable, sincero, justo, solidario, participativo y tolerante.
Criterios de evaluación			
Explica el diseño y construcción de obras académicas. Aplicación de conceptos a su obra. Creatividad y realización del trabajo.	Realización del trabajo en clase. Intencionalidad en la aplicación del color, la simetría, el equilibrio y la proporción.	Actitud positiva. Participación cooperativa. Concentración y escucha activa en clase. Actitud en clase.	Seguimiento de indicaciones. Tolerancia a las ideas grupales. Cumplimiento y responsabilidad. Entrega oportuna
Plan de Apoyo			
Escritura dramática Actuación Cuaderno de artista	Expresión corporal de una obra del Barroco. Cuaderno de artista.	Seguimiento de indicaciones. Respeto por las producciones propias y de los demás.	Aplicación de la técnica a lo social. Actitud de escucha. Respeto por el trabajo del otro.
ASIGNATURA: ARTES		GRADO UNDECIMO	
Competencia Segundo Periodo Académico			
Formar en la capacidad para comprender e interpretar lo que se observa a través de los diversos elementos de composición, armonías cromáticas, estilos, movimiento, tendencia, escuela y otros componentes de una imagen.			

Unidad temática (Contenidos)		Estándar de referencia	
<u>Vanguardias Artísticas:</u>		(Estándares Básicos de Competencias, DBA)	
Impresionismo		Valor y argumento la importancia de la función social del arte y el patrimonio cultural, local, regional y universal.	
Arte Pop.			
Simbolismo.			
Abstracción.			
Cubismo.			
Expresionismo.			
CONOCER	HACER	SER	CONVIVIR - CUIDAR
Desempeños			
Identifica las características propias del arte desde la conceptualización.	Realiza consultas e improvisaciones basadas en el arte.	Es respetuoso y comprometido con las actividades propuestas por el área.	Muestra interés por la cultura y las manifestaciones artísticas sociales,
Criterios de evaluación			
Explica el diseño y construcción de obras plásticas. Técnicas secas.	Intencionalidad en la aplicación del tono y contraste.	Postura y expresión corporal.	Resolución de problemas.
Aplicación de conceptos.	Puesta en escena.	Participación y escucha activa en clase.	Tolerancia a las ideas grupales.
Creatividad y realización del trabajo.	Diseño de personajes clásicos	Actitud en clase.	Cumplimiento y responsabilidad.
Plan de Apoyo			
Montaje de obras vanguardistas.	Uso de vanguardias artísticas para la manifestación individual de ideas.	Ilustración propia libre con múltiples perspectivas y uso de color.	Aplicabilidad temática a su contexto y/o ambiente cotidiano.
Adaptación de conceptos	Aplicación temática libre.	Muestra cultural	

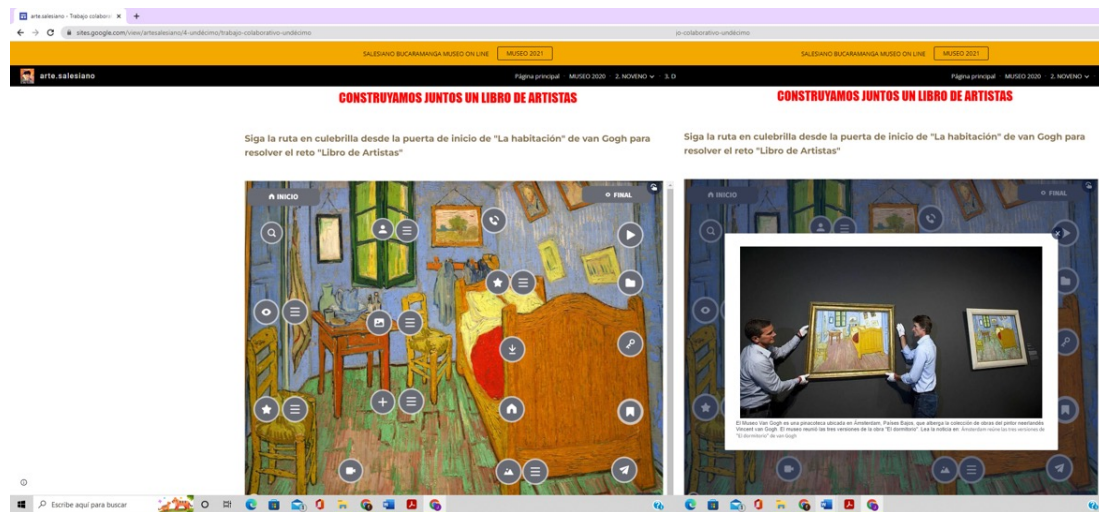
Fuente(s): Amado, *et al*, 2022.

3. Se establecen espacios de reflexión sobre la incidencia de la temática y la manera como se puede expresar mediante el arte, de manera que se construyen y socializan acuerdos de paz.

4. Enseñar y construir la técnica a partir de la fundamentación teórica plástica. Para este punto se pone de ejemplo la secuencia didáctica de la figura 1 establecida para la enseñanza del impresionismo en el grado undécimo, donde el estudiante se apropia de la técnica mediante el uso de metodologías activas por sesión, al dar clic en cada recurso interactivo, realiza en cada uno de los ejercicios de entendimiento y comprensión tanto individual como colectivo de la temática.

La secuencia didáctica “La habitación” inicia con un corto video sobre la pincelada impresionista que lleva al estudiante a practicarla durante la sesión, luego le propone estudiar al pintor que sugiere la actividad con punto de partida La habitación de Vincent van Gogh. Ahora, lo lleva a visitar el museo que contiene la pieza estudiada ubicado en Ámsterdam para que revise en otros cuadros la implicación de la técnica y la manifestación de las ideas por parte de los artistas exponentes de cada obra visitada.

Figura 1. Secuencia didáctica interactiva para la enseñanza del impresionismo en grado undécimo



Fuente(s): Amado, *et al*, 2022.

Se lleva al estudiante a comparar el número de cuadro hechos con la misma intensidad y se continua con un video que le explica como se realizó la obra teniendo en cuenta la perspectiva, el uso de línea horizonte y el punto de fuga. En la ruta puede ver la misma pintura hecha en técnicas contemporáneas y una aplicación moderna hecha cuento que es leído a infantes. Se reúne en equipos para discutir lo aprendido y generan un cuento colaborativo acerca de su propia habitación. Para contextualizar se muestra el boceto de la obra y se expone un video de la construcción 3D real de la habitación en la modernidad, para llevar a estudiante a que tome una fotografía de su propia habitación y luego de estudiar en ella los conceptos trabajados pueda retratar su propia habitación al estilo impresionista. Luego ubica todos los elementos en el trabajo colaborativo llamado Portafolio de artistas cuya plantilla esta integrada a la secuencia interactiva: <https://sites.google.com/view/artesalesiano/4-und%C3%A9cimo/trabajo-colaborativo-und%C3%A9cimo>

5. Establecer plazos y tiempos determinado de cada obra.
6. Tomar fotografía digital de la obra terminada.
7. Hacer el montaje de las fotografías en el espacio virtual.

Toda la estrategia pedagógica se encuentra alojada en la página de Arte Salesiano en el siguiente enlace: <https://sites.google.com/view/artesalesiano>. Allí están las actividades por grado y el trabajo colaborativo ejecutado durante la práctica pedagógica.

Para ello se propone como estrategia pedagógica un ensayo de tareas básicas cuyo mecanismo es la fundamentación y modelado del conocimiento al estudiar las técnicas artísticas, aquí se entretienen los conocimientos, temáticas y entendimiento de la información que puede generar la idea a construir.

Luego se añade a la estrategia la monitorización para la organización mental de las ideas, donde se involucra la evaluación de la aprehensión del conocimiento artístico, para continuar con la estrategia afectiva que mediante la introspección y la disposición mental para la creación prepara al estudiante y lo estimula con corrección positiva para la concreción de la obra. Se acomoda después en la estrategia el espacio de creación para darle tiempo, contexto y ambiente al estudiante para que tenga toda la disposición de construir su obra, terminado con el diseño, boceto y creación de la obra, producto de la practica pedagógica de la enseñanza de la educación artística. Este proceso junto con los mecanismos y acciones se desglosa con instrumentos digitales para su consecución en la tabla 4.

Tabla 4 Proceso para la ejecución de la propuesta pedagógica en la etapa 1

Estrategia pedagógica	Mecanismo	Acciones	Instrumentos
Ensayo para tareas básicas	Fundamentación: Modelado. Conocimiento importado para posterior generación de conocimiento propio	Ejecutar y repetir técnica de manejo del color (claro oscuro) hasta aprehensión. Se disponen de materiales que permiten identificar y repetir la técnica.	Google Meet Google Classroom Google Site Jamboard: tablero virtual
Ensayo para tareas básicas	Fundamentación: Objetividad. Estudio de la técnica y los resultados anteriores para el aprendizaje actualizado	Análisis de pinturas de autores reconocidos (composición, idea, manejo de color, textura, proceso de creación, encuadre, percepción). Se organiza videos, juegos y materiales seleccionados para la práctica.	Google Meet Google Classroom Google Site Google Arts & Culture
Elaboración para tareas básicas	Contenido: Recirculación. Disposición cognitiva para el aprendizaje	Construcción simbólica (grafica, verbal o imaginaria) de lo aprendido	Google Meet Jamboard: tablero virtual Discusión y debate durante la sesión.
Elaboración para tareas básicas	Contenido: Elaboración. Procesamiento simple de la información	Creación de analogías, parafraseo: usando presaberes, experiencias, creencias y actitudes para resignificar la nueva información.	Google Meet Google Forms Google Docs Google Presentaciones Genially Mentimeter
Elaboración para tareas básicas	Contenido: Construcción. Procesamiento complejo de la información	Uso de esquemas conceptuales para ordenar la información en programas a elección del estudiante.	Google Docs Draw.io Canva y Genially Lucidchart y Mindomo Gitmind y Creately Cacoo; Coggle Sketchboard
Monitoreo de comprensión (metacognición)	Desarrollo: Organización mental. Uso de categorías semánticas para la comprensión.	Conocimiento individual de su desarrollo cognoscitivo. Sondeo de preguntas de aplicación, socialización de acuerdos para la paz	Google Meet Plataforma Integra Google Forms Quizizz Kahoot Edpuzzle
Afectiva	Desarrollo: Introspección. Disposición mental para la creación	Ejercicio de relajación y auto comunicación positiva; búsqueda del ambiente perfecto para generar la obra.	Google Meet Google Classroom
Afectiva	Desarrollo: Motivación. Activación mental para la creación.	Palabras de exaltación, corrección positiva, y valoración del esfuerzo (incluyendo el mínimo).	Google Meet Expresión verbal Retroalimentación Correo electrónico
Espacio de creación	Contexto: Entorno real. Ubicación Situacional de la obra.	Repensar conceptos y situaciones de la realidad para la transformación de ideas mediante el arte	Google Meet Expresión verbal Retroalimentación

Espacio de creación	Contexto: Evocación. Determinar pistas e indagar ideas para aplicar	Retomar estudios de otros autores y artistas para resignificar el contexto	Google Meet Google Classroom Google Site Google Arts & Culture Eddpuzzle
Creación	Boceto: Recuperación. Ejecución de la idea partiendo del estudio anterior	Diseño, esbozo y elaboración plástica de la idea.	Google Meet Google Classroom Google Site Expresión verbal Retroalimentación Rubrica de evaluación
Creación	Producción: Finalización. Consecución practica de la obra de arte con carga conceptual.	Aplicación del color, textura y terminación de la obra siguiendo los planteamientos predispuestos.	Google Meet Google Classroom Google Site Expresión verbal Retroalimentación Rubrica de evaluación

Fuente(s): Amado, *et al.*, 2022.

Los materiales necesarios para concretar esta etapa son hojas de papel bond o Durex, colores pinturas y pigmentos, pinceles, mezcladores a elección de los estudiantes. Entre las herramientas necesarias encontramos equipo de cómputo con internet o celular con datos para la trasmisión de los contenidos y búsqueda compartida de la información de manera que se usan metodologías y didácticas dialógicas junto al Flipped classroom, ABP, Design Thinking, Visual Thinking, aprendizaje colaborativo y educación emocional, gamificación y cultura Maker.

3.2. Etapa 2. Proceso de montaje del museo virtual

El cumplimiento de esta etapa se propone el siguiente procedimiento que inicia el proceso de montaje digital de las obras de arte en el espacio virtual, siguiendo las reglas museográficas. Se publica el espacio virtual cultural desarrollado en la plataforma de Google Sites con elementos museográficos activos. Para ello, se describe el ciclo metodológico en cinco fases donde se expone a continuación cada una de sus descripciones para la consecución.

En la primera fase de **Expresión** se propone la temática, se expone la técnica y el estudiante realiza su obra creativa usando elementos y herramientas de su entorno, con el objetivo de consultar referentes teóricos y artísticos para la consecución de las obras siguiendo la técnica estudiada.

En la segunda fase de **Fotografía**: Se registra la reproducción de la imagen al fijar el archivo con el uso de cámara fotográfica con el objetivo de Digitalizar mediante el uso de la cámara fotográfica las obras artísticas creadas durante el proceso de formación.

En la tercera fase de **Documentación** se envían las evidencias mediante la cuenta institucional de Google del Instituto Tecnológico Salesiano Eloy Valenzuela (@sdbbmanga.org) cuyo objetivo es registrar en la plataforma institucional la evidencia fotográfica, que permite el cargue de los contenidos en la plataforma del museo virtual.

En la cuarta fase de **Selección de obras** se eligen las obras que cumplen con las disposiciones y recomendaciones dadas para el envío (se intenta promocionar la mayoría de las obras construidas por estudiantes) con el objetivo de evaluar mediante rubrica la caracterización de la obra artística que cumpla con requerimientos mínimos de la técnica o vanguardia. Ver Cuadro 1.

En la ultima fase de **Ejecución y montaje** se suben a la plataforma de Google Drive las fotografías. Luego se procese al diseño de la hoja del museo que se comunica con la página institucional de artes.

El museo se encuentra alojado en la página de Museo Virtual de Arte Salesiano que se registra en el siguiente enlace <https://sites.google.com/view/museodeartesalesiano/inicio?authuser=0>

Se hace una versión 3D del museo con las principales obras de los estudiantes de Undécimo y se aloja en el siguiente enlace <https://www.artsteps.com/view/5f9190fcc1073e1543fa3e73>

En esta etapa se requieren herramientas digitales para la consecución de manera que la tabla 5 relaciona la estrategia, mecanismos, acciones e instrumentos para realizar este proposito.

Tabla 5 Proceso para la ejecución del montaje del museo virtual

Estrategia pedagógica	Mecanismo	Acciones	Instrumentos
Registro de evidencias	Fotografía y edición de las expresiones artísticas	Procesamiento de los contenidos en dispositivos digitales	Google Meet Google Classroom Google Site
Elaboración del portal	Estudio de las herramientas virtuales para el diseño y construcción del portal Museo Virtual de Arte Salesiano	Ver tutoriales para el aprendizaje Implementar lo aprendido mediante Google Site Montar la página y actualizar el contenido	YouTube Google Meet Google Classroom Google Site Artsteps
Publicación	Plataforma de Google Sites	Registrar dirección URL y asignar publicación.	Google Meet Google Classroom Google Site
Compartir y difundir	Organización de la distribución para el conocimiento del contenido creado	Publicación de enlace mediante las redes sociales de la institución. Muestra de apartes del museo durante los eventos públicos masivos de la institución.	Artsteps.com Facebook Eventos con transmisión en vivo.

Fuente(s): Amado, *et al.*, 2022.

3.3. Participación

La participación de la comunidad educativa en el proceso de construcción se nota desde el estudiantado con la cooperación de la muestra (625 alumnos de los últimos años de educación secundaria) que cumple sus deberes escolares realizando tareas como:

1. El estudiante ingresa a la clase donde se realiza un taller que trata la teorización, la técnica y la ejecución, presentando ejemplos para el desarrollo de su propia obra.
2. El estudiante genera preguntas, aciertos y correcciones sobre la aplicación conceptual y practica de lo aprendido.
3. El estudiante inicia a crear su propia obra siguiendo las características analizadas y aplicando los conceptos trabajados.
4. El estudiante indaga con su familia sobre los posibles materiales con los que puede desarrollar su obra. Toma decisiones y trabaja con los materiales disponibles.
5. El estudiante termina la obra y la exhibe frente a sus compañeros para recibir por parte de ellos, la crítica pertinente sobre aspectos aprehendidos y aspectos por mejorar (Coevaluación).
6. El estudiante reflexiona sobre sus aciertos y propone alguna estrategia de mejora (autoevaluación).
7. Se retoman las reflexiones anteriores y se establecen criterios de aplicación de la técnica (heteroevaluación).
8. El estudiante sube la fotografía a la plataforma y comparte el enlace con su familia para que vean su obra publicada.
9. La institución programa dentro de las actividades curriculares espacios para la cultura donde se exhiben la muestra del ejercicio anterior en Izadas de bandera virtual, concurso de arte mediante Facebook live.
10. El estudiante genera algunas ideas de emprendimiento luego de ver sus publicaciones.

Ahora bien, la comunidad educativa se vincula al museo como Observador activo, generando comentarios positivos en redes sociales y compartiendo con sus familias los avances de sus hijos.

Desde el rector y los coordinadores que promueven la muestra de los avances estudiantiles, los estudiantes que desean darse a conocer desde una perspectiva positiva incluyente y las familias que reconoce y exaltan el desarrollo de las habilidades artísticas de sus hijos. También participan las familias inscribiendo a sus hijos en el **Concurso de Arte Salesiano** que tuvo sede en la página del Museo Virtual y cuyas obras se recibieron por correo electrónico institucional y fueron premiadas con aportes monetarios hechos por los miembros de la comunidad educativa. Tal concurso se aloja en la pagina del museo <https://sites.google.com/view/museodeartesaesiano/concurso-de-arte?authuser=0>

La experiencia ha sido significativa en la transformación de la visión que tienen las familias del arte, pues han visto en la expresión misma una manera de generar recursos económicos cambiado la visión profana del artista, que en el medio se mueve como loco, vago, consumidor de vicio para generar una postura más académica e intencional que sirve como modelo de vida en la elección del proyecto de vida.

Les ha permitido a los estudiantes replantear su visión del mundo y proponer sus propios acuerdos para la paz, partiendo de las situaciones actuales y generar protestas pacíficas, reduciendo los índices de violencia al transmitir lo que sienten mediante el arte. Se ha sorprendido a la comunidad educativa del montaje en 3D puesto que en tiempos de pandemia se vinculan las nuevas tecnologías para decir que seguimos presentes de una manera diferente. La clase tiene una manera distinta de ejecutarse, se aumenta la motivación escolar y esto se puede evaluar mediante el número de estudiantes que ingresaban a los talleres de forma virtual.

3.4. Etapa 3. Seguimiento y evaluación

El primer momento requiere el seguimiento de las obras que se hizo mediante el uso de Google Meet; durante los encuentros virtuales sincrónicos se conectaron a los estudiantes para que desde los procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación se asignaran el valor moral, cualitativo y cuantitativo de cada obra. Como herramientas digitales se dispone del pizarrón de tareas y del classroom para subir las evidencias de los avances y registrar la retroalimentación del proceso. La evaluación formativa de la obra de arte presentada por el estudiante se realiza siguiendo la rúbrica dispuesta en la tabla 6.

Tabla 6 Descripción del desempeño estudiantil cualitativo y cuantitativo.

Desempeño	Superior 5.0 a 4.5	Alto 4.4 a 4.0	Basico 3.9 a 3.0	Bajo 2.9 a 1.0
Composición	El estudiante aplica principios de diseño como unidad, contraste, balance, movimiento, dirección, en fases y centro de interés con gran destreza.	El estudiante aplica principios de diseño como unidad, contraste, balance, movimiento, dirección, en fases y centro de interés con una destreza adecuada.	El estudiante trata de aplicar principios de diseño como unidad, contraste, balance, movimiento, dirección, en fases y centro de interés, pero el resultado no es muy placentero.	El estudiante no parece poder aplicar la mayoría de los principios de diseño a su propio trabajo.
Destreza	La aplicación del color pigmentos es planeada y está hecha de una manera lógica y organizada.	El pigmento está aplicado de una forma cuidadosa y lógica los colores se mantienen definidos y la textura es evidente.	Hace falta control algunas gotas bordes rasgados y fallas en algunas áreas del patrón o textura se hacen evidentes.	El estudiante necesita controlar el pigmento y replantear la aplicación de los colores arreglando los bordes rasgados y las fallas en las texturas pues las manchas son evidentes.
Planteamiento	El estudiante muy enfocado y orientado en su objetivo puede describir en detalle, en cualquier punto del proceso, cómo ve el producto final para lograr su meta.	El estudiante enfocado con algo de planteamiento puede de alguna manera describir cómo ve el producto final y algunos de los pasos que usa para lograr su meta.	El estudiante se ha puesto una meta, pero deja que las cosas se desarrollen al azar, pero se le dificulta describir cómo ve el producto final.	El estudiante ha pensado muy poco en el proyecto. Está presente la idea, pero no he invertido tiempo en realizar el producto.
Creatividad	El estudiante ha tomado la técnica que está siendo estudiada y la aplicado en una manera que es totalmente suya, donde su voz y personalidad ha salido a relucir.	El estudiante ha tomado la técnica que está siendo estudiada y uso una fuente de materiales que es su punto de partida. La personalidad ha salido a relucir en algunas partes de la obra.	El estudiante ha copiado alguna pintura de las fuentes. Hay muy poca evidencia de creatividad, pero el estudiante ha hecho la actividad.	El estudiante no ha hecho mucho esfuerzo por cumplir con los requerimientos de la actividad.
Inspiración	El estudiante usó 5 o más fuentes de inspiración y las citó correctamente.	El estudiante usó hasta 4 fuentes de inspiración y las citó correctamente.	El estudiante usó hasta 3 fuentes de inspiración y las citó correctamente.	El estudiante uso menos de 3 fuentes de inspiración y/o no citó correctamente.

Fuente(s): Amado, *et al.*, 2022.

4. Resultados

Una vez se lleva a cabo el proceso de evaluación de la obra por parte del estudiante (autoevaluación), se pasa a preguntarle al aula los aportes a la obra, aciertos y situaciones de mejora para afianzar conceptos y permitir el crecimiento personal del artista (coevaluación). Luego sigue entonces el registro de evaluación de los grupos de trabajo en la plataforma de notas por el docente (heteroevaluación) mostrando los avances para el año 2021 en tabla 7 según los referentes evaluativos del MEN (2010) para todos los 625 estudiantes fueron parte de la muestra, participantes de los grados de secundaria.

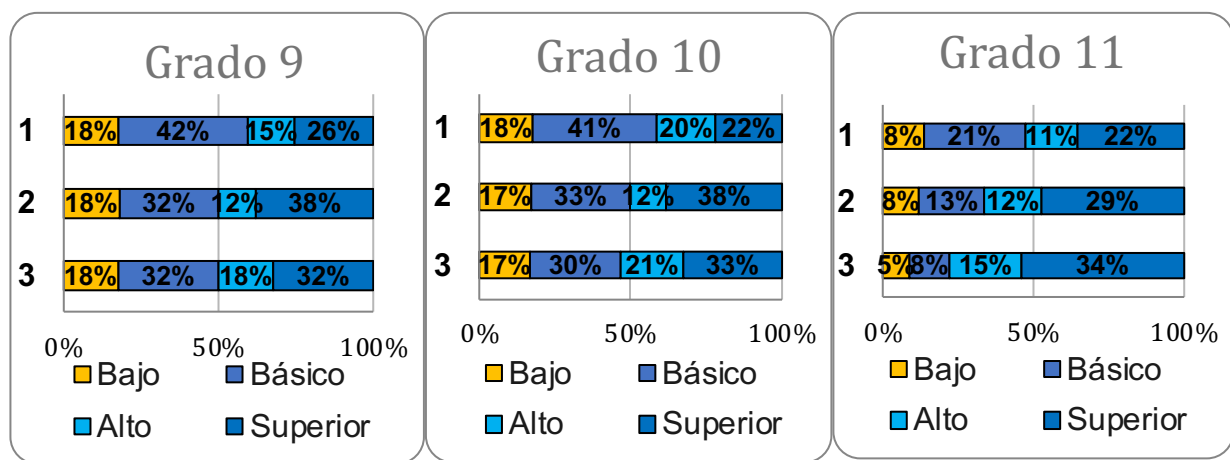
Tabla 7 Descripción del desempeño estudiantil

Periodo	Noveno				Decimo				Undécimo			
	Bajo	Básico	Alto	Superior	Bajo	Básico	Alto	Superior	Bajo	Básico	Alto	Superior
1	42	100	35	61	42	98	47	52	20	70	26	32
2	43	76	29	90	41	78	29	91	20	76	17	35
3	42	77	42	77	40	72	49	78	15	62	32	39

Fuente(s): Amado, *et al.*, 2022.

Se procede a hacer el análisis grafico de los desempeños de los estudiantes en la figura 2 para revisar la importancia de la metodología aplicada durante el año escolar, para la producción de las obras de arte desde las técnicas artísticas trabajadas, encontrando que en el nivel bajo se hallan la minoría de los estudiantes, dando por aprobada la asignatura en la gran mayoría de la muestra intervenida de manera que se registra el 82% de aprobación en el grado noveno, 83% de aprobación en el grado décimo y 95% de aprobación en el grado undécimo, demostrando que a medida que se aumenta en el conocimiento se aumenta el nivel de aprobación de la muestra.

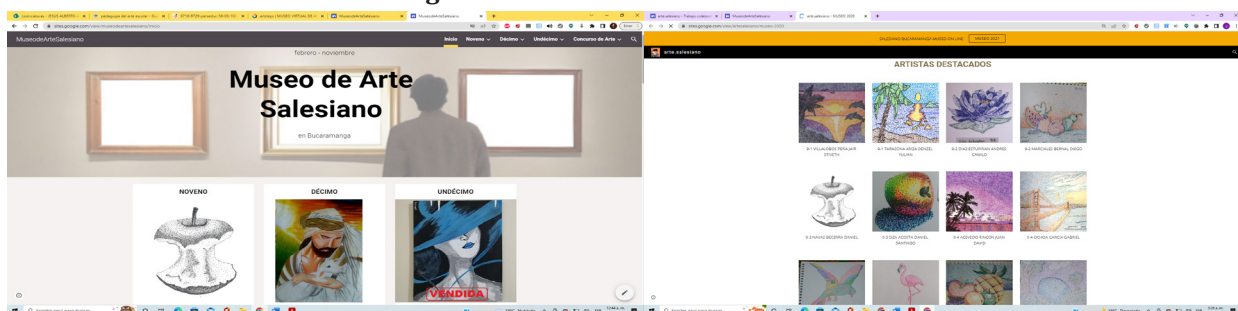
Figura 2. Desempeños académicos de la muestra



Fuente(s): Amado, *et al.*, 2022.

También se tiene como resultado la creación del espacio virtual Museo Virtual de Arte Salesiano para el reconocimiento de las expresiones estudiantiles en el desarrollo de habilidades artísticas y culturales ligados al proceso de formación integral de los estudiantes de la media del Instituto Tecnológico salesiano los Valenzuela de la ciudad de Bucaramanga. La figura 3 muestra la interfaz. <https://sites.google.com/view/museodeartesaesiano/inicio?authuser=0>

Figura 3. Interfaz del museo virtual 2D



Fuente(s): Amado, *et al.*, 2022.

Se generaron actividades de reflexión de forma virtual, que permitio el establecimiento de la secuencia didactica de cada grado y que se convirtio en obras de arte para la manifestación del avance de habilidades y talentos artísticos en los estudiantes del Instituto Tecnológico Salesiano Eloy Valenzuela para promocionar avances y potenciar esfuerzos. Estas actividades están registradas en la página de Arte Salesiano, para la consulta estudiantil sincrónica y asincrónica, durante el desarrollo de la clase de manera remota y presencial.

Se diseñaron líneas de reflexión-acción estratégica para el establecimiento de las obras que conforman el museo virtual de Arte Salesiano. En grado noveno se trabajó el puntillismo, trabajo en líneas, String Art y arte

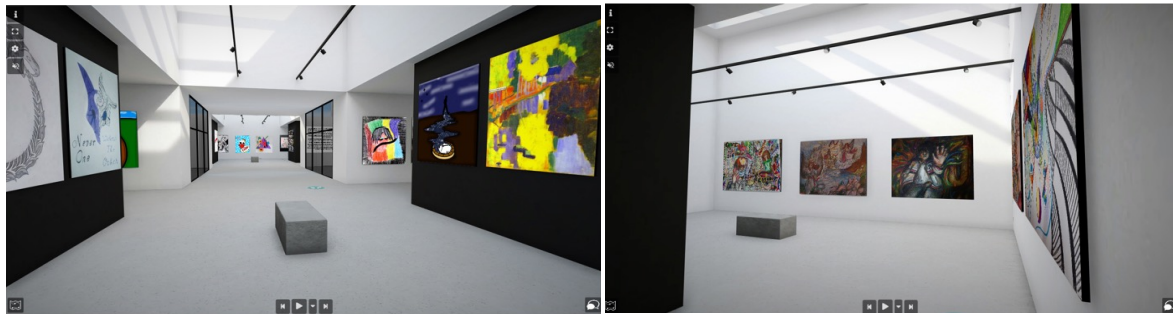
académico. En grado décimo estilo barroco y en el grado undécimo, arte Pop, Simbolismo, Abstracción, cubismo y expresionismo.

Se implementó la estrategia de exposición virtual mediante el sistema tecnológico institucional para la realización del proyecto museográfico usando Google Site y las herramientas de Google: Classroom, forms, presentaciones, etc. Que luego fueron publicadas y promocionadas por las redes sociales de la institución para el conocimiento de toda la comunidad educativa.

Se recibieron más de mil obras de arte en diferentes técnicas por nivel escolar (9º, 10º y 11º) generadas por los estudiantes e instaladas en los muros del Museo Virtual de Arte Salesiano 2D.

Se hizo una propuesta de Museo virtual en 3D con algunas de las obras mas significativas y mejor concebidas para la interactividad. La figura 4 evidencia el recorrido de interactivo por el salón digital del museo <https://www.artsteps.com/view/5f9190fcc1073e1543fa3e73>

Figura 4. Interfaz del museo virtual 3D



Fuente(s): Amado, *et al.*, 2022.

Se logro atender y despertar el interés con la intervención a la población del colegio, de manera que se vinculan muchos estudiantes el segundo Concurso de Arte Salesiano, con participación de las tres sedes de la institución, recibiendo obras por correo electrónico, junto a un video de ejecución, resultando un ganador por modalidad y categoría. <https://sites.google.com/view/museodeartesaesiano/concurso-de-arte?authuser=0>

Teniendo tan gran acogida y generación de respeto por parte de la comunidad educativa, el líder de la experiencia replantea algunas actividades académicas tanto en el aula virtual como en el trabajo presencial como es el trabajo colaborativo, donde ahora se usan conexiones sincrónicas para los grupos de trabajo en la ejecución de los cursos 2021-2022 puesto que la experiencia del curso 2020 se trabajó durante la sesión de clase, pero el proyecto continua su versión para la vigencia actual, donde ya se inició el trabajo presencial y por lo tanto el uso de reuniones asincrónicas mediante las plataformas digitales.

Se formula el segundo Concurso de arte y se exponen en la pared del museo virtual 3D donde se encuentran las fotografías de las 3 obras ganadoras en orden de izquierda a derecha.

Como transferencia, la experiencia que partió inicialmente para el grado undécimo, luego de conversar sobre el arte contemporáneo y las nuevas tendencias artísticas, se replicó en el grado decimo y posteriormente en el grado noveno. Luego se hace la propuesta de concurso abierto para todos los estudiantes de la institución educativa. Se vincularon de la jornada de la tarde estudiantes 6 y 7 grado al concurso de arte.

Luego se transfiere la experiencia a la sede B Domingo Savio y a la sede C Jaime Barrera de la misma institución educativa, donde se atienden los estudiantes de básica primaria quienes muestran sus habilidades artísticas y participan en el concurso de Arte Salesiano. Se genera una página del museo para cada sede, de manera que se exponen los trabajos conseguidos por los estudiantes y seleccionados por los maestros para la participación, se contribuye en la enseñanza docente para el uso de las herramientas. Cantidad de Docentes vinculados de las sedes: 3 Docentes.

La Sede B Domingo Savio <https://sites.google.com/view/museodeartesaesiano/concurso-de-arte/sede-b?authuser=0>

La sede C Jaime Barrera <https://sites.google.com/view/museodeartesaesiano/concurso-de-arte/sede-c?authuser=0>

Esta experiencia puede ser utilizada en otros escenarios, haciendo replica usando los enlaces brindados o ajustes necesarios siguiendo las planeaciones en el Site Arte Salesiano, donde también se encuentran las guías de trabajo en la página de cada grado. En resumen se establecen los siguientes resultados:

1. La experiencia completamente documentada en la página principal de Arte salesiano, <https://sites.google.com/view/artesaesiano> genera un enlaces de estudio por cada grado escolar, se propone el trabajo colaborativo <https://sites.google.com/view/artesaesiano/4-undecimo/trabajo-colaborativo-undecimo?authuser=0> y la estrategia pedagógica completa para realizar este proyecto.

2. Se establecen los acuerdos pedagógicos en la guía de aprendizaje 1, montada para cada grado en el Site y en el classroom.

3. La evaluación de las obras de los estudiantes se registra en la plataforma institucional.

4. Se reciben y gestionan más de 1000 obras que se exponen en la página por grado escolar y técnica trabajada. <https://sites.google.com/view/museodeartesalesiano/inicio?authuser=0>

5. Se realizan seguimiento cualitativo y cuantitativo del número de estudiantes que ingresan al aula virtual (93%) conexión de manera sincrónica y asincrónica; el número de estudiantes que ingresan al taller virtual (75%) disminuye por problemas de conexión sincrónica; Cantidad de mensajes enviados por correo electrónico (2107 para el año 2020 y 1900 para el año 2021); número de visitas al portal de arte salesiano y el Formulario de Google Forms de los visitantes a la página.

6. El seguimiento a la propuesta estudiantil se hace teniendo en cuenta la asistencia a los talleres de clase que registran más del 80% de participación estudiantil, al tiempo que se evidencia el 93% de aprobación de la asignatura por parte de los estudiantes.

7. Se recibieron obras del 93% de la población atendida y se colgaron las seleccionadas en el Museo Virtual de Arte Salesiano.

8. Se generó el espacio virtual de divulgación del arte escolar conocido como Museo Virtual de Arte Salesiano.

5. Discusión

Desde los aspectos de la innovación y los contenidos anteriores se realizó una nueva propuesta metodológica para la enseñanza del arte en educación secundaria importante según Aladro *et al.*, (2018) porque se transforma la visualización del arte escolar desde la conceptualización del museo virtual haciendo referencia al contenido exquisito producido por los artistas en formación.

También se innovó el proceso pedagógico para la enseñanza del arte mediante el uso de las estrategias virtuales y las tecnologías de la información y la comunicación TIC, al transmitir conocimiento virtual y recibir las producciones artísticas de los estudiantes para la publicación de la web que sirve como medio de consulta interna y externa para las nuevas generaciones de artistas y que queda a disposición de cualquier persona tal como lo estudiado por André *et al.*, (2017).

Algunos principios trabajados en la propuesta innovativa y que añaden valor agregado a la propuesta, se exponen a continuación, afianzando que el museo más que un espacio de divulgación es un entorno de aprendizaje sincrónico y asincrónico como lo propuso Mendoza (2022).

1. **Transformación social**, en este proceso el estudiante parte de su propia realidad para generar ideas que le permitan transmitir mediante el arte eso que siente, piensa, reflexiona y que desea cambiar; también analiza los diversos tipos de materiales con los que puede trabajar para darle intencionalidad a su idea.

2. **Acuerdos para la paz**. Mediante la reflexión activa y la socialización de experiencias se construyen las obras de manera libre y autónoma.

3. **Uso de TIC en educación**. La estrategia se pudo llevar a cabo gracias a la adquisición institucional de la plataforma Suite de Google que permitió seguir con la práctica educativa durante el tiempo de confinamiento de manera que se vincularon completamente las TIC en educación innovando la práctica pedagógica. Herramientas como Google Meet, Google Classroom, Google Site, Google Forms, Google Docs, Google Presentaciones.

4. **Intercambio pedagógico**. Mediante la plataforma Classroom de la suite, se permite establecer y compartir los acuerdos pedagógicos, compartir los materiales de clase para el estudio (Guía de aprendizaje, videos, juegos virtuales, etc.).

5. **Innovación en el aula**. Se innovó la clase diseñando un Site con la enseñanza de la técnica, juegos y actividades de afianzamiento mediante el uso de elementos animados e interactivos mediante la plataforma Genially.

6. **Direccionamiento virtual**. Se relacionó la página del Site Arte Salesiano (de clase) con la página del Site Museo Virtual de Arte Salesiano, al aparecer en el encabezado de la página web, la franja amarilla superior de la página principal.

7. **Posicionamiento virtual**. Se posicionó en primer lugar la página arte Salesiano en el motor de búsqueda Google debido al alto número de visitas. Si se escribe en Google Arte Salesiano el primer enlace es el que conduce a nuestro proyecto.

8. **Uso educativo del Celular**. Se le dio otro uso al celular de los estudiantes, al iniciar su proceso formativo en fotografía (valor agregado). Enseñanza para el registro audiovisual.

9. **Manejo del tiempo libre**. Desarrollo educativo del uso adecuado del tiempo libre mediante el arte, como canalizador de situaciones emocionales fuertes, y agente liberador de tensiones mediante la arteterapia.

10. **Emprendimiento**: Estudiantes aprovecharon la oportunidad para vender sus obras al público virtual.

11. **Competencias del siglo XXI**. Los aportes al proceso de enseñanza-aprendizaje es el enriquecimiento de estrategias de enseñanza usando múltiples herramientas digitales como La suite de Google, correo electrónico, presentaciones, documentos, y diversas herramientas para el diseño y la construcción de conocimiento como Draw.io, Canva, Genially, Lucidchart, Mindomo, Creately, Gitmind, Cacao, Coggle, Sketchboard, Artstep entre otras

que motivan al estudiante para aprender y lo vinculan con el uso de la tecnología para desarrollar las competencias del Siglo XXI

6. Conclusiones

Permitir a los estudiantes de secundaria que interpreten la realidad de su entorno es registrar los avances de los territorios y darles poder vocacional para el estudio del arte, lo que transforma y aporta a la construcción de tejido social desde la producción de obras propias luego del estudio de las técnicas.

Crear un espacio de divulgación cultural en línea, conocido como Museo Virtual de Arte Salesiano es darle voz y participación al trabajo del estudiante, ganando en el proceso personal de autoestima, confianza, seguridad que convergen en el reconocimiento y posicionamiento social, sintiéndose importantes dentro del grupo y dando sentido a los ejercicios propuesto en el aula.

Desarrollar habilidades de pensamiento, reflexión crítica y autorregulación mediante el quehacer activo de la creación es un producto netamente inmersivo del arte que construye al individuo mientras ejecuta su obra, y que mediante la prueba de técnicas y materiales le permite equivocarse y retomar lo aprendido para dar soluciones a las situaciones problemáticas presentadas.

En el quehacer pedagógico, establecer una secuencia didáctica para el estudio de técnicas artísticas desde las herramientas digitales con visitas a museos en línea hacen que aumente la motivación por la participación del estudiante, tenido resultados favorables en los niveles de desempeño y de aprobación de la asignatura.

Las directrices curriculares estatales le proponen al docente moderno un reto para la actitud formativa y el establecimiento de estrategias pedagógicas que motiven y apropien al estudiante del conocimiento, razón por la cual migrar a las emergentes plataformas de comunicación en línea es un incentivo para el estudiante nativo digital pues le permite hacer visitas virtuales a escenarios internaciones que le aportan a su construcción personal.

Reflexionar sobre el quehacer pedagógico le da fuerzas al docente para la creación de nuevos sistemas que involucren el aprendizaje activo, y las tendencias metodológicas educativas para conseguir los aprendizajes y el logro de los desempeños académicos.

7. Agradecimientos

El presente texto nace en el marco del Galardón a la Excelencia Docente creado por la Secretaría de Educación de Bucaramanga en conjunto con la Cámara de Comercio de Bucaramanga, donde se ocupó el primer puesto en representación del instituto Tecnológico Salesiano Eloy Valenzuela. Luego se retoma la idea desde la investigación situada de la Licenciatura en educación artística en la Corporación Universitaria Minuto de Dios (UNIMINUTO) para adaptarla y construir el texto que contribuya a su divulgación académica, presentándose en el Congreso Universitario Internacional sobre la Comunicación en la profesión y en la Universidad de hoy: Contenidos, Investigación, Innovación y Docencia (CUICID).

Referencias

- Aladro-Vico, E., Jivkova-Semova, D., & Bailey, O. (2018). Artivism: A new educative language for transformative social action. [Artivismo: Un nuevo lenguaje educativo para la acción social transformadora] *Comunicar*, 26(57), 09-18. doi:10.3916/C57-2018-01
- Andre, L., Durksen, T., & Volman, M. L. (2017). Museums as avenues of learning for children: A decade of research. *Learning Environments Research*, 20(1), 47-76. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10984-016-9222-9>
- Amado, G. J. A. (2018). Relación entre creatividad, memoria, inteligencias múltiples y rendimiento escolar. Programa de intervención a partir de las artes escénicas. (Master's thesis, Logroño: Universidad Internacional de la Rioja). <https://acortar.link/xb6GPK>
- Carbonell Curralo, E. G. y Viñarás Abad, M. (2021). Museos y desarrollo sostenible. Gestión museística y comunicación digital para alcanzar los ODS. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 26, 79-108. <https://doi.org/10.35742/rcci.2021.26.e143>
- Cárdenas-Pérez, R. E., & Troncoso-Ávila, A. (2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 191-202. https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S1409-42582014000300011&script=sci_arttext
- Errázuriz-Larraín, L. H. (2015). Calidad estética del entorno escolar: el (f) actor invisible. *Arte, Individuo y Sociedad*, 27(1), 81-100. <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551296005.pdf>
- Fernández Hernández, R. (2019). Comunicación 360 e instituciones museísticas: caso de estudio "el paseo del arte" en Madrid. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 24(1), 15-27. [http://doi.org/10.35742/rcci.2019.24\(1\).15-27](http://doi.org/10.35742/rcci.2019.24(1).15-27)
- García, F. J. Á., & Nieto-Miguel, I. (2022). ART AND ARTISTIC EDUCATION. A reflection on creativity and the interdisciplinarity of artistic languages. [ARTE Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA. Una reflexión sobre la creatividad y la interdisciplinaria de los lenguajes artísticos] *Artseduca*, (31), 251-262. doi:10.6035/artseduca.6032
- Gardner, H. (2016). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de cultura económica. <https://acortar.link/vLy7cp>
- Maeso, R. F. (2008). Aprender a enseñar las artes visuales desde una perspectiva crítica y constructorista. In *El arte de enseñar el arte: Metodología innovadora en bellas artes* (p. 129). Diferencia (ediciones universitarias y de ciclos superiores). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7738486>
- Marin, V. R. (2005). La "investigación educativa basada en las artes visuales" o "arteinvestigación educativa". In *Investigación en Educación Artística: temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales* (pp. 223-274). Universidad de Granada. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2166260>
- MEN. Ministerio De Educación Nacional. (2010). Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media. Colección Revolución Educativa, No. 16. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. http://www.colombiaprende.edu.co/html/home/1592/articles-173456_archivo1.pdf
- Mendoza Proaño, M. P. (2022). *Los museos virtuales como espacios de enseñanza-aprendizaje para el nivel inicial* (Tesis de maestría, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica).
- Perez, D. I. (2020). Arte y estética desde una perspectiva postcognitiva de la mente. <http://repositorio.filo.uba.ar/handle/filodigital/11653>
- Taranova, T. (2020). Las tecnologías de los museos virtuales en el proceso educativo moderno. *Arpha Proceedings*, 3, 2513. DOI: 10.3897/ap.2.e2513. <https://bit.ly/2TYNiHQ>