



**UNIVERSIDAD NORBERT WIENER
ESCUELA DE POSTGRADO**

**TESIS
USO DE LA HIPERMEDIA PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL
NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA SEDE
CENTRAL DEL MUNICIPIO DE FLORENCIA CAQUETÁ,
COLOMBIA 2016**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAGISTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN INFORMATICA
EDUCATIVA**

**PRESENTADA POR:
Br. DARCY PULECIO CUELLAR**

2018

USO DE LA HIPERMEDIA PARA EL DESARROLLO DE
COMPETENCIAS ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL
NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA SEDE CENTRAL
DEL MUNICIPIO DE FLORENCIA CAQUETÁ, COLOMBIA 2016

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
DIDÁCTICA EN EL USO DE LAS TIC

Aesor:

Mg. MARCO ANTONIO MESAJIL BERROCAL

DEDICATORIA

Primeramente a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud, ser el manantial de vida y darme lo necesario para seguir adelante día a día para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis hijas, Mayorli Alexandra, Darcy Vanessa y Dayana, esposo Mario Jacson y mi madre María Luz Mila por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor, a todos aquellos que ayudaron directa o indirectamente a realizar este documento.

Darcy

AGRADECIMIENTOS

La autora expresa agradecimientos a:

La Universidad Wiener del Perú en convenio con la FUDES de Bucaramanga, que con su modalidad a distancia y grupo de tutores compartieron sus conocimientos, ayudándome a crecer como persona y como profesional.

Al Tutor RAFAEL GARAY por haberme asesorado en este módulo y brindarme la oportunidad de adquirir nuevos conocimientos.

A los docentes y estudiantes de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central por su activa participación para poder llevar a cabo esta investigación.

A los compañeros por ser tan especiales y al pasar de los días se convirtieron en personas importantes para en la carrera, porque con su ayuda se dio solución compartida a diferentes problemas.

Darcy

ÍNDICE

	pág.
RESUMEN	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	xvii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Identificación y formulación del problema	5
1.2.1 Problema general.	5
1.2.2 Problemas específicos.	6
1.3 Objetivos de la investigación.....	6
1.3.1 Objetivo general.	6
1.3.2 Objetivos específicos.	7
1.4 Justificación y viabilidad de la investigación.....	7
1.5 Delimitación de la investigación	10
1.5.2 Delimitación temporal.....	10
1.5.3 Delimitación espacial.....	11
1.6 Limitaciones de la investigación	12
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	15
2.1 Antecedentes de la investigación.....	15
2.1.1 Antecedentes teóricos.....	15
2.1.1.1 Internacionales.	15
2.1.1.2 Nacionales.	20

2.1.1.3 Regionales.....	22
2.1.2 Antecedentes de Campo.....	22
2.1.2.1 Internacionales.....	22
2.1.2.2 Nacionales.....	24
2.1.2.3 Regionales.....	25
2.2 Bases legales.....	26
2.2.1 Normas nacionales.....	26
2.2.2 Normas internacionales.....	30
2.3 Bases teóricas.....	32
2.3.1 El uso de la hipermedia en la enseñanza.....	36
2.3.2 Variables dependientes.....	48
2.3.2.1 El desarrollo actitudinal.....	49
2.3.2.2 El desarrollo cognitivo.....	51
2.3.2.3 El desarrollo práctico y comunicativo.....	52
2.4 Formulación de la hipótesis.....	55
2.4.1 Hipótesis general.....	55
2.4.2 Hipótesis específicas.....	55
2.5 Operacionalización de variables e indicadores.....	56
2.6 Definición de términos básicos.....	61
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	66
3.1 Tipo de investigación.....	66
3.2 Diseño de la investigación.....	66
3.3 Población y muestra de la investigación.....	68

3.4 Técnica e instrumentos para la recolección de datos	70
3.4.1 Técnicas de recolección de información.	70
3.4.2 Validación de instrumentos	71
3.5 Técnicas para el procesamiento de datos.....	74
CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	75
4.1 Procesamiento de datos: Resultados.....	75
4.1.1 Resultados encuesta aplicada a docentes	75
4.1.2 Resultados generales obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y prueba de salida en la encuesta didáctica aplicada a estudiantes	82
4.1.2.1 Dimensión: Desarrollo actitudinal.....	84
4.1.3 Consolidado de resultados	112
4.2 Prueba de hipótesis	113
4.2.1 Contraste de hipótesis específicas.....	113
4.3 Discusión de resultados	116
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	126
Conclusiones.....	126
Recomendaciones	128
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	130
ANEXOS	137

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Actividad: habilidad reconocerse como ser único (prueba de entrada y prueba de salida).....	158
Figura 2. Actividad: habilidad de expresar sus sentimientos (prueba de entrada y prueba de salida).....	158
Figura 3. Actividad: habilidad de expresar sus sentimientos (prueba de entrada y prueba de salida).....	159
Figura 4. Actividad: habilidad de observar. Sala de informática de la Institución – inclusión de elementos adicionales	159
Figura 5. Actividad: habilidad de apropiarse de sus vivencias, decoración de trajes típicos por parte de algunos estudiantes	160

LISTA DE FOTOGRAFÍAS

pág.

Fotografía 1. Contexto del aula de clases de los estudiantes de nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede central.....	151
Fotografía 2. Sala de informática de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede central.....	151
Fotografía 3. Habilidad de reconocerse mismo como ser único. Los estudiantes reconocen el sexo de los niños en las ilustraciones.....	152
Fotografía 4. Habilidad de expresar sus sentimientos. Estudiantes reconociendo sentimientos de tristeza o alegría en las caritas.....	152
Fotografía 5. Habilidad de explorar el medio. Estudiantes imitando a los animales (hormigas arrieras) como manifestación de la habilidad de explorar el medio	153
Fotografía 6. Habilidad de reflexionar sobre sus vivencias. Estudiantes reflejando la convivencia en la escuela.....	153
Fotografía 7. Habilidad de apropiarse de las vivencias. Estudiantes decorando el traje del Sanjuanero Caqueteño.....	154
Fotografía 8. Habilidad de observar. Actividades en la sala de informática	154
Fotografía 9. Habilidad de expresarse simbólicamente. Estudiantes observando expresiones simbólicas en video.....	155
Fotografía 10. Habilidad de interactuar socialmente. Estudiantes con el traje del Sanjuanero Caqueteño	155
Fotografía 11. Expresiones simbólicas a través de juego de roles.....	156

Fotografía 12. Expresiones artísticas a través de la elaboración de elementos tecnológicos	156
Fotografía 13. Utilización de medios audiovisuales y tecnológicos con herramientas hipermedia (videos, imágenes, audios).....	157

LISTA DE GRÁFICAS

	pág.
Gráfica 1. Dimensión: Entorno de la hipermedia en el aula y en la Institución Educativa	77
Gráfica 2. Dimensión: Dominio de la hipermedia por parte de los docentes	79
Gráfica 3. Dimensión: Dominio de la hipermedia por parte de los estudiantes	80
Gráfica 4. Dimensión: Consideraciones sobre como la hipermedia ayuda a las competencias artísticas	81
Gráfica 5. Habilidad de reconocerse como ser único	85
Gráfica 6. Habilidad de expresar sus sentimientos	89
Gráfica 7. Habilidad de explorar el medio	94
Gráfica 8. Habilidad de reflexionar sobre sus vivencias	98
Gráfica 9. Habilidad de apropiarse de las vivencias.....	100
Gráfica 10. Habilidad de observar	105
Gráfica 11. Habilidad de expresarse simbólicamente	107
Gráfica 12. Habilidad de interactuar socialmente	110

LISTA DE TABLAS

	pág.
Tabla 1. Manifestaciones materiales del arte, la cultura y el patrimonio	43
Tabla 2. Dimensiones de la formación integral en educación artística y cultural.....	49
Tabla 3. Operacionalización de la variable independiente	57
Tabla 4. Operacionalización de las variables dependientes – Dimensiones de las competencias artísticas para nivel preescolar.....	58
Tabla 5. Aspectos legales de la Institución Educativa Amazónico Buinaima	68
Tabla 6. Población interviniente	70
Tabla 7. Indicadores y criterios utilizados por los expertos para la validación de los instrumentos.....	71
Tabla 8. Valoración de instrumentos por parte de los expertos	73
Tabla 9. Resultados generales obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y prueba de salida en la encuesta aplicada a docentes.....	75
Tabla 10. Variables y habilidades de las competencias artísticas evaluadas	83
Tabla 11. Resultados Generales obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y prueba de salida en la encuesta didáctica aplicada a estudiantes. Variable: Desarrollo actitudinal	84
Tabla 12. Resultados Generales obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y prueba de salida en la encuesta didáctica aplicada a estudiantes. Variable: Desarrollo cognitivo	93

Tabla 13. Resultados Generales obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y prueba de salida en la encuesta didáctica aplicada a estudiantes. Variable: Desarrollo práctico y comunicativo	104
Tabla 14. Dimensiones de las competencias artísticas. Resultados promedio	113

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo 1. Matriz de Consistencia de la Investigación	137
Anexo 2. Matriz del instrumento para la recolección de datos	144
Anexo 3. Lista de Participantes	150
Anexo 4. Testimonio fotográfico	151
Anexo 5. Instrumento de validación de expertos.....	161
Anexo 6. Formatos de encuestas	169
Anexo 7. Cartas de consentimiento.....	181
Anexo 8. Protocolo de comunicación de resultados.....	185

RESUMEN

La presente investigación pretende determinar la medida en que el uso de la Hipermedia influye en el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes del nivel preescolar en sus diferentes dimensiones de desarrollo actitudinal, cognitivo y práctico comunicativo.

Para alcanzar dicha finalidad se diseñaron y aplicaron dos encuestas; una orientada a docentes para evaluar el uso institucional de la hipermedia en el desarrollo de las competencias artísticas, y otra, una encuesta didáctica orientada a estudiantes, que además de la finalidad anterior, permitió hacer uso de diferentes herramientas de la hipermedia como son las imágenes, los audios, los videos, etc., para mejorar su integración en las clases de educación artística.

Para el desarrollo se utilizó la investigación aplicada pre experimental, tomando como muestra los 22 estudiantes en el nivel preescolar, matriculados en el grado transición en la sede central de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima en 2006.

Como conclusión se encontró que el incentivar el uso de la hipermedia para el desarrollo de competencias artísticas en niños de nivel preescolar, no solo es posible sino necesario para acercarlos a diferentes saberes aplicados a la ejecución de prácticas artísticas, prácticas culturales y a la preservación del patrimonio artístico y cultural de los pueblos desde la educación inicial.

Palabras clave: hipermedia, competencias artísticas, desarrollo integral, autonomía estética, prácticas artísticas.

ABSTRACT

This research aims to determine to what extent the use of hypermedia influence the development of artistic skills in preschool students in different dimensions of attitudinal, cognitive and practical communicative development.

To achieve this purpose they were designed and implemented two surveys; oriented teachers to assess the institutional use of hypermedia in the development of artistic skills, and another, a didactic survey oriented students, in addition to the above purpose, allowed to use different tools of hypermedia such as images , audios, videos, etc., to improve their integration into art education classes.

Pre-experimental applied research was used for the development, taking as sample the 22 students in the preschool level, enrolled in the transition grade in the headquarters of the Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima in 2006. In conclusion it was found to encourage the use of hypermedia development of artistic skills in preschool children is not only possible but necessary to bring them to different knowledge applied to the execution of artistic practices, cultural practices and heritage preservation artistic and cultural development of peoples from early education.

Keywords: hypermedia, artistic competence, integral development, aesthetic autonomy, artistic practices.

INTRODUCCIÓN

La investigación se orientó para los niños del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central, enfocándose en el uso de la hipermedia para el desarrollo de las competencias artísticas, teniendo en cuenta que la misma representa diversas dificultades en los niños de la primera infancia. En la intervención se adelantaron actividades lúdicas en ambientes de aprendizaje significativo, favoreciendo el desarrollo integral del educando desde lo actitudinal, lo cognitivo y lo práctico – comunicativo.

Además, presentan aspectos como el nivel de escolaridad y la necesidad de direccionar el proceso de aprendizaje a partir de diversas actividades de la vida cotidiana del niño, donde se destaca la importancia del desarrollo de los procesos pedagógicos y la organización de actividades con el uso de la hipermedia en las actividades artísticas del nivel preescolar.

La iniciativa del proyecto surgió de la necesidad de fortalecer las competencias artísticas en los niños de preescolar de la institución educativa objeto de intervención, donde se encontraron dificultades en las tres dimensiones de desarrollo que la integran: actitudinal, cognitivo y práctico – comunicativo, las cuales concurren respectivamente en el ámbito intrapersonal, de interacción con la naturaleza, interpersonal y de interacción con el contexto. Los niños mostraron escasas formas de expresión de los sentimientos, poca exteriorización de las ideas con representaciones simbólicas, y una incipiente aplicación del lenguaje corporal. Situaciones que se

traducen en deficiencias en su aprendizaje y entorpecen su adecuado desarrollo integral.

Bajo tales parámetros el proyecto se inscribe básicamente en el área de artística en el nivel preescolar, donde los hallazgos contrastan con la era del conocimiento y la información, donde la tecnología se constituye en herramienta de indispensable aplicación en diversos ambientes pedagógicos orientados a favorecer las competencias y desarrollo integral de los educandos.

En cuanto al contenido, la investigación consta de cinco capítulos a saber:

En el capítulo I: Planteamiento del problema, se evidencian los hallazgos de las competencias artísticas en los niños del nivel preescolar objeto de estudio. Contiene además la identificación del problema, los problemas específicos, los objetivos (general y específicos), la justificación y las limitaciones que tiene la investigación.

En el capítulo II: Marco Teórico, se realiza un recorrido por las investigaciones que conforman los antecedentes internacionales y nacionales frente al desarrollo de las competencias artísticas en nivel preescolar con el uso de la hipermedia como manifestación de las Tic. Además se incluyen las bases teóricas sobre el objeto de investigación desde perspectivas expuestas por autores internacionales y nacionales, luego se presenta la formulación de la hipótesis, tanto general, como específicas, y la operacionalización de las variables e indicadores de las dimensiones de las competencias artísticas en nivel preescolar.

Posteriormente, el capítulo III, contiene presenta la metodología, contiene el tipo, nivel y diseño de la investigación; al igual que una descripción de la población total de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central (109 estudiantes), y la muestra seleccionada (22 estudiantes del nivel preescolar). Contiene además el instrumento y recolección de datos. Se trata de un enfoque cuantitativo, con un diseño pre-experimental, dando aplicación a los lineamientos metodológicos básicos del proyecto.

En el capítulo IV: Resultados, se relacionan los hallazgos de la aplicación de los instrumentos de recolección de información atendiendo al tipo de análisis cuantitativo propuesto en el capítulo III.

En el capítulo V: Conclusiones y recomendaciones, se validan las hipótesis tomando como referencia el aporte dado al desarrollo de las competencias artísticas en los niños del nivel preescolar. Además se valida lo planteado en la hipótesis y se presentan recomendaciones acordes con los hallazgos y propuesta de investigación en procura del mejoramiento del proceso enseñanza y aprendizaje y el desarrollo integral de la primera infancia.

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, Darcy Pulecio Cuellar, identificada con Cedula de ciudadanía # 40.775.032 de Florencia Caquetá- Colombia, declaro que la presente Tesis: “Investigación en la Universidad Wiener” ha sido realizada por mi persona, utilizando y aplicando la literatura científica referente al tema, precisando la bibliografía mediante las referencias bibliográficas que se consignan al final del trabajo de investigación. En consecuencia, los datos y el contenido, para los efectos legales y académicos que se desprenden de la tesis son y serán de mi entera responsabilidad.



Darcy Pulecio Cuellar

C.C. 40.775.032

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

En el ámbito internacional, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2013) destaca el papel fundamental de la incorporación tecnológica en las prácticas educativas en forma interdisciplinaria, haciendo necesario garantizar el acceso, cobertura y formación acorde con las exigentes necesidades del entorno, el cual demanda personas con competencias y habilidades específicas en el manejo de las Tic. Situación que se acentúa con los pronunciamientos de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural (2010), que coordinadamente con el Ministerio de Educación Español, fijan las directrices principales para reconocer que la educación artística y cultural constituye uno de los ejes básicos para el desarrollo de competencias transversales desde la creatividad y sensibilidad que fomentan en el educando.

Esta preocupación en Colombia se traduce en acciones para responder a la necesidad de formar estudiantes que puedan responder a las exigencias de la “sociedad del conocimiento”. En ese sentido, el Ministerio de Educación Nacional (2008) ha direccionado la integralidad en la formación del nivel preescolar incluyendo las competencias artísticas por la necesidad de configuración cultural que posibilite a los estudiantes el identificar, apropiar y vincular la riqueza de significados que ofrece el entorno multicultural actual.

Aunado a ello, las tecnologías de la información ofrecen herramientas como la hipermedia, la cual permite utilizar representaciones simbólicas con imágenes, sonidos, textos, videos y demás contenidos, para expresar diversas representaciones culturales, en un afán por afianzar el proceso comunicativo y trascender hacia la implementación de herramientas didácticas en las actividades de aula del nivel preescolar.

El enfoque por competencias para la formación integral del nivel preescolar también se retoma en el Plan de Estudios de Preescolar Unificado adoptado por la Secretaría de Educación de Florencia, donde se propone el rediseño curricular contextualizado a la realidad Amazónica, como respuesta a la interacción cultural desde el campo pedagógico aplicado a la primera infancia (Secretaría de Educación Municipal de Florencia, 2012).

Desde ese punto de vista, la presente investigación establece la necesidad de desarrollar competencias Artísticas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia Caquetá, donde a través de la investigación preliminar se logró establecer la existencia de deficiencias en los estudiantes para identificar, apropiar y vincular los significados multiculturales del entorno y expresar sus sentimientos a través de diversas manifestaciones artísticas.

Se puede indicar que el bajo nivel de la expresión artística de los estudiantes en escenarios de interacción con sus compañeros de clase, con los maestros, y con los

demás visitantes del aula, obedece en gran medida a las condiciones familiares y del entorno, las cuales han determinado condiciones difíciles para los estudiantes en razón de situaciones tales como: la violencia intrafamiliar, la pobreza, los escasos recursos económicos y el hecho que muchos de los estudiantes deben ayudar a sus padres con las con las actividades laborales para el sustento del hogar.

Las prácticas artísticas educativas de los estudiantes de nivel preescolar objeto de investigación se limitan a manualidades donde los estudiantes deben colorear, decorar dibujos y en algunas ocasiones cantar. A pesar de que en la Institución Educativa se cuenta con una sala de informática bien dotada con computadores portátiles, además de tener disponibilidad de tablets, video beam y televisor Smart tv, esos elementos no son utilizados para explorar herramientas multimedia en el desarrollo de las clases de educación artística y cultural.

En cuanto a la totalidad de docentes de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima, se debe indicar que cuentan con competencias en manejo TIC y herramientas de la hipermedia, toda vez que han asistido a las capacitaciones que ofrece el Ministerio de Educación Nacional, tales como de programas como: “A que te cojo ratón” y “Uso pedagógico de las TIC”; con los cuales se busca reiterar el compromiso de multiplicadores de conocimiento en el aula, llevando la tecnología como competencia transversal básica para la enseñanza de todas las áreas del currículo académico. Pese a ello, no se aplica efectivamente el conocimiento adquirido y las clases de educación artística en nivel preescolar continúan teniendo un amplio componente magistral.

Igualmente, en la observación preliminar de actividades de aula efectuada por la investigadora evidenció un alto nivel de monotonía en la planeación de actividades, no se utilizan los materiales disponibles en el entorno (biblioteca, elementos reciclables, medios tecnológicos, etc.), se sobre utilizan las fotocopias y las planas, el trabajo en equipos es escaso, no se utilizan los equipos tecnológicos disponibles en la institución, y en general se cuestiona un escaso apoyo institucional y de parte del docente para el mejoramiento en el uso de la hipermedia como herramienta pedagógica que favorece el desarrollo integral del educando de nivel preescolar, especialmente en las competencias artísticas.

La consecuencia de dichos factores se traduce en dificultades de los estudiantes para desarrollar competencias artísticas que posteriormente llevan a deficiencias en el aprendizaje y en su desarrollo integral, limitando su respuesta a las exigencias de la formación integral en educación artística y cultural, que ameritan alcanzar el Aprender a Ser y Sentir (Desarrollo actitudinal), el Aprender a Conocer (Desarrollo cognitivo) y el Aprender a Saber y Saber Hacer (Desarrollo práctico y comunicativo), que deben alcanzar los educandos del nivel preescolar (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

La necesidad de desarrollo de competencias en el área de educación artística se evidenció por el contacto que tiene la docente investigadora con los estudiantes, observando por ejemplo, que las expresiones o los dibujos que los estudiantes de nivel preescolar objeto de intervención elaboran evidencian falencias en la construcción de ideas, muestran un bajo nivel de motricidad fina y gruesa, escasa expresión corporal

en la comunicación verbal y no verbal, inaplicación de conceptos artísticos, y se hace evidente un bajo nivel de concentración.

Así analizada la problemática, se puede destacar la necesidad de utilizar las Tics, y específicamente la hipermedia para desarrollar las competencias artísticas de los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central, resaltando que de no adelantar la intervención pedagógica pertinente, se estaría privando a los estudiantes de la posibilidad de formación integral que impera desde las disposiciones de las directrices de la UNESCO (2013), del Ministerio de Educación Nacional (2008) y de la Secretaría de Educación Municipal de Florencia (2012). Por ende se limitaría el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes, privándolos de su derecho fundamental a la educación integral y de calidad, tal como lo señala el artículo 44 de la Constitución Política de Colombia de 1991. Además se estaría subutilizando la capacidad tecnológica instalada en la Institución Educativa, limitando su función de brindar espacios de aprendizaje significativo para los estudiantes.

1.2 Identificación y formulación del problema

1.2.1 Problema general.

¿Cómo influye el uso de la hipermedia en el desarrollo de las competencias artísticas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico

Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016?

1.2.2 Problemas específicos.

A). ¿En qué medida el uso de la hipermedia mejora el desarrollo actitudinal en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima de la sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016?

B). ¿En qué medida el uso de la hipermedia mejora el desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima de la sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016?

C). ¿En qué medida el uso de la hipermedia mejora el desarrollo práctico y comunicativo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima de la sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general.

Determinar cómo influye el uso de la hipermedia en el desarrollo de las competencias artísticas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa

Agroecológico Amazónico Buinaima jornada de la mañana del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016.

1.3.2 Objetivos específicos.

A). Determinar en qué medida el uso de la hipermedia mejora el desarrollo actitudinal en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016.

B). Determinar en qué medida el uso de la hipermedia mejora el desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016.

C). Determinar en qué medida el uso de la hipermedia mejora el desarrollo práctico y comunicativo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016.

1.4 Justificación y viabilidad de la investigación

En Colombia, las directrices del Ministerio de Educación Nacional (2008) enfatizan en la formación integral en la educación artística y cultural fundamentada en tres aspectos: “Aprender a Ser y Sentir, Aprender a Conocer y Aprender a Saber y Saber Hacer” (p. 11). Esos aspectos se articulan respectivamente en las tres dimensiones

que configuran las variables dependientes de esta investigación, las cuales giran en torno al: desarrollo actitudinal, desarrollo cognitivo y el desarrollo práctico, comunicativo; de ahí la justificación teórica de la presente investigación orientada a usar la hipermedia para mejorar las competencias artísticas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016

Sobre el desarrollo de las competencias artísticas es necesario destacar que de acuerdo con al Ministerio de Educación Nacional (2008), ésta contribuye al fortalecimiento del componente ético, estético, social, cultural, creativo, crítico, expresivo y el uso de diferentes sistemas simbólicos en la comunicación del estudiante del nivel preescolar.

En el campo pedagógico el proyecto de tesis ofreció beneficios en el proceso de formación de los niños de preescolar, puesto que despierta su interés, a través de la vinculación de experiencias cotidianas y a la vez recrea el mundo de los adultos en los niños, siendo este último uno de los temas de mayor interés para los educandos en la infancia. De este modo se contribuirá a crear actitudes de liderazgo, responsabilidad, compromiso y por ende contribuyendo al desarrollo artístico, y cognitivo; fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la imaginación y el pleno ejercicio de su personalidad, permitiendo realizar actividades manuales, tomar decisiones, desarrollar destrezas y contribuir al desarrollo de los juegos como parte activa e importante de las vivencias propias de preescolar.

Su desarrollo tiene además una justificación práctica en la medida que se contribuye a materializar la política de Estado fijada en Colombia con la Ley Nacional de Tic, Ley 1341 de 2009, la definió los principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Su implementación involucra todos los sectores y niveles de la administración pública y la educación, por lo cual se hace pertinente en el nivel preescolar, donde la didáctica y la creatividad encuentran en las TIC herramientas de aplicación enriquecedoras del aprendizaje y formación integral de los educandos, que se potencializa especialmente con el desarrollo de competencias artísticas.

Al respecto conviene decir que la hipermedia para el desarrollo de competencias artísticas en el nivel preescolar es una propuesta novedosa que reviste un aporte a la construcción del conocimiento en el campo de la pedagogía infantil con la aplicación de las TIC, creando para los estudiantes escenarios de aprendizaje significativo que retoman sus experiencias previas en procura de la construcción de nuevos conocimientos.

Se aporta además una herramienta pedagógica que será útil para los docentes de nivel preescolar, quienes podrán dar aplicación a las experiencias y actividades desarrolladas en esta investigación, adaptándolas a las propias necesidades y disponibilidad tecnológica de cada institución educativa donde se desee implementar. Finalmente debe indicarse que la investigación es viable porque se cuenta con la infraestructura tecnológica necesaria para su implementación, porque las investigadoras tienen facilidad de acceso a la muestra poblacional seleccionada para

la recolección de información y para la implementación de actividades de intervención, y porque existe disponibilidad de fuentes documentales que permiten una revisión amplia de literatura sobre las dimensiones de las competencias artísticas cuyo desarrollo se involucra en las variables dependientes del proyecto.

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Delimitación teórica.

La investigación se limita teóricamente a las competencias artísticas en el nivel preescolar, tomando como referencia los planteamientos del Ministerio de Educación Nacional (2008), donde se plantea que para lograr la formación integral en la educación artística y cultural del educando en dicho nivel se debe desarrollar el aprendizaje en tres dimensiones de desarrollo: actitudinal, cognitivo y el práctico, comunicativo. Su sistematización constituye la limitación teórica de este proyecto, utilizando para ello la hipermedia desde sus diversos aportes pedagógicos.

1.5.2 Delimitación temporal.

Para efectos de indagar si los programas de educación artística y las estrategias utilizadas con la hipermedia para mejorar las competencias artísticas de los niños de nivel preescolar se toma como referencia el campo investigativo en el periodo lectivo del año 2016.

1.5.3 Delimitación espacial.

Espacialmente la investigación se delimita a los estudiantes y docente del nivel preescolar de la sede Central de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima del municipio de Florencia, departamento del Caquetá, Colombia.

La Institución educativa Agroecológico Amazónico Buinaima de Florencia, es una entidad de naturaleza oficial (pública), que ofrece educación preescolar, básica y media agroecológica amazónica, se encuentra ubicada a 5 kilómetros del casco urbano de la ciudad de Florencia, sobre la vía carretable que conduce hacia el municipio de Morelia, en zona limítrofe entre los corregimientos de Santo Domingo y San Martín pertenecientes al municipio de Florencia (Institución Educativa Agroecológico Amazónico de Buinaima, 2016).

Las características socioeconómicas de la población estudiantil actual, corresponde a los estratos uno (1) en un 99% y a los estratos dos (2) y tres (3) en el 1% del total, procedentes fundamentalmente de la Ciudadela Habitacional Siglo XXI y de los barrios periféricos y marginales de Florencia, así como de las veredas de los corregimientos Santo Domingo y San Martín de Florencia, en proporción de aproximadamente el 30% del total general (Institución Educativa Agroecológico Amazónico de Buinaima, 2016).

Según se indica en el Proyecto Educativo Institucional, las principales características particulares de la población de la Institución Educativa, son las siguientes:

- Familias conformadas por habitantes de la Ciudad de Florencia, de escasos recursos económicos que habitaban las márgenes de la quebrada La Perdiz y del río Hacha, quienes fueron damnificados de la avalancha natural de las mencionadas vertientes hidrográficas ocurrida el 4 de octubre de 2.000, quienes fueron reubicados en la zona sub urbana.
- Familias conformadas además por personas desplazadas por los diferentes fenómenos sociopolíticos de violencia departamental procedentes de los demás municipios del Caquetá, y en consecuencia corresponde a desempleados o trabajadores informales o rebuscadores en lenguaje popular y con un nivel de formación académica e instruccional notoriamente bajo, que oscila entre analfabeta y bachiller.

1.6 Limitaciones de la investigación

Los principales limitantes que se tienen para implementar la investigación, determinadas como internas y externas se reducen a las siguientes:

- La limitación interna está dada por las pocas oportunidades de aplicación del estudio en otros establecimientos educativos donde también sea pertinente el desarrollo de las competencias artísticas. Esta situación obedece a que los resultados obtenidos tienen validez para los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central, pero no necesariamente pueden implementarse en otro ente educativo de similares condiciones. Por tal motivo se mantuvo plena comunicación con los demás

docentes de la Institución Educativa, vinculándolos como observadores de la implementación del proyecto para incentivarlos a replicar la experiencia en diferentes áreas y grados académicos.

- La limitación externa de la investigación se refieren a lo siguiente:
 - La dispersión rural distante y sin acceso por medios de transporte motorizado a todas las sedes de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima, impiden que se proyecte su ejecución a dichos lugares, a los cuales la investigadora no podrá acceder en horarios laborales. Para contrarrestar esta limitación se aprovecharon las reuniones de docentes de todas las sedes de la institución Educativa, para mantener plena información sobre los avances y posibilidades de aplicación pedagógica de la hipermedia para el desarrollo de competencias artísticas.
 - Además existieron inconvenientes presupuestales que impiden ejecutar investigaciones experimentales y materiales para la ejecución de actividades de intervención. Por tal motivo se aprovecharon las herramientas de audio y video de la hipermedia para implementar actividades donde no se tuvieron que invertir recursos económicos por parte de la investigadora.
 - También se presentaron limitaciones en cuanto a la disponibilidad de tiempo de los docentes y estudiantes partícipes de la investigación (sujetos muestrales), pues a pesar de contar con el aval de las directivas para la realización plena del proceso de recolección de información e implementación de actividades, se tiene la presión de alcanzar a cumplir con el programa curricular pertinente; situación que presiona la participación activa en las diferentes fases de la investigación. Esta situación se contrarrestó sensibilizando a los docentes sobre

la importancia que tiene la formación integral de los educandos y el importante papel que desempeñan las herramientas tecnológicas de la hipermedia para desarrollar las competencias artísticas en los estudiantes.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

A continuación se realiza un recorrido por las investigaciones y estudios existentes en el campo internacional, nacional y regional, relacionadas con la propuesta de investigación pedagógica para la didáctica, la lúdica y la recreación en el mejoramiento de la dimensión artística en los niños y niñas del grado preescolar. Se citan a continuación algunos antecedentes:

2.1.1 Antecedentes teóricos.

2.1.1.1 Internacionales.

La UNESCO (2006) en su manual para docentes denominado “Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza”, enfatiza en la creación de nuevos entornos de aprendizaje abierto por medio de las TIC desde su objetivo principal de fortalecer escenarios tecnológicos de la educación para todos. En su resumen destaca el compromiso estatal internacional de trabajar en procura de garantizar la educación para todos con base en la formación docente como multiplicadores de aprendizajes a sus estudiantes. Sobre las TIC señala que ayudan en la creación de nuevos entornos de aprendizaje abierto, los cuales, según la UNESCO (2006) favorecen “la transformación de un entorno centrado en el docente, a un entorno centrado en el alumno” (p. 5), donde la participación activa del estudiante en su propio proceso de

aprendizaje se impulsa por una sociedad basada en el conocimiento y el uso de la tecnología en todos los campos de interacción humana.

La misma concepción fue retomada por la UNESCO (2013) en su publicación “Enfoques estratégicos sobre TICS en educación en América Latina y el Caribe”, con el objetivo de identificar áreas de desarrollo prioritario para la incursión de las Tics en procura del mejoramiento sistémico de los modelos educativos en favor de la Educación para Todos con nuevas prácticas educativas y medición de aprendizajes. Su resumen ejecutivo enfatiza en la calidad educativa como derecho fundamental, el cual implica la incorporación tecnológica en el aula, en el currículum escolar y la adecuación de la formación inicial, entre otros factores relacionados con la cobertura, infraestructura, acceso y formación docente; los cuales son fundamentales para responder a la era de la información. En esta publicación, manifiesta el lugar marginal que se les da a las TIC en las prácticas educativas y su estandarización en algunas materias. Para ello enfatiza en nuevas prácticas educativas y en la medición del aprendizaje para la valoración de logros y necesidades específicas que deben ser suplidas.

En correspondencia, se hace importante el direccionamiento de este proyecto de investigación, donde la hipermedia (como una de tantas herramientas TIC) se puede utilizar para mejorar el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes del nivel transición, considerando lo fundamental de la educación inicial en el desarrollo integral y posterior de los mismos.

También se revisa como antecedente teórico internacional, la investigación de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural (2010), en coordinación con el Ministerio de Educación Español, estudian la educación artística y cultural en el contexto europeo, reconociendo el importante papel que desempeña esta área de la formación en el desarrollo de competencias transversales en cuanto a creatividad y sensibilidad cultural en los niños y jóvenes en edad escolar. Fue formulado con el fin de direccionar asertivamente las metas de la educación artística necesarias para organizar la oferta de actividades curriculares y extracurriculares de aula. Destacan el papel de la innovación y el uso de tecnologías en procura de alcanzar el multiculturalismo que caracteriza la sociedad del conocimiento. El estudio revela el papel importante de la educación artística en el modelo de formación europeo que la estandariza como área obligatoria en el currículo de la formación inicial, orientada a “resultados en la esfera personal y sociocultural (como la confianza y la autoestima, la expresión individual, el trabajo en equipo, la comprensión intercultural y la participación cultural” (p. 10). Destacan así mismo, la responsabilidad orientadora del maestro como multiplicador de conocimientos y responsable de la generación de experiencias y vivencias de aprendizaje que permitan a los estudiantes utilizar herramientas tecnológicas como la hipermedia para sus actividades de aula; llevando su aplicación a las rutinas cotidianas de consulta y elaboración de trabajos en casa por parte de los educandos.

Otra investigación relacionada con la utilización de herramientas tecnológicas en la educación inicial fue adelantada Necuzzi (2013) en la república Argentina, denominada “Estado del arte sobre el desarrollo cognitivo inclucurado en los procesos de

aprendizaje y enseñanza con integración de las TIC”, con el objetivo de examinar bibliografía e investigaciones que analizan, describen y evalúan el desarrollo pedagógico y cognitivo involucrado con el uso de las Tics en los sistemas educativos argentinos e internacionales. En esta investigación se determina el estado del arte sobre el desarrollo cognitivo involucrado en los procesos de aprendizaje y enseñanza con integración de las TIC, tomando como base el desafío metodológico que su implementación representa, puesto que requiere romper los paradigmas comportamentales docentes frente a dos temáticas importantes: el modelo tradicional de enseñanza y el desarrollo de competencias transversales a través de diferentes herramientas de la tecnología y la información, entre las que se cuenta la hipermedia.

En cuanto al modelo pedagógico tradicional, se contrasta con la escuela de la era digital en procura de garantizar formación integral para los estudiantes de acuerdo con el Programa TIC y Educación Básica que ejecuta el área de Educación de la Oficina del Fondo para la Infancia de las Naciones Unidas (UNICEF) en Argentina. En tanto que el desarrollo de competencias transversales encuentra en las TIC una fuente prácticamente inagotable para la generación de experiencias y vivencias necesarias para la formación integral en educación artística y cultural de los estudiantes.

Según la autora Necuzzi (2013), las herramientas tecnológicas en el sistema educativo no son un fenómeno estrictamente novedoso en Latinoamérica, considerando que los países las han venido incorporando en todos los niveles de la enseñanza aprendizaje. Otra investigación del nivel internacional fue realizada por Capasso & Jean (2013), denominado “Las TIC en las propuestas de Educación Artística. Una reflexión desde

la Cultura Visual Contemporánea” en Argentina, con el objetivo de replantear la pertinencia tradicional del objeto de estudio de la educación estética, para permitir incursionar con nuevas manifestaciones artísticas como las que permiten las Tics en las actividades de aula. Se trata de un estudio de revisión documental, donde se compilan diferentes autores que permiten reflexionar sobre el uso pedagógico de las Tics en el campo de la educación artística para mejorar y enriquecer la construcción del conocimiento. Se llega a la conclusión de que existe un gran cambio en los discursos estéticos y artísticos elaborados en diferentes épocas y culturas, analizados en paralelo con las producciones propias de los estudiantes actuales, que por lo general se caracterizan por las múltiples producciones simbólicas visuales producto de la convergencia interdisciplinar de los medios de comunicación tecnológicos.

Más recientemente, los autores Contreras & Martínez (2016) elaboraron la investigación titulada “Proyecto de educación artística digital para docentes en el Colegio Parroquial San Carlos”, con el objetivo de fomentar el arte digital desde la actualización de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas para transmitir conocimientos a sus estudiantes. Se trata de una investigación aplicada, donde se formularon diferentes soluciones a problemáticas de aula relacionadas con el desempeño de los estudiantes en el área de educación artística, que llevaron a establecer e implementar entre los resultados nuevos conceptos de arte digital, programas de capacitación docente y la creación de un sitio web para fomentar la interacción virtual entre docentes y estudiantes. Se llegó a la conclusión de que el uso de herramientas de edición y manipulación digital permite desarrollar competencias artísticas específicas en los estudiantes, pero se requiere el compromiso indiscutible

de los estudiantes y su capacitación contante para ejercer efectivamente su rol de replicadores de experiencias.

Estos antecedentes investigativos internacionales destacan la importancia de las TIC para el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes, teniendo en cuenta que permiten explorar nuevos procedimientos de creación artística y cultural con utilización del lenguaje simbólico desde la aprensión cognitiva adquirida con la interacción social y el reconocimiento de aprendizajes previos como lineamientos propios del enfoque pedagógico constructivista.

2.1.1.2 Nacionales.

En Colombia, la investigación de Ochoa (2011), denominada “Implementación de las TIC como estrategia didáctica para generar un aprendizaje significativo de los procesos celulares en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa San Andrés del municipio de Girardota” se desarrolló con el objetivo de Implementar las tics como estrategia didáctica para generar un aprendizaje significativo de los procesos celulares en los estudiantes de educación inicial, para lo cual se trabajó en la caracterización de diferentes tipos de actividades interactivas y su aplicación en el aula, así como en el diseño y construcción de un ambiente virtual con actividades donde el estudiante pudiese hacer uso de diferentes herramientas tecnológicas e informáticas para alcanzar un aprendizaje significativo. La importancia de esta propuesta como antecedente de esta investigación radica en la visión interdisciplinaria que se da a las herramientas informáticas y los ambientes virtuales de aprendizaje, los

cuales encuentran amplio campo de aplicación en la educación artística y cultural de nivel preescolar, permitiendo que los estudiantes desarrollen la creatividad, el pensamiento crítico y el lenguaje simbólico a través de diferentes manifestaciones artísticas orientadas con fines pedagógicos.

Así mismo se destaca el soporte teórico considerado por Ochoa (2011), desde el aprendizaje significativo de Ausubel que permite la incorporación de nuevos conocimientos en la estructura cognitiva del estudiante, contribuyen a desarrollar individuos competitivos, con mentes abiertas, investigativos y críticos, partícipes de clases más activas.

Otra investigación nacional que sirve de antecedente teórico de la investigación fue formulada por Briceño (2015), denominado “Usos de las TIC en preescolar: hacia la integración curricular”, cuyo objetivo general se orienta a “Comprender los usos de las Tecnologías de la información y la comunicación en preescolar”, enfatizando en la integración curricular.

El eje teórico de Briceño (2015), parte de destacar que la interacción que los niños realizan entre pares con el uso de herramientas informáticas permite crear zonas de desarrollo proximal en los términos señalados por Vigotsky (2000), puesto que los niños más expertos pueden contribuir en la orientación de los menos expertos.

2.1.1.3 Regionales.

Los docentes investigadores de la Universidad de la Amazonia, Tapiero & Quiroga (2005) desarrollaron el estudio denominado “Desarrollo integral de la investigación en el sistema educativo del Caquetá”, donde se reseñan actividades complementarias impartidas como una disciplina en los niños del preescolar de la Institución Educativa María Auxiliadora del municipio de San José del Fragua, departamento del Caquetá, Colombia. Con dicho estudio se proponen ofrecer alternativas de aprendizaje uso de las TIC diferentes a los tradicionales (televisión, juegos de videos, juegos de azar, etc.). Para ello realizan un trabajo de sensibilización de los niños hacia el rescate de la identidad cultural y la reafirmación del individuo como ser autónomo dentro de la sociedad donde se desenvuelven en la vida.

2.1.2 Antecedentes de Campo.

2.1.2.1 Internacionales.

En el documento denominado “Agenda educativa europea y las TIC (2000-2010)”, el investigador Echevarría (2010) se propone realizar un recorrido detallado sobre la inclusión de las tecnologías en los programas educativos en Europa bajo directrices de las Naciones Unidas. Sostiene que desde hace aproximadamente dos décadas se viene realizando la incorporación de las Tics a las escuelas en Europa, como prioridad de las políticas educativas gubernamentales. Estas políticas han sido estimuladas e impulsados por la acción denominada *e Europe* destinada al desarrollo de la sociedad

de la información, y específicamente, por el *programa eLearning*, aprobado en la reunión de Lisboa del año 2000 por la Unión Europea. Los resultados dan cuenta de la reducción de la brecha digital educativa que dificulta el objetivo de introducir las TIC en los procesos educativos. Logro resultante de acciones estatales mancomunadas y de iniciativas individuales que inician como políticas de gobierno y llegan a ser verdaderas políticas de Estado en materia de educación y desarrollo (Echevarría, 2010).

En segundo lugar, Echevarría (2010) retoma a Eisner (1995) como uno de los principales teóricos norteamericanos sobre educación artística. Destaca que:

Uno de los principales objetivos de la educación artística es cultivar sensibilidades y fomentar actitudes artísticas. A pesar de que no todos los estudiantes pretenden a llegar a ser artistas, puedan estar informados y disfrutar de las cualidades estéticas del mundo en que viven. (p. 61).

De esta cita se anticipa la opinión del reconocido teórico acerca de la educación artística como medio para apreciación de la experiencia humana. Ha sido utilizada para la fijación de los lineamientos de educación artística en Colombia y formula el horizonte pedagógico de la formación cultural basada no en la profesionalización vocacional, sino en la integralidad del desarrollo humano y el disfrute de las cualidades estéticas y la expresión personal.

2.1.2.2 Nacionales.

A nivel nacional la investigación realizada por de la Espriella, Lozano & Schembri (2009), denominada “Estudio exploratorio del potencial pedagógico de las unidades didácticas: pensamiento hablado”, consistió en un estudio exploratorio del potencial pedagógico de las unidades didácticas, cuyo problema plantea unidades didácticas que inciden en la estimulación del desarrollo del pensamiento artístico, reflejan el potencial para llevar a los niños y niñas de 3 a 6 años a utilizar los procesos para resolver problemas aditivos. El objetivo de ésta investigación se enfocó en “explorar de manera cualitativa el potencial pedagógico de las unidades didácticas y estrategias significativas diseñadas para fortalecer el desarrollo de la habilidad Artísticas” (p. 93). Los resultados permitieron valorar cualitativamente el potencial pedagógico de las actividades pedagógicas con el uso de las TIC para favorecer el aprendizaje, en correspondencia con los lineamientos curriculares, los estándares, las competencias y los procesos cognitivos y metacognitivos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional en Colombia.

Complementariamente, Mazo (2012) elaboró la investigación titulada “Sistematización sobre el uso de las TIC en la enseñanza de las artes en la primera infancia de la Fundación de Atención a la Niñez (FAN)”. Su objetivo fue la sistematización de experiencias exitosas donde los agentes educativos han utilizado las TIC para generar ambientes innovadores de aprendizaje, potencializadores de saberes y conocimientos para la enseñanza de las artes. Sus resultados compendian una importante fuente de consulta, donde los docentes de nivel preescolar pueden hallar estrategias

pedagógicas creativas sobre el uso de las TIC en la enseñanza de la educación artística y cultural, las cuales han sido validadas en contextos específicos, creando excelentes expectativas de aplicación en otros entornos.

2.1.2.3 Regionales.

No existen investigaciones recientes que se puedan mencionar como antecedentes de campo regional, sin embargo se destaca la investigación gestada desde la Universidad de la Amazonia en convenio con la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, del programa de ingeniería de sistemas; se basó en el desarrollo e implementación de un software orientado a afianzar en la lógica en los niños de 6 a 8 años de edad en el colegio Juan XXIII (Moreno & Polo, 2005). Los autores diseñaron una propuesta práctica que consistió en la elaboración de un software educativo llamado “1, 2, 3 a jugar otra vez”, creado con el objetivo de facilitar el desarrollo de los procesos lógicos en los niños, de una manera interactiva y amena a través de la lúdica y el arte. Su trabajo lo apoyaron en los planteamientos de Ausubel (2002) referente a las teorías del aprendizaje significativo, incluyeron actividades de tipo memoria visual, secuencias, lógicas, cuadros de cálculos matemáticos. El resultado obtenido de este trabajo fue el diseño de implementación de una herramienta que busca complementar el trabajo del docente en la medida que desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje, de igual manera este instrumento permite que los niños alcancen mejores desarrollos en su proceso aprendizaje a través de la lúdica y el arte de una manera interactiva.

2.2 Bases legales

Se tienen en cuenta legislaciones en los ámbitos nacional e internacional. A continuación se enuncian las siguientes normas:

2.2.1 Normas nacionales.

En el ámbito nacional, la Constitución Política de Colombia de 1991, plantea en su artículo 5: El Estado reconoce sin discriminación alguna los derechos propios de la persona, uno de los cuales es la educación. Además establece en su artículo 27: Da a conocer la libertad de enseñanza, aprendizaje, investigación y asignatura y, reafirmando lo anterior establece el artículo 67: el cual hace mención a la forma de organización del sistema educativo, tanto a nivel público como privado y en todos sus niveles ofrecidos, recalcando la corresponsabilidad de la familia, la sociedad y el Estado, en la formación axiológica en busca del progreso cultural, científico, tecnológico y en miras a un desarrollo sostenible de la nación. Además establece el mejoramiento de la calidad educativa, el cumplimiento de los fines de la educación para una formación integral de los educandos (Constitución Política de Colombia, 1991).

A sí mismo, la Ley 115 de 1994, fundamentada en los principios de la Constitución Política de Colombia sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y asignatura en su carácter de servicio público. También, plantea en su artículo 15 la definición de la educación

preescolar: “corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivo, psicomotriz, socio afectivo y espiritual, a través de experiencias de socializaciones pedagógicas y recreativas” (Ley 115/94. Por la cual se expide la Ley General de Educación, 1994)

Este artículo es importante para sustentar el proyecto de intervención en vista que es importante reconocer que en el grado transición, se deben promover actividades que genere experiencias significativas en los niños, que promueva el desarrollo las competencias básicas en los niños y por tanto, se fomente los aspectos cognoscitivos, afectivo y social de cada niño. El Decreto 088 de 1976, del Ministerio de Educación Nacional, que identifica a la Educación Preescolar como el primer nivel del sistema educativo y, en su artículo 6º establece:

Se llamará educación preescolar la que se refiero a los niños menores de seis años Tendrá como objetivos especiales promover su integración social, su percepción sensible y el aprestamiento para las actividades escolares, en acción coordinada con los padres de familia y la comunidad (parágrafo 1 articulo11) (Decreto 088/76. Por el cual se estructura el sistema educativo y reorganiza el Ministerio de Educación Nacional, 1976)

La Ley 07 de 1979, que reforma la ley 27 del 74, dicta normas pala la protección de la niñez, establece el Sistema Nacional de Bienestar Familiar y reorganiza el I C B F educativo de primer orden Así mismo, aclara que en la educación preescolar no se determina áreas ni grados específicos y plantea que: "En la educación preescolar, cuando se utilice la alternativa escolarizada, la intensidad mínima será de veinte horas

semanales, o sea de 800 horas anuales”, pero se podrán utilizar otras alternativas distintas a la escolarizada, que permitan a la mayoría de los niños el acceso a la educación preescolar (Ley 7/79. Por la cual se dictan normas para la protección de la niñez, se establece el Sistema Nacional de Bienestar Familiar, se reorganiza el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y se dictan otras disposiciones, 1979).

La ley 75 de 1968, por medio de la cual se crea el Instituto Colombiano de "Bienestar Familiar (I.C.B.F) "para proveer la protección del menor y procurar la estabilidad y bienestar familiar" también se señala al I.C.B.F la función normativa sobre los Centros Piloto de Bienestar, propuestos inicialmente como vehículo para ofrecer los servicios (Congreso de Colombia, 1968).

Además el Decreto 2247 fundamenta el currículo integrado, el cual se apoya en los siguientes principios: **-Integralidad:** Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural. **-Participación:** Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal. **- Lúdica:** Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos; se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social; desarrolla iniciativas propias, comparte sus

intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas (Presidencia de la República de Colombia, 1997).

A sí mismo, el Decreto 1860 de 1994, regula el Proyecto Educativo Institucional en el Artículo 14. Expone lo relativo a los Componentes del PEI destacando su importancia a la hora de diseñar una propuesta curricular (Presidencia de la República de Colombia, 1994).

Es necesario también destacar la ampliación del Convenio Marco entre la Nación, el Ministerio de Educación Nacional y el instituto colombiano de Bienestar Familiar, con la participación del Ministerio de Salud (Agosto de 1987), reforzando así la acción del Programa PEFADI y buscando, además, su coordinación con el Programa SUPERVIVIR (Organización de los Estados Latinoamericanos, 2014).

La Ley de Infancia y Adolescencia 1098 de 2006 representa el principal instrumento jurídico de intervención a favor de la niñez (Congreso de la República, 2006).

El Ministerio de Educación Nacional elaboró los Lineamientos Curriculares de las áreas obligatorias, como base e insumo relevante en la elaboración de los planes de estudio y las diferentes estrategias pedagógicas que cada una de las instituciones educativas plantea para potenciar las competencias en los educandos.

El documento 13 “Instrumento Diagnóstico de Competencias: Aprender y Jugar” tiene dos propósitos fundamentales: por un lado contribuir a que los docentes tengan un

mejor conocimiento de los niños o niñas, y por el otro proporcionar elementos que les permitan programar, planear y desarrollar el año escolar en ambientes lúdicos, amables y enriquecidos pedagógicamente, para jalonar el desarrollo de las competencias de los estudiantes a niveles más altos de complejidad, partiendo de su estado actual y de sus características particulares: motrices, afectivas, culturales, étnicas y Regionales (Ministerio de Educación Nacional, 2010).

2.2.2 Normas internacionales.

Desde la Declaración Universal de los Derechos Humanos, proclamada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1948, los derechos humanos y la educación se encuentran estrechamente ligados. En este documento no solamente se establece la educación como un derecho humano universal, sino que además, el Artículo 26 establece que:

la educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz. (Organización de las Naciones Unidas ONU, 1948).

A través de la educación se pretende promover la interdependencia, la indivisibilidad, y la universalidad de los derechos humanos, incluso los derechos civiles, políticos, económicos, sociales y culturales, así como el derecho al desarrollo.

El Programa Mundial de las Naciones Unidas para la educación en derechos humanos establece una serie de principios rectores de todas las acciones tendientes a la educación en derechos humanos de los cuales vale la pena resaltar los siguientes:

- Fomentar el respeto y la valoración de las diferencias, así como la oposición a la discriminación por motivos de raza, sexo, idioma, religión, opinión política o de otra índole, origen nacional, étnico o social, condición física o mental, o por otros motivos.
- Inspirarse en los principios de derechos humanos consagrados en los distintos contextos culturales, y tener en cuenta los acontecimientos históricos y sociales de cada país.
- Fomentar los conocimientos sobre instrumentos y mecanismos para la protección de los derechos humanos y la capacidad de aplicarlos a nivel mundial, local, nacional y regional.
- Utilizar métodos pedagógicos participativos que incluyan conocimientos, análisis críticos y técnicas para promover los derechos humanos.
- Fomentar entornos de aprendizaje y enseñanza sin temores ni carencias, que estimulen la participación, el goce de los derechos humanos y el desarrollo pleno de la personalidad humana.
- Ser pertinentes en la vida cotidiana de los educandos, haciendo que éstos participen en un diálogo sobre los medios de transformar los derechos humanos de la expresión de normas abstractas a la realidad de sus condiciones sociales, económicas, culturales y políticas. (ídem)

En la declaración mundial sobre educación para todos, Jomtiem, Tailandia. 5 a 9 de marzo de 1990. Donde se establece el artículo 1: Satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje. Que plantea que cada persona-niño, joven o adulto deberá estar en condiciones de aprovechar las oportunidades educativas ofrecidas para satisfacer sus necesidades básicas de aprendizaje (UNESCO, 1990).

En este apartado se establecen los principios pedagógicos que facilitan al niño el paso de la vida familiar y comunitaria a la vida escolar, dentro del cual se establecen los cuatro columnas de la educación planteados por Delors (1996):

Aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer, y aprender a vivir juntos; el marco de referencia, los cuatro principios de la educación preescolar, integralidad, participación, lúdica, la visión del niño(a) desde sus dimensiones de desarrollo. (p. 17).

2.3 Bases teóricas

El fundamento científico que sustenta el marco teórico de la investigación se sustenta en los trabajos sobre el constructivismo y el cognitivismo, desde algunos de sus principales representantes, como: Jean Piaget (1952), Lev Semionovich Vigotsky (1978), David Ausubel (1963) y Jerome Bruner (1960).

El constructivismo se representa como una teoría que intenta brindar una explicación a la naturaleza del conocimiento humano, a partir de la cual se plantea que ningún

conocimiento proviene de la nada, es decir que siempre existe un conocimiento previo que origina otro.

Bajo dichas premisas, el constructivismo y cognitivismo representan un aprendizaje activo donde la persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y consolida sus propias estructuras mentales, consolidando una red de conocimientos y experiencias basadas en la interacción social (Vigotsky, 2000).

El ambiente representa entonces un campo indispensable para el modelo constructivista, porque en él ocurre la interacción que permite al individuo interactuar con sus pares y consolidar vivencias con las cuales nutrir su propio esquema cognoscitivo. Esta visión representa el principal marco de aplicación para la formación integral de la educación artística formulada en la presente investigación, tomando como base la realización de actividades de aula donde los estudiantes integran sus conocimientos previos a las vivencias y experiencias significativas de aplicación de la hipermedia en el desarrollo de las competencias artísticas.

Es precisamente en el ambiente donde se consolida el concepto de zona de desarrollo próximo que comprende el contexto donde el estudiante aprende con ayuda de los demás en el ámbito de la interacción social como posibilidad de aprendizaje (Vigotsky, 2000).

Tanto el constructivismo, como el cognitivismo y la zona de desarrollo proximal, son teorías del aprendizaje que se integran asertivamente en el documento guía para el

desarrollo de las competencias artísticas para nivel preescolar en Colombia, denominado: “Orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural en educación preescolar, básica y media”, cuya formulación corresponde al Ministerio de Educación Nacional (2008), y en el cual se reconoce la importancia de la formación integral de los educandos en cuanto a la “configuración cultural concierne a la expresión de la identidad, la expresión de la nacionalidad y la convivencia en la diferencia” (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 5).

En dicho instrumento se indica que la educación inicial debe consolidar las bases para poder responder a las exigencias de la sociedad del conocimiento, donde las tecnologías de la información permiten utilizar representaciones simbólicas con imágenes virtuales e impresas, sonidos, palabras, videos, e incluso expresiones y gestos corporales.

Según el Ministerio de Educación Nacional (2008), la educación debe permitir al niño interpretar y comprender las nuevas formas de representaciones del entorno tecnológico con la orientación del docente, transformando al educando en un creador de sus propias representaciones para expresar sus sentimientos, emociones y conceptos. Es en ese punto preciso donde cobra importancia el presente proyecto de investigación que reconoce la necesidad del niño de interpretar y comprender las nuevas representaciones suscitadas con los medios tecnológicos, utilizando para ello la hipermedia como desarrolladora de las competencias artísticas.

Complementariamente, teniendo en cuenta que el proyecto hace énfasis en el uso de la hipermedia para desarrollar competencias artísticas de los estudiantes del nivel preescolar, se toman las bases teóricas propuestas por el Ministerio de Educación Nacional (2008), donde se dispone que la educación artística y cultural comprende 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. (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 8),

En cuanto a los procesos de desarrollo de competencias hay lugar a vivencias y experiencias estéticas que se gestan dentro y fuera del aula escolar; por lo cual las prácticas artísticas deben involucrar “procesos de exploración, investigación, creación y apropiación” (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 11),

A partir de dichas prácticas se consolida el desarrollo integral de los estudiantes, “articulando el Aprender a Ser y Sentir, Aprender a Conocer y Aprender a Saber y Saber Hacer, desde la educación artística” (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 8). Tales saberes confluyen en tres dimensiones que representan las variables dependientes de la presente investigación, como son: desarrollo actitudinal, desarrollo cognitivo y el desarrollo práctico, comunicativo; mientras que la hipermedia constituye la variable independiente.

2.3.1 El uso de la hipermedia en la enseñanza

La expresión hipermedia amplía la noción de hipertexto porque incluye información visual, sonora, animaciones y otras formas de información. La característica principal es la unión de material escrito, visual y auditivo (Abreu, 2003).

Etimológicamente la palabra hipermedia se define como “más que un medio”. En la práctica combina el hipertexto y la multimedia, es decir varias modalidades de comunicación simultánea. Existe una clara sinonimia entre multimedia e hipermedia; son un medio e integran varios, al respecto Joyanes (1998) explica:

La hipermedia es la versión multimedia del hipertexto, la característica más sobresaliente es la posibilidad de conectar un paisaje de discurso verbal a imágenes, mapas, diagramas y sonido, tan fácilmente como a otro fragmento verbal; significa la expansión del texto más allá de lo meramente verbal (p. 68).

De lo antes dicho se concluye que la hipermedia tiene un amplio campo de aplicación en la educación, permitiendo espacios de aprendizaje significativo que convergen con los planteamientos de la teoría constructivista desde la inclusión de prácticas pedagógicas innovadoras, que apoyadas en el trabajo colaborativo y cooperativo facilitan el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes.

Para entender mejor el sustento teórico que abarca la hipermedia en la educación artística y cultural se exponen a continuación los subtemas que la desarrollan. Ellos son: la tecnología, TIC y usuarios TIC, las TIC y las competencias artísticas, la

educación artística, las finalidades del arte, la vocación artística, la sensibilidad y la producción artística y el papel del arte en la educación.

El primer concepto que se presenta es el de la tecnología, entendida como el conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacen las necesidades de las personas (Suesca, 2014).

En cuanto a las funciones de la tecnología, históricamente han sido usadas para satisfacer necesidades esenciales (alimentación, vestimenta, vivienda, protección personal, relación social, comprensión del mundo natural y social), para obtener placeres corporales y estéticos en deportes, música, etc. (de la Rosa, Rocha, & Arrambide, 2010)

En este sentido, la hipermedia se manifiesta como expresión de la tecnología, permitiendo a los docentes utilizar diferentes representaciones visuales y auditivas, como estimulantes sensoriales para que los estudiantes puedan desarrollar las competencias artísticas integralmente, desde lo actitudinal, lo cognitivo y lo práctico comunicativo; como variables dependientes que pueden influenciarse asertivamente enfatizando en la captación sensorial, la memoria, los conocimientos previos, la interacción social y la apropiación de vivencias culturales del entorno.

En paralelo con la tecnología, surgen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Tic) como concepto que inició su utilización en la década de los años

cuarenta con la comercialización de los transistores. Comprenden una gran variedad de productos de invención humana creados para superar las barreras físicas y geográficas en favor del desarrollo globalizado, principalmente en el campo económico, donde propenden por el incremento de la competitividad y productividad (Berumen & Arriaza, 2008).

Las TIC incluyen todos aquellos medios de comunicación y de información, que aúnan tecnología electrónica con herramientas conceptuales, es decir, “son un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados que integran funcionalidades de almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos” (Cacheiro, 2014, p. 12).

Por la variedad de medios de comunicación e información que involucran las Tic, resultan apropiadas para aplicar modelos de enseñanza basados en el constructivismo, considerando que éste permite que cada estudiante construya su propio conocimiento a nivel mental, articulando los conocimientos previos que posee, sus estructuras cognitivas, así como las ideas y representaciones que usa para interpretar su realidad (Vigotsky, 2000).

El uso de la hipermedia como herramienta Tic resulta apropiado para que los estudiantes puedan adquirir conocimientos y como en el caso particular, desarrollar competencias artísticas, retomando los esquemas mentales y conocimientos previos que poseen, reconociendo el aprendizaje como un producto mental que se enriquece con la interacción y contacto sensorial que permite la educación artística en sus

diferentes manifestaciones materiales e inmateriales, desde lo visual, lo sonoro, lo corporal y lo literario (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

Este proceso de apropiación cognitiva propuesto por el constructivismo desde la hipermedia para el desarrollo de competencias artísticas, necesariamente requiere adelantarse planificando la enseñanza a partir de tareas que deben articularse con el uso de tecnologías digitales, incluyendo aspectos tales como:

- La programación didáctica de la asignatura, de unidades didácticas o de lecciones mediante la utilización de procesadores de texto.
- La preparación de ejercicios o actividades que serán cumplimentadas por su alumnado.
- La elaboración de presentaciones multimedia.
- La navegación web para buscar información.
- La comunicación por email con otros colegas.
- La gestión administrativa: horarios, formularios burocráticos, boletines de calificaciones, etc.
- La elaboración y producción de materiales didácticos digitales tales como webquest, edublogs, u objetos de aprendizaje como animaciones, actividades interactivas, videoclips. (Area, 2008)

Se trata de trascender del modelo expositivo de enseñanza tradicionalmente aplicado en las aulas, pasando a incluir diferentes herramientas Tic, tales como la hipermedia para el desarrollo de competencias artísticas, implementando un modelo pedagógico

innovador, donde los estudiantes puedan ampliar su campo de recepción de información, consoliden sus conocimientos previos, establezcan relaciones interactivas con los contenidos y puedan finalmente alcanzar aprendizajes significativos desde actividades de aula participativas y didácticas.

En este sentido, la educación artística se caracteriza por la utilización de diferentes herramientas y medios, así como la generación de espacios y tiempos que favorecen el aprendizaje significativo porque permiten la comprensión de la vida en su complejidad, con prácticas para desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica.

Por la complejidad y campos de aplicación, la educación artística permite articular en sus prácticas las tecnologías de la información y la comunicación con actividades de aula donde el docente involucra al estudiante integrando los saberes de “Aprender a Ser y Sentir, Aprender a Conocer y Aprender a Saber y Saber Hacer, desde la educación artística”. (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 8)

En este contexto, a través de la hipermedia se pueden integrar las diversas modalidades del arte en su expresión visual, sonora, corporal y literaria, sacando a flote en el estudiante las mejores dotes humanas sensoriales, culturales y actitudinales (Ministerio de Educación Nacional, 2000).

Esta diversidad de aplicaciones de las TIC en el desarrollo de competencias artísticas debe valorarse desde la exposición de Gardner (2005) en su libro "Arte, Mente y

Cerebro", donde establece que las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones han abierto un camino que debe ser acompañado de manera profunda por el pensamiento pedagógico para captar las verdaderas dimensiones del arte.

Gardner (2005) retoma a Piaget para destacar el funcionamiento de la mente en el proceso de aprendizaje, que desde la educación artística permite superar la esencia cerrada de los sistemas estructuralistas por el énfasis que se hace en la creatividad centrada en la innovación y creación de obras originales.

Gardner (2005) destaca que uno de los resultados más importantes del estudio de Piaget que tiene permite comprender el proceso de aprendizaje, es precisamente la identificación del as cuatro etapas del desarrollo mental: - La primera es la de la **etapa de la inteligencia sensoriomotriz**, que abarca aproximadamente los dos primeros años de vida, donde el niño conoce el mundo desde de sus percepciones y sus acciones sobre él. - La segunda es la **etapa del pensamiento intuitivo o simbólico**, que corresponde a la edad preescolar del niño, donde este utiliza lenguaje, las imágenes mentales y diferentes símbolos para referirse al mundo. – La tercera es la **etapa del pensamiento operacional concreto**, que abarca la edad escolar, donde el niño de siete u ocho años empieza a realizar operaciones mentales desde su punto de vista y percepción. - La cuarta es la **etapa de las operaciones formales**, que comienza con la adolescencia, donde el niño es capaz de ejecutar acciones mentales sobre símbolos y entidades físicas, puede resolver ecuaciones, plantear y solucionar problemas científicos que involucran variables.

El énfasis de esta investigación involucra a niños en edad de preescolar, que atendiendo a las etapas del conocimiento de Piaget, corresponden a la etapa del pensamiento intuitivo o simbólico. Además se destacar la gran contribución pedagógica de Piaget al aprendizaje centrado en el niño, en la enseñanza abierta, en el desarrollo mental, en la naturaleza del pensamiento y la complejidad de la apropiación cognitiva, donde las experiencias estéticas y culturales propias de la educación artística resultan ser un medio idóneo para su desarrollo (Gardner, 2005).

Por ende se hace necesario conceptualizar la educación artística desde el direccionamiento dado en Colombia por parte del Ministerio de Educación Nacional (2008), que en su documento “Orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural. Educación preescolar, básica y media” formula 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, 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 el modos de relacionarse con el arte, la cultura además su formación debe ser integral, sin momentos interrumpidos que cierren su desarrollo (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 13).

En la educación artística y cultural los procesos articulan prácticas artísticas, culturales y patrimonio material e inmaterial, según el Ministerio de Educación Nacional (2008)

tienen diversas manifestaciones materiales tal como se muestra en la tabla 1 presentada a continuación:

Tabla 1. Manifestaciones materiales del arte, la cultura y el patrimonio

Prácticas artísticas	Prácticas culturales	Patrimonio material e inmaterial
Música	Saberes populares	Tradiciones populares
Danza	Carnavales	Expresiones locales o nacionales
Teatro	Prácticas gastronómicas	Museo – escuela - ciudad
Artes plásticas y visuales	Culturas infantiles	
Cine	Culturas juveniles	
Literatura	Prácticas culturales de poblaciones étnicas	
Diseño	Gestión y producción	
Nuevas tecnologías	Emprendimiento cultural	

Fuente: (Ministerio de Educación Nacional, 2008)

Para el caso particular de esta investigación se hace énfasis en las prácticas artísticas, involucrando el concepto de nuevas tecnologías, donde se abren diversas posibilidades de uso de la hipermedia; tomando como referencia que en el enfoque por competencias, los saberes de la educación artística y cultural han sido descritos como: saber ser y sentir, el saber como conocimiento, y el saber como habilidad comunicativa y expresiva resultante de la experiencia, apropiación y transformación de la experiencia sensible en manifestaciones simbólicas.

El saber además involucra para el estudiante la comprensión y significación a partir de la utilidad de lo que aprende, permitiendo resolver problemas utilizando las bases teóricas y técnicas que se adquieren a partir de la experiencia y las vivencias. Complementariamente, el saber “vincula y comunica de manera comprensiva, crítica

y reflexiva la relación y socialización de los lenguajes implícitos en las prácticas artísticas y culturales según los contextos en que opere” (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 13).

Los saberes que propone el Ministerio de Educación Nacional (2000) para el desarrollo de competencias artísticas que pueden mejorarse desde el uso de la hipermedia en la educación de nivel preescolar deben analizarse tomando en cuenta lo establecido genéricamente en los Lineamientos Curriculares de Educación Artística.

En dichos Lineamientos se encuentran cuatro ámbitos de desarrollo de las competencias artísticas que son: el intrapersonal, el de interacción con la naturaleza, el interpersonal y el de interacción con el contexto.

- La dimensión intrapersonal. Para el campo de la educación preescolar el estudiante desarrolla su propia expresión sensible desde la relación con sus docentes y sus compañeros. En el enfoque por competencias lo que se busca en esta dimensión es alcanzar la autonomía estética propia del estudiante.
- La dimensión de interacción con la Naturaleza. De la interacción con la naturaleza el estudiante recibe la experiencia sensible transformadora, para consolidar relaciones con su propio entorno. Conoce, apropia y expresa simbólicamente lo aprendido de diferentes fuentes naturales, tales como formas, sonidos y movimientos; los cuales servirán para transmitirlos en sus manifestaciones con el uso de la hipermedia.

- La dimensión interpersonal. En esta dimensión cobra gran importancia la vida social, el contacto del estudiante con el medio, con miras a participar, valorar y reconocer el diálogo cultural en contextos interculturales, donde deben interactuar docentes y estudiantes. Se destacan las prácticas artísticas y culturales como manifestaciones sensibles producto de la interacción social y contextual que permite la significación y construcción de la autonomía estética. En esta dimensión se fomenta la convivencia, la solidaridad, el trabajo en equipo, el respeto y la confianza.
- De interacción con el contexto. Es una dimensión propia de la producción artística, donde se promueven hábitos, conocimientos y procesos relacionados con las tres dimensiones anteriores. Tiene gran relación con las vivencias culturales del estudiante y destaca el papel del docente en cuanto a la transformación de experiencias sensibles.

Los anteriores ámbitos de desarrollo de las competencias artísticas se reflejan en los procesos básicos propios de la formación integral en educación artística y cultural, que desde las dimensiones de desarrollo actitudinal, desarrollo cognitivo y la de desarrollo práctico y comunicativo.

Respecto de dichos ámbitos también es posible mencionar las finalidades del arte en la perspectiva hegeliana, considerando que la expresión artística y cultural posee en sí misma y en su desarrollo interno, las condiciones de su propia comprensión y significación, ya que el arte debe su origen a la fantasía, creatividad e innovación sin reglas; razón por la cual, la belleza artística aparece en una forma explícitamente

opuesta al pensamiento, hasta tal punto que, éste para actuar a su manera, se ve forzado a destruirla (Ministerio de Educación Nacional, 2000).

En la tradición filosófica existe la corriente de pensamiento que plantea que la vida de la naturaleza y del espíritu se pierde y muere en manos del pensamiento conceptual por lo cual el hombre cuando se sirve del pensamiento como medio para comprender lo real no puede ocuparse de lo bello, más bien echa a perder este fin o prescinde de ello. Así por ejemplo la belleza del cuerpo no es el interés de un médico cuando realiza una intervención quirúrgica para superar una disfuncionalidad del organismo que puede causar la muerte de un paciente. Ante el riesgo, el médico dará prioridad a la vitalidad y a la salud física del paciente (Ministerio de Educación Nacional, 2000).

Bajo tal entendido el Ministerio de Educación Nacional (2000) sostiene que el papel del arte en la educación debe analizarse partiendo de los postulados de Kant (2003), quien concibe lo bello como aquello sin concepto, sin categoría del entendimiento, que se representa como objeto de una satisfacción universal, que para ser valorada requiere un espíritu formado. El hombre corriente no tiene ningún juicio sobre lo bello en tanto ese juicio pretende validez universal. Lo universal es como tal primero que todo algo abstracto, pero lo que es verdaderamente universal tiene la exigencia de adquirir validez universal.

Por tanto lo bello debe despertar antes que todo una aceptación y satisfacción universal en forma inmediata puesto que nosotros frente a lo bello no somos

conscientes del concepto y la tematización, por esto lo bello debe tener la forma de la finalidad (Ministerio de Educación Nacional, 2000).

Frente a lo que se puede aprender a través de la educación artística y cultural debe aclararse que existe una diferencia entre los actos que proveen conocimiento del mundo y el conocimiento, el cual, a partir de operaciones mentales, valoraciones y acciones, se aplica a la realidad y la resignifica para “producir mundos” (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 10).

La sociedad genera transformaciones a partir de estos dos enfoques del conocimiento, por cuanto el pensamiento, la acción productiva y los afectos del ser humano se desenvuelven tanto en el escenario de lo real como en el de lo posible. En tal sentido, sobre la experiencia estética, señala Jauss (2002):

Que el arte sea un lugar de experiencia significa que los seres humanos aprenden algo acerca de sí mismos y del mundo, además de estremecerse y gozar, que , del encuentro logrado con el arte nadie vuelve sin alguna ganancia, también cognoscitiva (p. 14).

Finalmente, sobre el uso de la hipermedia para mejorar el desarrollo de competencias artísticas en nivel preescolar, tomando como referencia el enfoque constructivista, debe señalarse que los aportes de Piaget y Vigotsky permiten orientar una metodología de educación donde el docente facilita que el estudiante descubra su entorno y sea partícipes activo de su propio aprendizaje, internalizando las

percepciones e interacciones que realiza con el medio y con sus pares educandos, en un reconocimiento social y cultural de la realidad que le circunda (Area, 2008).

2.3.2 Variables dependientes

Según el Ministerio de Educación Nacional (2010), cuando se hace referencia a las competencias básicas en educación se incluyen los conocimientos, habilidades y destrezas que desarrollan los estudiantes para lograr comprender, transformar, participar e interactuar con el contexto en el cual vive. No se trata de condiciones estáticas, sino de elementos en constante desarrollo dinámico que permiten generar, apoyar y promover la adquisición de conocimientos.

En ese sentido, retomando el énfasis endógeno y exógeno que tiene el desarrollo de competencias artísticas desde las vivencias y experiencias estéticas de los estudiantes de nivel preescolar, las cuales ocurren dentro y fuera del aula escolar, se enfatiza en los saberes propios de la educación integral que permiten abordar las variables dependientes de la investigación a partir de tres dimensiones: el desarrollo actitudinal (desde el aprender a ser y sentir), el desarrollo cognitivo (desde el aprender a conocer) y el desarrollo práctico comunicativo (desde el aprender a saber y saber hacer).

Teniendo en cuenta los procesos para el desarrollo integral de la educación artística y cultural se formularon las dimensiones (variables dependientes) de la presente investigación:

Tabla 2. Dimensiones de la formación integral en educación artística y cultural

Proceso	Dimensión
Aprender a ser y sentir	Desarrollo actitudinal
Aprender a conocer	Desarrollo cognitivo
Aprender a saber y Saber hacer	Desarrollo práctico y comunicativo

Estas dimensiones se exponen desde tres escenarios de interacción del estudiante, partiendo de la relación interpersonal de conocimiento interno, donde se posibilita la primera variable dependiente, la cual corresponde al desarrollo actitudinal. Luego de este reconocimiento interno se trasciende a la interacción con la naturaleza, dando paso al a segunda variable dependiente, que connota el desarrollo cognitivo, con las habilidades de explorar el medio y apropiarse de sus vivencias culturales. Por último, en el plano de la interacción interpersonal, desde la interacción social del estudiante, surge la tercera variable dependiente, que implica el desarrollo práctico y comunicativo, con habilidades de expresión simbólica y social del estudiante.

Para mayor comprensión de las tres variables dependientes, a continuación se expone los principales elementos que las componen con los aspectos característicos de cada dimensión de desarrollo de la educación artística y cultural.

2.3.2.1 El desarrollo actitudinal.

La primera variable dependiente que se consideró es el desarrollo actitudinal, la cual, según lo establecen las orientaciones pedagógicas para la educación artística y

cultural para nivel preescolar en Colombia, debe enfocarse en el Aprender a Ser y Sentir (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

Para alcanzar la variable del desarrollo actitudinal desde el Aprender a Ser y Sentir, se deben adelantar actividades de aula que generen experiencias y vivencias de aprendizaje que fortalezcan el componente ético, estético, social y cultural del estudiante. Su secuencialización aplica desde el nivel preescolar y debe orientarse al desarrollo de la autonomía estética (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

La dimensión de desarrollo actitudinal encaja en el ámbito intrapersonal del individuo, implica que el estudiante, desde la relación con su docente y sus compañeros, encuentre formas diversas para desarrollar su expresión sensible, alcanzando la “autonomía estética, entendida como la capacidad de realizar valoraciones estéticas propias, independientemente de las preferencias de los demás, de la moda o los prejuicios” (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 16).

Según el Ministerio de Educación Nacional (2008), el desarrollo actitudinal se suscita en dos sub dimensiones específicas: la habilidad de reconocerse como ser único y la de expresar sus sentimientos. Por ende, las actividades de intervención para mejorar el desarrollo actitudinal deben formularse enfatizando en indicadores que permitan determinar las competencias de los estudiantes de nivel preescolar objeto de estudio en torno a las habilidades antes formuladas.

Se trata de la programación de actividades generadoras de experiencias de aprendizaje en los estudiantes utilizando medios audiovisuales propios de la hipermedia para reforzar los conocimientos previos y llegar a reconocerse como ser único, especial y diferente, de acuerdo al género, rasgos físicos y prendas de vestir utilizadas; al igual que reconocer expresiones de sentimientos propias de un entorno cultural.

2.3.2.2 El desarrollo cognitivo.

La segunda variable dependiente que se consideró es el desarrollo actitudinal, que según lo establecen las orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural para nivel preescolar en Colombia, debe enfocarse en el Aprender a Conocer (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

Para alcanzar la variable del desarrollo cognitivo desde el Aprender a Conocer en un proceso vivencial individual y colaborativo, se deben generar experiencias y vivencias de aprendizaje que fortalecen el componente creativo, crítico y reflexivo, en correspondencia con el desarrollo de procesos de desarrollo de pensamiento complejo y sistémico (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

El desarrollo actitudinal encaja en la dimensión de interacción con la naturaleza, reuniendo experiencias transformadoras que el estudiante retoma de su entorno natural y llega a desarrollar, permitiéndole crear sus propios sistemas simbólicos desde “fuentes naturales inspiradoras de formas, sonidos, movimientos y metáforas” (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 16).

Según el Ministerio de Educación Nacional (2008), el desarrollo cognitivo se suscita en tres sub dimensiones específicas: la habilidad de explorar el medio, la de reflexionar sobre sus vivencias culturales y de apropiarse de ellas. En correspondencia, las actividades de intervención para mejorar el desarrollo cognitivo deben formularse enfatizando en indicadores consecuentes con las habilidades antes formuladas.

Se requiere programar y ejecutar actividades generadoras de experiencias de aprendizaje en los estudiantes, utilizando medios audiovisuales propios de la hipermedia para explorar el medio. Estas actividades pueden incluir el reconocimiento de los animales y demás elementos de la naturaleza por su apariencia, expresiones y sonidos emitidos, asociando las percepciones con vivencias propias en diferentes contextos, los cuales permitan retomar los conocimientos previos de los estudiantes frente a las nuevas experiencias planteadas desde las actividades de aula.

2.3.2.3 El desarrollo práctico y comunicativo.

La tercera variable dependiente que se consideró es el desarrollo actitudinal, la cual, según lo establecen las orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural para nivel preescolar en Colombia, debe enfocarse en el Aprender a Saber y Saber Hacer (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

Para alcanzar la dimensión del desarrollo práctico y comunicativo desde el Aprender a Saber y Saber Hacer, las actividades de aula deben generar tanto experiencias, como vivencias sobre las prácticas del arte, la cultura y el patrimonio, enfocándose en

desarrollar conocimientos, procesos y productos. Desde el Aprender a Saber y Saber Hacer, el estudiante del nivel preescolar debe generar experiencias y vivencias en torno al componente expresivo y simbólico cultural, de tal manera que comprenda y utilice los diferentes sistemas simbólicos (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

La dimensión del desarrollo práctico y comunicativo se ajusta al ámbito de interpersonal y de interacción con el contexto. En lo interpersonal alcanza experiencias sensibles en la vida social, logrando apropiar y expresar la realidad intercultural de sus compañeros y docentes; además favorece el trabajo en equipo, fomenta la convivencia y la solidaridad; ayudando a consolidar el respeto entre compañeros y la confianza en sí mismos. Mientras que en la interacción con el contexto, se consolidan vivencias propias de la producción artística y cultural, promoviendo actitudes, conocimientos y hábitos que se aplican en los ámbitos: intrapersonal, de interacción con la naturaleza, interpersonal y de interacción con el contexto; se trata de producciones más elaboradas, alcanzando la “elaboración de obras de arte con manejo de técnicas desarrolladas desde la autonomía estética” (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 14).

Según el Ministerio de Educación Nacional (2008), el desarrollo práctico y comunicativo se suscita en tres sub dimensiones específicas: la habilidad de observar, de expresarse simbólicamente y de interactuar socialmente. En consecuencia, las actividades de intervención para mejorar el desarrollo práctico y comunicativo deben formularse enfatizando en indicadores que permitan determinar las competencias de

los estudiantes de nivel preescolar objeto de estudio en torno a las habilidades antes formuladas.

Las actividades de aula para el desarrollo práctico y comunicativo de las competencias artísticas deben permitir que el estudiante reconozca su entorno cercano, identificar los objetos de la casa y del salón, determinando su utilidad y representación simbólica. Para tal fin, la hipermedia permite recrear diferentes escenarios que faciliten al estudiante reconozca su entorno, lo diferencie y exprese socialmente sus representaciones artísticas a través de diferentes formas de expresión corporal, visual, gestual, sonora, emocional, entre otras.

Finalmente, analizando las tres variables dependientes involucradas en el desarrollo de las competencias artísticas con el uso de la hipermedia, se puede señalar que el enfoque constructivista orientador de la presente investigación permite al estudiante adquirir las habilidades propias de cada una de las dimensiones descritas, consolidando la autocomprensión e interpretación de la realidad local y global del entorno, así como su representación y diferenciación simbólica, en diferentes manifestaciones artísticas.

Con el constructivismo, el desarrollo de las competencias artísticas desde las herramientas de la hipermedia encuentra un universo de posibilidades y actividades de aula donde el estudiante logra trascender en los ámbitos intrapersonal e interpersonal, logrando una interacción asertiva con la naturaleza que le rodea.

2.4 Formulación de la hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

El uso de la hipermedia mejora significativamente el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia, Caquetá Colombia en 2016.

2.4.2 Hipótesis específicas

A). El uso de la hipermedia mejora significativamente el desarrollo actitudinal en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016.

B). El uso de la hipermedia mejora significativamente el desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016.

C). El uso de la hipermedia mejora significativamente el desarrollo práctico y comunicativo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016.

2.5 Operacionalización de variables e indicadores

En la investigación encaminada a estudiar el uso de la hipermedia para desarrollar competencias artísticas de los estudiantes del nivel preescolar, confluyen como variable independiente: el uso de la hipermedia, y como variables independientes, aquellas dimensiones que contiene las competencias artísticas como son: el desarrollo actitudinal, el desarrollo cognitivo y el desarrollo práctico comunicativo.

Estas variables no operan independientemente, sino que están relacionadas de acuerdo al propósito del presente estudio. Su operacionalización se realiza considerando que actualmente la docente investigadora tiene facilidad para acceder a información y contacto directo con los estudiantes de nivel preescolar de la Institución Educativa objeto de investigación, facilitando el acceso a la información, aplicación del instrumento de diagnóstico y actividades de intervención.

Tabla 3. Operacionalización de la variable independiente

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensión / Aspecto	Indicadores
Uso de la hipermedia	La hipermedia comprende el hipertexto, sumado a información visual, sonora, animaciones, etc. Implica además la combinación de varios medios, es sinónimo de multimedia (Abreu, 2003; Joyanes, 1998).	Implica utilizar herramientas informáticas para integrar contenidos e información en diferentes formatos de audio, video, imágenes, entre otros.	Entorno de la hipermedia en el aula y en la Institución Educativa	No. de aulas de la institución para el uso de hipermedia
				Calidad del hardware y software para la enseñanza de la educación artística
				No. de equipos disponibles para la clase de educación artística
			Dominio de la hipermedia por parte de los docentes	No. de docentes que utilizan la hipermedia
				Nivel de conocimiento de los docentes de la hipermedia
				Herramientas de la hipermedia que utilizan los docentes
			Dominio de la hipermedia por parte de los estudiantes	Nivel de conocimiento de los estudiantes en el uso de la hipermedia
				Tipo de uso que hacen los estudiantes de la hipermedia
				Herramientas de la hipermedia que utilizan los estudiantes
			Consideraciones sobre como la hipermedia ayuda a las competencias artísticas	Consideraciones sobre la hipermedia para desarrollar las competencias artísticas

Tabla 4. Operacionalización de las variables dependientes – Dimensiones de las competencias artísticas para nivel preescolar

Dimensión	Definición Conceptual	Definición operacional	Subdimensión / Aspecto	Indicadores
Desarrollo actitudinal	Para alcanzar el desarrollo actitudinal se debe aprender a ser y sentir. Esta dimensión implica generar experiencias y vivencias de aprendizaje que fortalecen el componente ético, estético, social y cultural, su secuencialización aplica desde el nivel preescolar y debe orientarse al desarrollo de la autonomía estética (Ministerio de Educación Nacional, 2008).	Implica trascender desde la interacción social del estudiante hasta alcanzar la autonomía estética.	Habilidad de reconocerse como ser único	Nivel de consideración de la habilidad de reconocerse como ser en las competencias artísticas
				Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de reconocerse como ser único
				Valoración de la habilidad de reconocerse como ser único
			Habilidad de expresar sus sentimientos	Nivel de consideración de la habilidad de expresar sus sentimientos en las competencias artísticas
				Valoración de actividades que se presentan para promover la habilidad de expresar sus sentimientos
				Valoración de la habilidad de expresar sus sentimientos

Dimensión	Definición Conceptual	Definición operacional	Subdimensión / Aspecto	Indicadores
Desarrollo cognitivo	El desarrollo cognitivo implica que el estudiante aprenda a conocer desde sus vivencias, generando experiencias que fortalecen el componente creativo, crítico y reflexivo, en correspondencia con el desarrollo de procesos de desarrollo de pensamiento complejo y sistémico (Ministerio de Educación Nacional, 2008)	Implica trascender desde la interacción con la naturaleza como fuente de conocimientos y expresiones propias	Habilidad de explorar el medio	<p>Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de explorar el medio en las competencias artísticas</p> <hr/> <p>Valoración de actividades que se presentan para promover la habilidad de explorar el medio</p> <hr/> <p>Valoración de la habilidad de explorar el medio</p>
			Habilidad de reflexionar sobre sus vivencias	<p>Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias culturales</p> <hr/> <p>Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias culturales</p> <hr/> <p>Valoración de la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias culturales</p>
			Habilidad de apropiarse de las vivencias	<p>Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de apropiación de sus vivencias culturales</p> <hr/> <p>Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de apropiación de sus vivencias culturales</p> <hr/> <p>Valoración de la habilidad de apropiación de sus vivencias culturales</p>

Dimensión	Definición Conceptual	Definición operacional	Subdimensión / Aspecto	Indicadores
Desarrollo práctico y comunicativo	El desarrollo práctico y comunicativo sucede cuando el estudiante aprende a saber y a saber hacer. Retoma sus experiencias sobre las prácticas del arte, la cultura y el patrimonio, enfocándose en desarrollar conocimientos, procesos y productos. Genera experiencias y vivencias en torno al componente expresivo y simbólico cultural, utilizando diferentes sistemas simbólicos (Ministerio de Educación Nacional, 2008)	Se expresa cuando el estudiante alcanza una interacción social realimentada y provechosa, con un diversas manifestaciones artísticas simbólicas	Habilidad de observar	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de observar para las competencias artísticas Valoración de las actividades para promover la habilidad de observar Valoración de la habilidad de observar en diferentes contextos
			Habilidad de expresarse simbólicamente	Nivel de consideración de la importancia de expresarse simbólicamente para las competencias artísticas Valoración de las actividades para promover la habilidad de expresarse simbólicamente Valoración de la habilidad de expresarse simbólicamente
			Habilidad de interactuar socialmente	Nivel de consideración de la importancia de interactuar socialmente para las competencias artísticas Valoración de las actividades para promover la habilidad de interactuar socialmente Valoración de la habilidad de interactuar socialmente

2.6 Definición de términos básicos

A lo largo de la investigación se utilizan ciertos términos cuya conceptualización es importante para brindar una mejor comprensión de la temática. A continuación se resaltan las palabras clave o de mayor relevancia.

Aprendizaje.

Interiorización y reelaboración individual de una serie de significados culturales socialmente compartidos, cuando un conocimiento nuevo se integra en los esquemas de conocimiento previos llegando incluso a modificarlos, para lo cual el niño tiene que ser capaz de establecer relaciones significativas entre el conocimiento nuevo y los que ya posee. (Diccionario Pedagógico de Aprendizaje, 2016)

Precisamente en el campo pedagógico Ausubel (2002) refiere el concepto al aprendizaje significativo, entendido como un proceso de relación con sentido entre las nuevas ideas y los conocimientos previos que ya posee el estudiante, donde el docente es el mediador en la relación. Sobrepasa la barrera de la simple memorización que tiene a ser temporal, para desarrollar la memorización comprensiva, asegurando la funcionalidad de lo aprendido, adaptándolo a nuevas situaciones futuras (Arroyo, Castelo, & Pueyo, 1997).

Ambientes de aprendizajes interculturales. Incluyen tanto los espacios de aprendizaje, como la apropiación de conceptos ligados a prácticas socioculturales que realiza el estudiante desde la enseñanza del Arte, la Cultura o el Patrimonio.

Competencia. Conocimientos, habilidades y destrezas que desarrolla una persona en procura de comprender, transformar, interactuar y participar con el contexto en el cual vive. Es una condición dinámica en continuo desarrollo que puede generar, propiciar, promover y potenciar el conocimiento. (Ministerio de Educación Nacional, 2009).

Didáctica. Parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación. Acción que el docente ejerce sobre la dirección del educando, para que éste llegue a alcanzar los objetivos de la educación. Este proceso implica la utilización de una serie de recursos técnicos para dirigir y facilitar el aprendizaje (Morgado, 2003).

Educación Artística y Cultural en la Educación Preescolar, Básica y Media. Es aquella que “articula conocimientos, procesos, productos y contextos orientados a favorecer en el estudiante el desarrollo de competencias en educación artística y cultural” (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 6).

Educación artística artística. “Práctica educativa que desarrolla y cualifica a profesionales y públicos en las manifestaciones del campo cultural, artístico y del patrimonio” (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 6).

Prácticas artísticas y culturales.

Se refieren a problemáticas particulares, a relatos con significantes personales o colectivos—sensoriales, afectivos, corporales, visuales, gestuales y/o sonoros—vinculados a la propia experiencia e identidad en contextos sociales, personales o culturales, que establecen críticamente formas de comprensión, apropiación, reproducción, construcción o expresión simbólica (Ministerio de Educación Nacional, 2008, p. 9).

Sensibilidad. Al hacer referencia a la sensibilidad (*Aesthesis*) como una competencia específica de la Educación Artística, es necesario aclarar, por un lado, que no se habla de la mera sensibilidad biológica concebida como el conjunto de reacciones de los organismos frente a diversos estímulos del medio, el cual les permite su adaptación y sobrevivencia. Por otro lado, se reconoce que todos los organismos pueden experimentar en ellos y procurar en otros distintos niveles de sensibilidad (Preza, 2006).

Vocación artística. El arte puede ser producto de la casualidad y de la ocurrencia de quien se siente llamado a ejecutarlo y de esta manera puede ocurrir o no; aunque por otra parte el arte parece brotar de una tendencia superior y satisfacer necesidades muy elevadas y en ciertos tiempos ha cubierto las necesidades absolutas del ser humano por cuanto está ligado a las concepciones más universales del mundo, a los intereses religiosos de la época y a los intereses de pueblos enteros. Sin entrar a discutir sobre la razón de la fuente, se sabe que la vocación artística representa el

origen de las diferentes manifestaciones artísticas (Ministerio de Educación Nacional, 2000).

Juego de roles. Juego interpretativo-narrativo en que los jugadores asumen el rol de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones, lo cual permite a sus participantes experimentar una situación, no sólo intelectualmente sino también física y emocionalmente.

Juego. Acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutas obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de consciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; además el juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional; el encanto que comporta éste es un elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conservación de la propia cultura; de este modo, los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar capacidades intelectuales, motrices, de equilibrio personal y de relación e inserción social (López, 2009).

Lúdica. Necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos unas series de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos lleva a gozar, reír, gritar e inclusive llorar (Echeverri & Gómez, 2009).

Recreación. Actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también a través de ella la relajación y el entretenimiento. La recreación puede ser activa o pasiva. La recreación activa implica acción, es decir las personas que mientras prestan un servicio disfruta de los mismos. Por otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1 Tipo de investigación

Los autores Hernández, Fernández & Baptista (2010) establecen que existen cuatro tipos de investigación: exploratoria, descriptiva, correlacional y explicativa. En tanto que Ñaupas, Novoa, Mejía y Villagómez (2011) indican que la investigación puede ser aplicada y correlacional. La primera se utiliza para dar solución a problemas propios de una situación modificable; mientras que la investigación correlacional es aquel tipo de estudio que busca medir el grado de relación existente entre dos o más variables.

La metodología utilizada para el desarrollo de esta investigación es correlacional, por ende, se planeó el problema a resolver y la hipótesis de investigación, tomando como variable independiente el uso de la hipermedia, y como variables dependientes las dimensiones de las competencias artísticas en nivel preescolar (desarrollo actitudinal, desarrollo cognitivo, y el desarrollo práctico, comunicativo).

3.2 Diseño de la investigación

Hernández, Fernández, & Baptista (2010) proponen la división de los diseños de investigación en experimentales y no experimentales. Dentro de los estudios experimentales existen tres categorías: “preexperimentos, experimentos puros y cuasiexperimentos” (Hernández, 2007, p. 135). Los pre-experimentos tienen un grado de control mínimo.

En cuanto a la investigación pre-experimental cuantitativo, se tiene que es aquella que se realiza sin manipular deliberada e intencionalmente las variables independientes para determinar su efecto sobre las otras variables (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010).

En este trabajo el diseño de la investigación es pre-experimental porque se realiza sin manipular deliberada o intencionalmente la variable independiente. Hernández, Fernández, & Baptista (2010) sostienen que en la investigación pre-experimental se observan los fenómenos tal como se presentan en su contexto natural, para proceder a analizarlos.

Las investigaciones con diseño pre-experimental se aplican en una muestra de estudio que no tiene grupo de control frente al cual realizar la comparación para evaluar la eficacia de la variable independiente, lo que implica trabajar con todo el grupo poblacional, haciendo equivalentes la población y la muestra. En el caso particular de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima, no se tienen grupos de control para evaluar la eficacia de la variable independiente, por tal motivo, en ese caso se trabajó la población y la muestra con la totalidad de los estudiantes de nivel preescolar.

Además, por las diferencias tan marcadas del desarrollo infantil de los estudiantes del nivel preescolar, frente a los estudiantes de básica y media, tal como lo ha dispuesto el Ministerio de Educación Nacional (2008) que enfatiza en las competencias artísticas

y culturales para el nivel de transición, no se separó el grupo de muestra, ni se comparó con los demás niveles.

3.3 Población y muestra de la investigación

La conformación legal de la Institución Educativa Amazónico Buinaima sede Central, registrada con Código DANE 288001003017, se resume en los siguientes ítems:

Tabla 5. Aspectos legales de la Institución Educativa Amazónico Buinaima

ASPECTO LEGAL	NUMERO	FECHA
Iniciación de labores		Febrero de 1998
Resolución: Licencia de Iniciación de labores	1002	4 de Dic de 1995
Decreto de conformación de la Institución	0155	17 de Dic de 2003
Resolución de aprobación del plan de estudios (última)	613	2 de Nov de 2005
Número de Identificación Tributaria – NIT -	828000767-4	
Registro Único Tributario – RUT -	001401261364-0	
CODIGO ICFES	081348	
Patente de Sanidad		13 de julio de 2006
Personería Jurídica de Asociación de padres de familia	S050130	
NIT Asociación de padres de familia	830511862-6	
AFAdC: Personería Jurídica	0501248	
AFAdC: NIT	0828002754-8	
AFAdC: RUT	0984340388	

Fuente: Proyecto Educativo Institucional (Institución Educativa Agroecológico Amazónico de Buinaima, 2016)

La Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia, Caquetá, para el año 2016 tuvo un registro de matrículas donde se relaciona un total de 22 estudiantes en el nivel preescolar, los cuales constituyen el universo y muestra poblacional.

Muestra censal

Teniendo en cuenta que solamente hay un grado en el nivel preescolar en la sede Central, se aplicó una investigación pre-experimental, donde las actividades de intervención se desarrollaron en dos momentos (prueba de entrada y prueba final). En las actividades de intervención se contó también con la participación de otros intervinientes que son los docentes de nivel preescolar y los padres de familia. Los 22 estudiantes de la muestra están conformados por 5 niñas y 17 niños, estudian en la jornada de la mañana, sus edades oscilan entre 5 y 6 años, se caracterizan por ser dinámicos, participativos, curiosos, con actitud de trabajo, sus hogares corresponden a familias nucleares; aunque hay algunos casos de madres cabeza de familia y padres divorciados.

La mayoría de los estudiantes de la muestra residen en barrios semi urbanos aledaños a la Institución Educativa, tales como el Timi, Ciudadela Etapa 1 y Etapa 2, y el Jazmín entre otros. Los ingresos económicos familiares se remiten a las labores de los padres y madres de familia como empleados, trabajadores informales, vendedores ambulantes y madres cabeza de hogar (Institución Educativa Agroecológico Amazónico de Buinaima, 2015).

Población interviniente

La comunidad educativa que interactúa con los estudiantes del grado transición del nivel preescolar objeto de estudio, son los siguientes:

Tabla 6. Población interviniente

Directivos	Docentes Licenciadas en preescolar	Padres de familia
4	3	40

3.4 Técnica e instrumentos para la recolección de datos

3.4.1 Técnicas de recolección de información.

Como técnica de investigación se utilizó la encuesta.

- **Encuesta dirigida a las docentes de nivel preescolar:** contiene preguntas cerradas formuladas por la docente investigadora para la medición de la variable independiente.
- **Encuesta dirigida a estudiantes:** Diseñada por la investigadora con el objetivo de indagar y conocer sobre la hipermedia para el desarrollo de las competencias artísticas. Teniendo en cuenta que se trata de estudiantes de nivel preescolar que aún no saben leer, ni escribir, se propone utilizar un instrumento didáctico ilustrado que los niños puedan entender. Además, por ser una investigación pre-experimental, se aplicó en dos momentos, como prueba de entrada y de salida.

3.4.2 Validación de instrumentos

3.4.2.1 Validez de los instrumentos. La validez de los instrumentos se determina considerando el contenido, el criterio y el constructo.

En cuanto a la **validez del contenido**, se utilizó el juicio de tres expertos, quienes analizaron pregunta por pregunta la encuesta dirigida a docentes y la encuesta didáctica dirigida a estudiantes, en torno a los siguientes indicadores y criterios:

Tabla 7. Indicadores y criterios utilizados por los expertos para la validación de los instrumentos

INDICADORES	CRITERIOS
Claridad	Es formulado con lenguaje apropiado
Objetividad	Está expresado en conductas observables
Actualidad	Esta acorde con los cambios de la tecnología educativa
Organización	Existe una organización lógica
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad
Intencionalidad	Adecuado para valorar el servicio educativo
Consistencia	Basado en aspectos teóricos y científicos
Coherencia	Entre los índices e indicadores y las dimensiones
Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico

Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta que se elaboraron los instrumentos de investigación, en cuanto a la validez del contenido teórico, los expertos analizaron entre otros aspectos: la redacción, las respuestas de cada ítem, el número de ítems, la presentación de instrumento. Al respecto se encontró consenso entre los tres expertos, quienes aceptaron la validez del contenido teórico de los instrumentos propuestos, sin formular recomendaciones.

En cuanto a la **validez de criterio**, debe tenerse en cuenta que en este caso los instrumentos de investigación: encuesta a docentes y encuesta didáctica a estudiantes, se aplicaron en dos momentos, permitiendo una correlación en los resultados.

A través SPSS 20,0 se obtuvo el valor estadístico de Alpha de Cronbach para la determinación de la confiabilidad de los instrumentos, los cuales fueron validados por tres expertos, que corresponden a los licenciados en pedagogía infantil con magister en diferentes áreas de formación, quienes laboran en la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima.

El Alpha de Cronbach es un coeficiente estadístico utilizado para medir la fiabilidad de una escala. Permite realizar una media ponderada de las correlaciones entre las variables o ítems de estudio, validando las hipótesis formuladas, para lo cual se estableció como $H_0: r_{xy} \neq 0$ cuando no existe relación entre las variables y $H_1: r_{xy} > 0$ cuando existe relación entre las variables. En este caso se aplicó para validar la correlación entre la variable independiente (uso de la hipermedia) y las variables dependientes (desarrollo actitudinal, desarrollo cognitivo, desarrollo práctico y comunicativo)

La validación de instrumentos a través del análisis de la fiabilidad con el SPSS (Perjuicio Sutil y Manifiesto) se realizó teniendo la calificación de 20.0 como el máximo valor posible de asignar por parte de cada experto validador. Los juicios de expertos se realizaron teniendo en cuenta los siguientes criterios: claridad, objetividad,

actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia y metodología.

Además, la validación de instrumentos de recolección de información se realizó conforme a criterios cuantitativos y cualitativos (juicio de expertos y asesor de tesis). La valoración por parte de los expertos según la escala del SPPS arrojó los siguientes resultados:

Tabla 8. Valoración de instrumentos por parte de los expertos

Experto Validador	Instrumento:	
	Encuesta didáctica	Encuesta docentes
1	18,9	19,2
2	19	19
3	18,8	18,6
Total promedio de valoración	18,9	18,9

Nota: El puntaje máximo de la escala de calificación es 20

Utilizando los métodos clásicos de coherencia interna, se tiene en cuenta el puntaje máximo de 20 como calificación, considerando que de acuerdo a la opinión de los expertos, el promedio de cada uno de los instrumentos se calculó en 18,9 lo que equivale al 94,5% de coherencia interna. Este porcentaje representa una coherencia interna elevada que valida la confiabilidad de los instrumentos utilizados y la consistencia de los resultados.

3.4.2.1 Confiabilidad. La confiabilidad de los instrumentos se logra determinar desde los métodos clásicos y desde la aplicación del Alfa de Cronbach.

Utilizando los métodos clásicos de coherencia interna se obtuvo un porcentaje de 94,5%, que representa una elevada certeza de confiabilidad del instrumento utilizado.

3.5 Técnicas para el procesamiento de datos

Las técnicas que se utilizaron para el procesamiento de datos son: la codificación, la calificación, la tabulación estadística y la interpretación de resultados obtenidos, enfatizando que la prueba de hipótesis se realizó a través de cálculos estadísticos. En el procesamiento y análisis de información se utilizó el software Microsoft Excel para elaborar las gráficas, al igual que para calcular los promedios y porcentajes.

Los cálculos estadísticos resultantes de la aplicación de los instrumentos de investigación se validaron a través de la prueba de hipótesis r de Pearson porque los valores no se ajustan a distribuciones normales, considerando que no se tiene un segundo grupo para contrastar resultados, lo que llevó a la utilización de la investigación cuantitativa pre-experimental aplicando la encuesta a docentes y la encuesta didáctica para estudiantes en dos momentos diferentes.

CAPÍTULO IV: PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

4.1 Procesamiento de datos: Resultados

4.1.1 Resultados encuesta aplicada a docentes

Tabla 9. Resultados generales obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y prueba de salida en la encuesta aplicada a docentes

Pregunta	DIMENSIONES									
	Entorno de la hipermedia									
	Prueba de entrada					Prueba de salida				
	A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
Pregunta 1	67%	33%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 2	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 3	0%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	100%
Pregunta 4	0%	0%	67%	33%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 5	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 6	0%	0%	100%	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%
	Dominio de la hipermedia por parte de los docentes									
Pregunta 7	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 8	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Pregunta 9	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 10	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 11	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 12	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 13	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 14	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
	Dominio de la hipermedia por parte de los estudiantes									
Pregunta 15	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 16	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	100%	0%
Pregunta 17	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Pregunta 18	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
	La hipermedia para desarrollar competencias artísticas									
Pregunta 19	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Pregunta 20	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Pregunta 21	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	100%
Pregunta 22	0%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	0%	0%	100%

Escala de valoración para responder	
Criterio	Respuesta
Muy en desacuerdo / nunca	A
En desacuerdo / casi nunca	B
Ni de en desacuerdo, ni de acuerdo / de forma regular	C
De acuerdo / casi siempre	D
Muy de acuerdo / siempre	E

Fuente: Encuesta docentes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

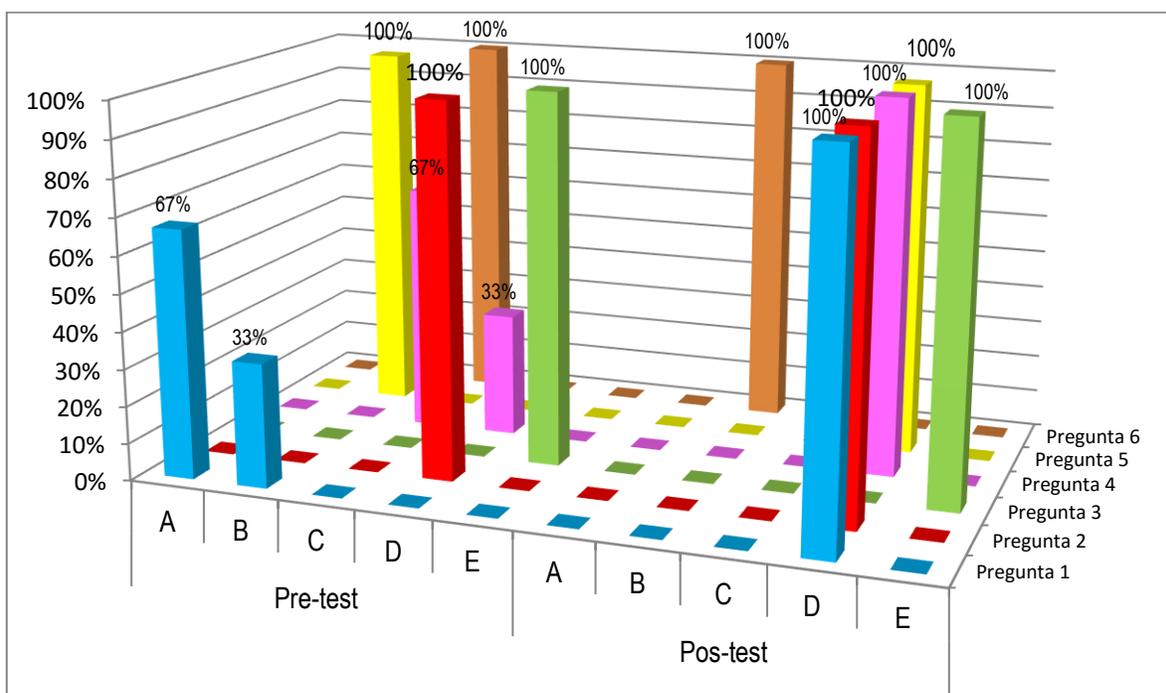
La Tabla 9 contiene el consolidado de resultados de la encuesta pre y pos aplicada a docentes, tomando como referencia cuatro dimensiones que permiten evaluar el uso de la hipermedia para el desarrollo de competencias artísticas en nivel preescolar.

La información expuesta en las gráficas se plantea en términos porcentuales, organizados según la dimensión de las competencias artísticas objeto de evaluación. Estos resultados se acompañan de un discernimiento objetivo de la investigadora, refiriendo particularidades del diagnóstico formuladas por los docentes encuestados, así como reflexiones sobre las respuestas planteadas por estos.

Las cuatro dimensiones analizadas son: Entorno de la hipermedia en el aula y en la institución educativa, Dominio de la hipermedia por parte de los docentes, Dominio de la hipermedia por parte de los estudiantes, y Consideraciones sobre como la hipermedia ayuda a las competencias artísticas. La escala de valoración utilizada se presenta a continuación:

Escala de valoración para responder	
Criterio	Respuesta
Muy en desacuerdo / nunca	A
En desacuerdo / casi nunca	B
Ni de en desacuerdo, ni de acuerdo / de forma regular	C
De acuerdo / casi siempre	D
Muy de acuerdo / siempre	E

Gráfica 1. Dimensión: Entorno de la hipermedia en el aula y en la Institución Educativa



Fuente: Encuesta docentes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

Pregunta 1: La Institución cuenta con aulas de sistemas suficientes para el uso de la hipermedia

Pregunta 2: El aula de sistemas es cómoda y acogedora

Pregunta 3: Los equipos de la sala de sistemas son modernos y adecuados para las clases

Pregunta 4: Los equipos de la sala de sistemas son suficientes para el desarrollo de una clase de educación artística en nivel preescolar

Pregunta 5: Las aulas de clase cuentan con los equipos requeridos para el uso de la hipermedia en la educación artística en nivel preescolar

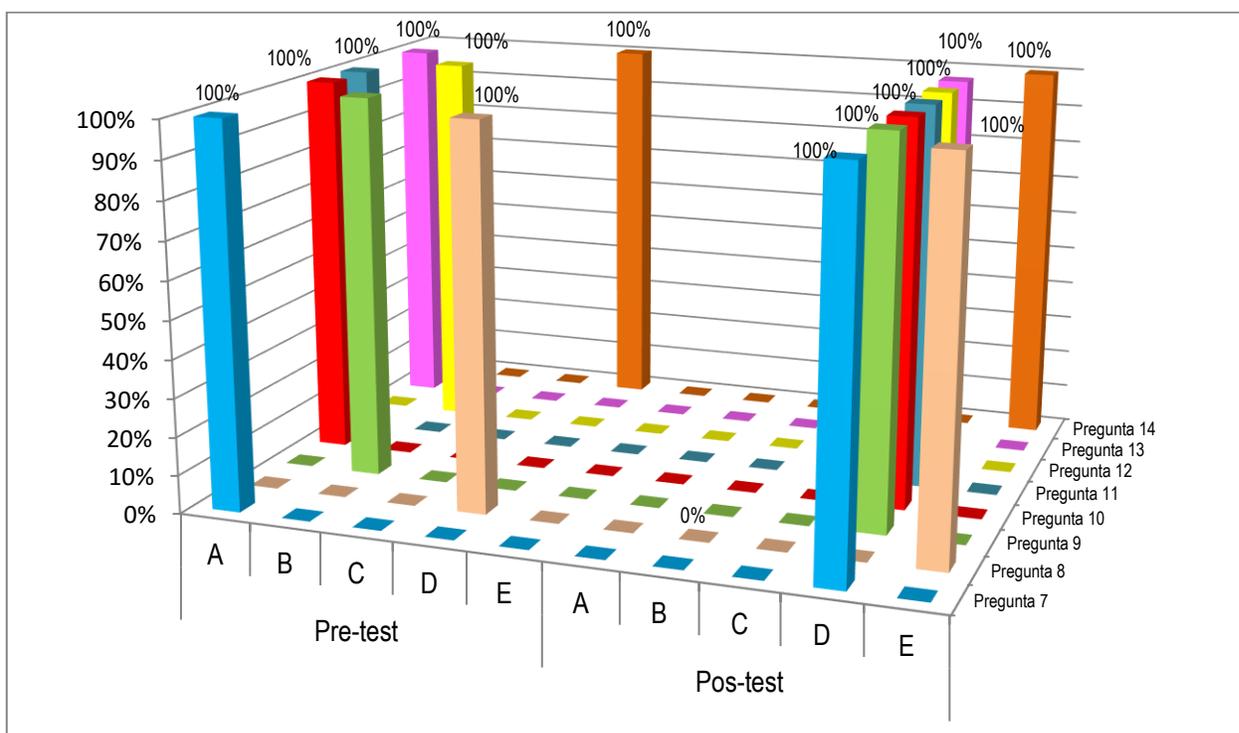
Pregunta 6: El tiempo disponible para el uso de la hipermedia en la institución es adecuado en la clase de educación artística en nivel preescolar

La gráfica 1 contiene los resultados de las preguntas 1, 2, 3, 4, 5 y 6 de la encuesta aplicada a docentes, sobre el entorno hipermedia. Ellos evidencian que en la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima, más que faltar aulas de sistemas dotadas de equipos de cómputo adecuados para desarrollar las clases de educación artística, lo que falta es la utilización más eficiente de recursos, toda vez que al iniciar la intervención un 67% de los docentes consideraba que la institución no contaba con aulas de informática y equipos suficientes, sin embargo; luego de

realizadas las actividades de intervención con la encuesta didáctica aplicada a estudiantes, estos mismos docentes tuvieron la oportunidad de aplicar diferentes herramientas de la hipermedia para el desarrollo de las competencias artísticas, y un 100% de ellos opinó en la prueba de salida que las aulas de sistemas eran suficientes, así como la cantidad de equipos disponibles.

Respuesta similar se obtuvo al indagar sobre la comodidad de las salas, sobre los equipos de cómputo requeridos y sobre el tipo de tecnología utilizado. Los docentes opinaron inicialmente que el tiempo dedicado al uso de la hipermedia en las clases de educación artística en nivel preescolar era totalmente insuficiente; mientras que en la prueba de salida las actividades de intervención llevaron a que el 100% de los docentes manifestaron su concordancia con este ítem contenido en la pregunta 6. Nótese que el tiempo dedicado al área de educación artística no se incrementó con la intervención, pero se optimizó su utilización a través de diferentes actividades adelantadas en las pruebas de entrada y salida.

Gráfica 2. Dimensión: Dominio de la hipermedia por parte de los docentes



Fuente: Encuesta docentes sobre el uso de la hipermedia en preescolar.

Pregunta 7: Todos los docentes de nivel preescolar de la institución hacen uso de la hipermedia en el desarrollo de las clases de educación artística

Pregunta 8: Los docentes de nivel preescolar de la institución tienen suficientes conocimientos del uso de la hipermedia

Pregunta 9: La institución facilita a los docentes el uso de la hipermedia en las clases de educación artística de nivel preescolar

Pregunta 10: Utiliza herramientas de imagen que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar

Pregunta 11: Utiliza herramientas de audio que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar

Pregunta 12: Utiliza herramientas de hipertexto que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar

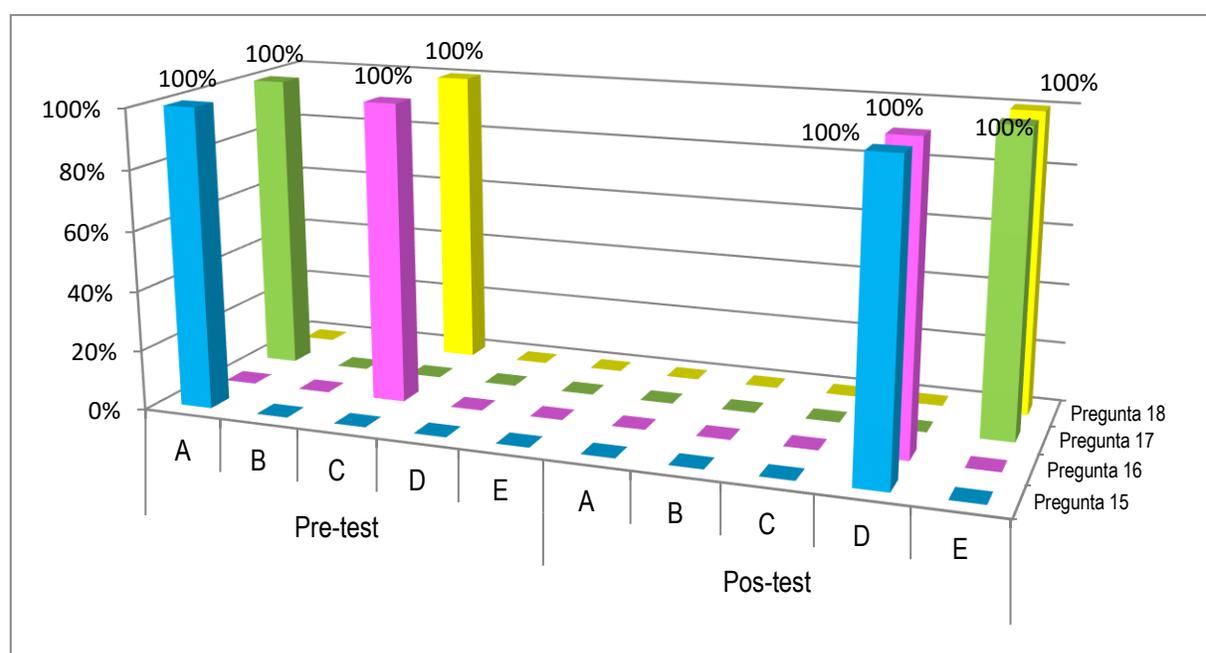
Pregunta 13: Utiliza herramientas de video que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar

Pregunta 14: Los docentes de nivel preescolar hacen uso de la hipermedia fuera de clases en la institución

La gráfica 2 contiene los resultados de las preguntas 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 y 14 de la encuesta aplicada a docentes, sobre el Dominio de la hipermedia por parte de los docentes para el desarrollo de las competencias artísticas en el nivel preescolar. Se encontró en la prueba de entrada que el 100% de los docentes no hacían uso de la

hipermedia en las clases de educación artística, a pesar que ese mismo porcentaje manifestaba tener buenos conocimientos sobre la temática según se evidencia en las preguntas 7 y 8. Luego en la prueba de salida, se encontró que tanto el conocimiento, como la aplicación de las herramientas de hipermedia fueron aplicadas por los docentes para desarrollar las competencias artísticas en nivel preescolar.

Gráfica 3. Dimensión: Dominio de la hipermedia por parte de los estudiantes



Fuente: Encuesta docentes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

Pregunta 15: Todos los estudiantes de nivel preescolar de la institución hacen uso de la hipermedia en el desarrollo de sus clases de educación artística

Pregunta 16: Los estudiantes de nivel preescolar de la institución tienen suficientes conocimientos del uso de la hipermedia

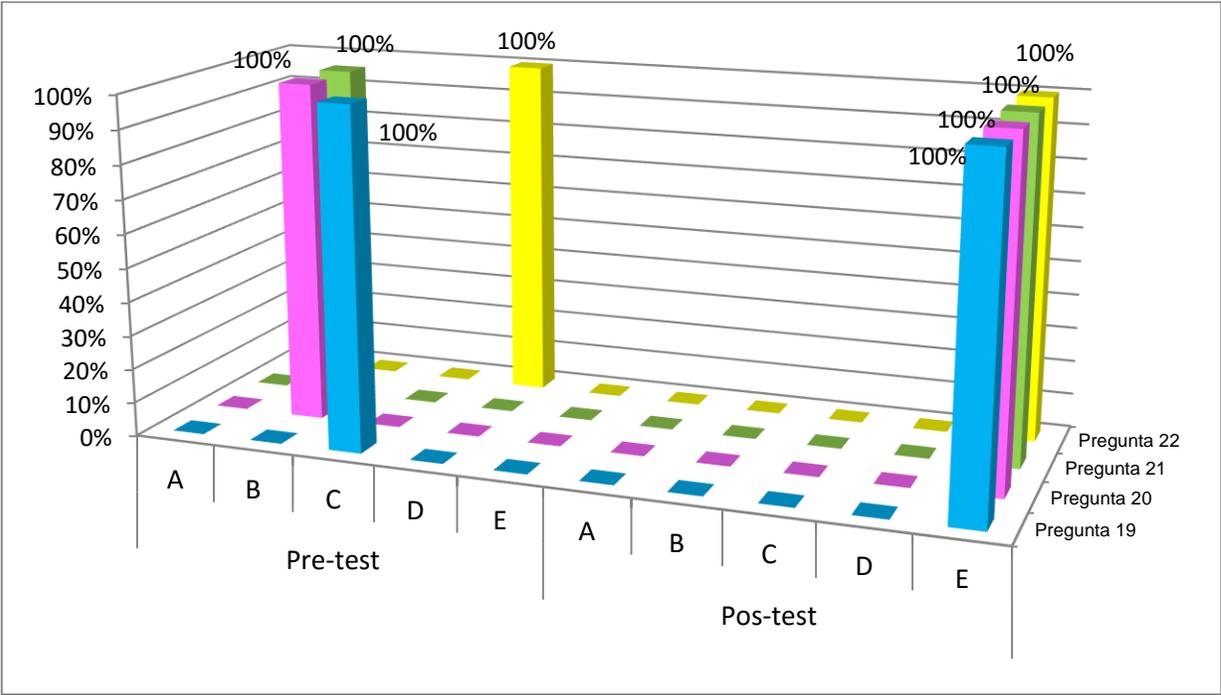
Pregunta 17: La institución facilita a los estudiantes el uso de la hipermedia en las clases de educación artística de nivel preescolar

Pregunta 18: Sabe sí los estudiantes de nivel preescolar hacen uso de la hipermedia para realizar sus tareas fuera de clases

En la gráfica 3, a través de las preguntas 15, 16, 17 y 18, se evalúa el uso y conocimiento de la hipermedia por parte de los estudiantes, evidenciando resultados

deficientes, así como la falta de espacios institucionales para su articulación. Luego en la prueba de salida se ve que en la opinión de los docentes, los estudiantes mejoraron la utilización y conocimientos de herramientas de la hipermedia tales como videos, imágenes, audios e hipertexto de la hipermedia. Además se utilizaron herramientas Tic tales como los celulares y el video beam, para gravar y proyectar videos donde los estudiantes afianzaron su habilidad de conocerse a sí mismos, de expresar sus sentimientos, de explorar el medio, de reflexionar sobre sus vivencias y apropiarse de ellas, expresando con lenguaje simbólico diferentes roles de la sociedad.

Gráfica 4. Dimensión: Consideraciones sobre como la hipermedia ayuda a las competencias artísticas



Fuente: Encuesta docentes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

Pregunta 19: Considera que el uso de la hipermedia en la vida cotidiana influye en el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes de nivel preescolar

Pregunta 20: Considera que el uso de las herramientas de la hipermedia (audio, imagen, video, hipertexto, etc.) facilitan la adquisición de competencias artísticas en los estudiantes de nivel preescolar
Pregunta 21: Considera que el uso de la hipermedia en las clases de educación artística de nivel preescolar les ayuda a aprender más y mejor a los estudiantes
Pregunta 22: Esta dispuesto a hacer uso de la hipermedia para el desarrollo de las clases de educación artística de los estudiantes de nivel preescolar

En la gráfica 4, a través de los resultados de las preguntas 19, 20, 21 y 22 se evidencia el cambio de opinión de los docentes frente a la incidencia que tiene la hipermedia para el desarrollo de competencias artísticas en nivel preescolar. Es clara la diferencia entre la prueba de entrada y salida, donde los docentes encontraron escenarios adecuados para aplicar las herramientas de la hipermedia en procura de diseñar actividades de aula con miras a favorecer la formación integral de los educandos, tomando en consideración la importancia de la lúdica, el juego y el trabajo cooperativo en los procesos de enseñanza aprendizaje propios de la primera infancia.

4.1.2 Resultados generales obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y prueba de salida en la encuesta didáctica aplicada a estudiantes

Los resultados de la investigación, tomando en cuenta los resultados de la encuesta didáctica aplicada en dos momentos a los estudiantes, se organizan según las tres variables de análisis, cada una de ellas con sus respectivas habilidades relacionadas con el uso de la hipermedia para desarrollar competencias artísticas, a saber:

Tabla 10. Variables y habilidades de las competencias artísticas evaluadas

VARIABLE	HABILIDAD
Desarrollo actitudinal	de reconocerse a sí mismo como ser único de expresar sus sentimientos
Desarrollo cognitivo	de explorar el medio de reflexionar sobre sus vivencias de apropiarse de sus vivencias
Desarrollo práctico y comunicativo	de observar de expresarse simbólicamente de interactuar socialmente

Fuente: Autora, 2016

Las variables y habilidades de las competencias artísticas fueron medidas a través de una prueba aplicada en dos momentos, bajo los criterios de calificación:

- Deficiente (A),
- Regular (B),
- Excelente (C)

Producto de la aplicación de la encuesta didáctica se obtuvieron los resultados relacionados a en las tablas, gráficas y análisis presentados a continuación:

4.1.2.1 Dimensión: Desarrollo actitudinal

Tabla 11. Resultados Generales obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y prueba de salida en la encuesta didáctica aplicada a estudiantes. Variable: Desarrollo actitudinal

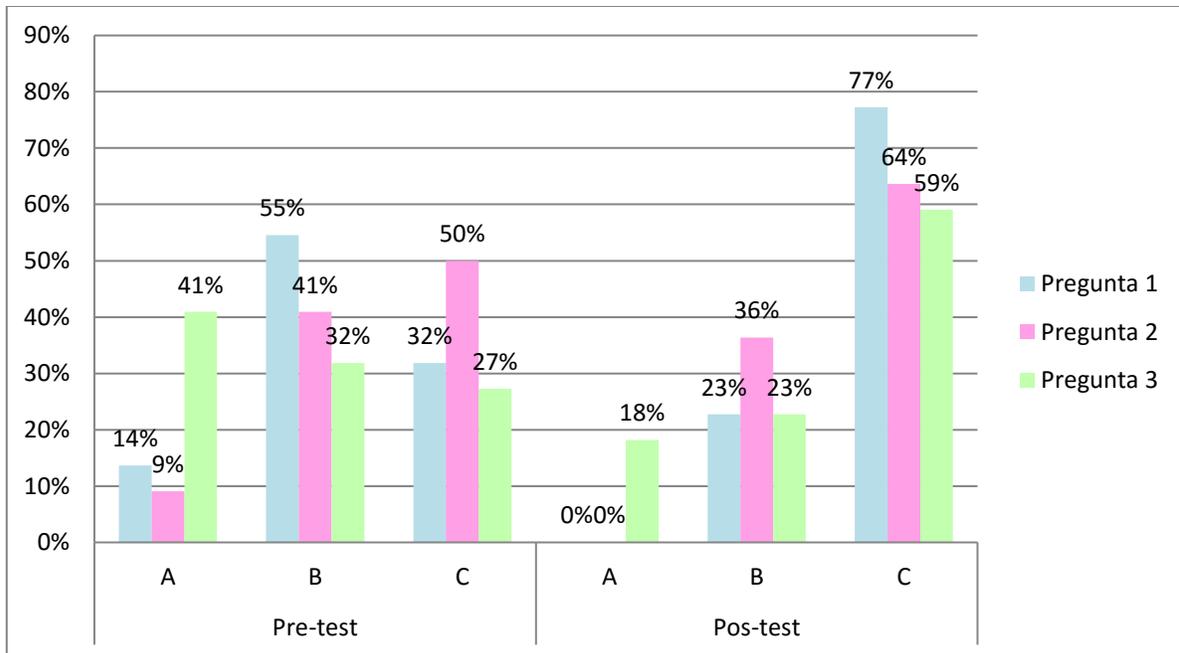
Preguntas	Variable: Desarrollo actitudinal					
	Habilidad de reconocerse como ser único					
	Prueba de entrada			Prueba de salida		
	Deficiente A	Regular B	Excelente C	Deficiente A	Regular B	Excelente C
Pregunta 1: Identifica a través de un dibujo que observa en el computador si es niño o niña y señala los que corresponden a su género	14%	55%	32%	0%	23%	77%
Pregunta 2: Se reconoce a sí mismo en un video donde interactúa con sus compañeros	9%	41%	50%	0%	36%	64%
Pregunta 3: Reconoce sus compañeros y los identifica en el video	41%	32%	27%	18%	23%	59%
	Habilidad de expresar sus sentimientos					
Pregunta 4: Identifica sentimientos de tristeza observados en caritas en el computador	45%	27%	27%	14%	36%	50%
Pregunta 5: Identifica sentimientos de felicidad observados en caritas en el computador	14%	32%	55%	5%	27%	68%
Pregunta 6: Colorea y expresa caritas felices a los personajes sin rostros que visualiza previamente en formato jpg	14%	36%	50%	9%	23%	68%
Pregunta 7: Colorea y expresa caritas tristes a los personajes sin rostro que visualiza previamente en formato jpg	36%	32%	32%	23%	27%	50%
Pregunta 8: Completa las caritas sonrientes y colorea	18%	41%	41%	9%	27%	64%

Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

La variable Desarrollo Actitudinal se trabajó desde el desarrollo dos habilidades: la de reconocerse a sí mismo como ser único y la habilidad de expresar sus sentimientos.

La gráfica a continuación muestra los resultados de la primera de estas habilidades (de reconocerse a sí mismo como ser único), la cual fue valorada a través de las primeras tres preguntas de la encuesta didáctica a estudiantes.

Gráfica 5. Habilidad de reconocerse como ser único



Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

Pregunta 1: Identifica a través de un dibujo que observa en el computador si es niño o niña y señala los que corresponden a su género

Pregunta 2: Se reconoce a sí mismo en un video donde interactúa con sus compañeros

Pregunta 3: Reconoce sus compañeros y los identifica en el video

La Gráfica 5 contiene los resultados de las preguntas 1, 2 y 3 de la encuesta didáctica aplicada a los estudiantes de nivel preescolar en dos momentos; utilizando las herramientas de hipermedia de imagen y video.

En la primera pregunta se pidió a los estudiantes identificar el sexo de los dibujos de niños y niñas presentados en el computador a través del reproductor de imágenes de

Windows instalado en las tablets. En un primer momento el 55%, fue calificado como Regular, solamente el 32% recibió un Excelente y el 14% de los estudiantes obtuvo una calificación Deficiente. Estos resultados cambiaron ostensiblemente en la prueba final, donde los niños volvieron a resolver la misma pregunta, pero el 77% la resolvió en forma Excelente, el 23% Regular y ningún estudiante fue calificado con Deficiente.

Al respecto debe señalarse que la habilidad de reconocerse como ser único, como parte de la variable de desarrollo actitudinal de las competencias artísticas, fue mejorado por las diferentes actividades orientadas por la investigadora a los niños de nivel preescolar, donde se establecieron las características distintivas entre niños y niñas, valorando la individualidad de rasgos que se determinan por elementos como el cabello y las prendas de vestir.

La intervención se basó así mismo en la generación de experiencias de aprendizaje, donde los niños observaron por medios audiovisuales la pluralidad de características que tiene cada uno de ellos, lo cual les permite identificarse a sí mismo como ser único, diferente y especial; sentando el punto de partida para el desarrollo de la autonomía estética en los términos establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (2008), para el desarrollo de las competencias artísticas en nivel preescolar.

La segunda pregunta adoptó como base la presentación de un video que la investigadora gravó de los estudiantes interactuando en el salón de clase. Luego de visualizarlo, se pidió que cada uno que se identificara a sí mismo; situación que en un primer momento reflejó dificultad para el 9% de los niños, quienes no lograron

reconocerse en el video, así mismo un 41% fue calificado como Regular porque en principio confundieron su propia identidad; mientras que el 50% de los estudiantes recibieron una calificación de Excelente. Luego, para la prueba de salida se utilizó un video diferente de los estudiantes, encontrando que ninguno encontró dificultad para identificarse en el video, aunque el 36% se confundió inicialmente, pero corrigieron (por lo cual se les calificó como Regular); así mismo, el 64% de los niños logró distinguirse inmediatamente en el video.

Al respecto se valora el papel de los medios audiovisuales como herramienta de la hipermedia que permite a los docentes utilizar adecuadamente los recursos tecnológicos institucionales para lograr desarrollar las competencias artísticas de los estudiantes de nivel preescolar, mejorando la habilidad de reconocerse a sí mismos, en diferentes escenarios, aun teniendo en cuenta que estaban portando su respectivo uniforme, lo que en principio les dificultaría la posibilidad de reconocerse a sí mismos.

Esta actividad permitió que los estudiantes utilizaran rasgos físicos distintivos como punto de partida para reconocerse a sí mismo como ser único, rompiendo el parámetro de uniformidad que les impone su vestuario en el ambiente educativo.

La tercera pregunta representa un complemento de la segunda, en cuanto se utilizaron los videos de la prueba de entrada y de salida, para que los estudiantes identificaran a otros compañeros, evidenciando que en primer momento el 41% de ellos fue calificado por la investigadora con Deficiente, el 32% con Regular y solamente el 2% con Excelente. Este resultado reflejó dificultades para el reconocimiento de los

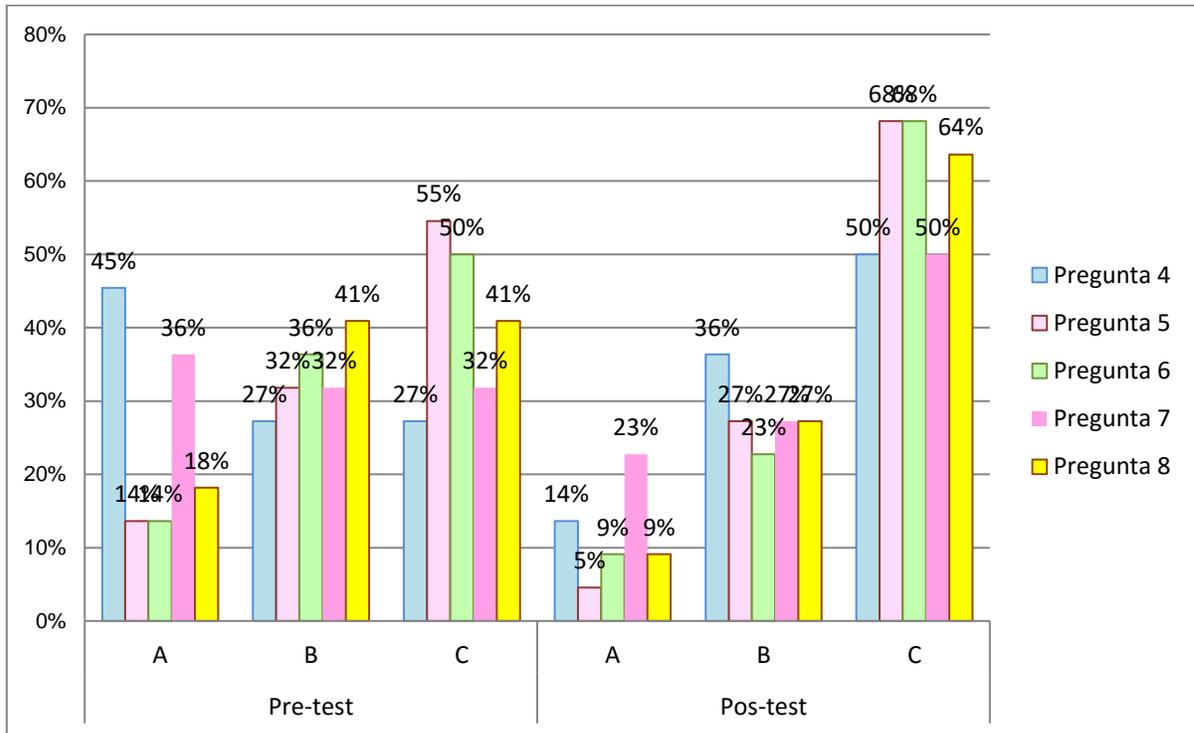
compañeros en un medio audiovisual; sin embargo, luego de abordadas todas las actividades iniciales de la encuesta didáctica, los resultados mejoraron significativamente, puesto que el 59% de los estudiantes fue calificado con Excelente, el 23% con regular y solamente el 18% con Deficiente.

Al analizar el resultado se encontró que los estudiantes utilizaron como criterio de distinción las características físicas de sus compañeros, pero las respuestas también refirieron aspectos conductuales característicos que les permitieron identificar mejor a algunos de sus compañeros. Por ejemplo, aquellos que siempre estaban jugando, que no permanecían quietos, aquellos que más gritaban, aquellos que les daba pena la cámara, etc.

En consecuencia se debe destacar que para fortalecer la variable de desarrollo actitudinal del estudiante, es necesario que el docente cree espacios significativos de aprendizaje, donde éste pueda vivir y propiciar experiencias e interacción con sus compañeros, en procura de fortalecer los componentes ético, estético, social y cultural propios del desarrollo de las competencias artísticas en nivel preescolar.

En cuanto a la habilidad de expresar sus sentimientos, como segundo ítem de la variable desarrollo actitudinal, la encuesta didáctica aplicada a estudiantes contiene cinco preguntas cuyos resultados se compilan en la gráfica a continuación.

Gráfica 6. Habilidad de expresar sus sentimientos



Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

Pregunta 4: Identifica sentimientos de tristeza observados en caritas en el computador

Pregunta 5: Identifica sentimientos de felicidad observados en caritas en el computador

Pregunta 6: Colorea y expresa caritas felices a los personajes sin rostros que visualiza previamente en formato jpg

Pregunta 7: Colorea y expresa caritas tristes a los personajes sin rostro que visualiza previamente en formato jpg

Pregunta 8: Completa las caritas sonrientes y colorea

La Gráfica 6 contiene los resultados de las preguntas 4, 5, 6 y 7 de la encuesta

didáctica aplicada a los estudiantes de nivel preescolar en dos momentos; utilizando las imágenes como herramienta de hipermedia para el desarrollo de la habilidad de expresar sus sentimientos y emociones.

En la pregunta 4 los estudiantes debían identificar los sentimientos de tristeza observados en las caritas en el computador a través del reproductor de imágenes de Windows Media instalado en los portátiles. En un primer momento el 45%, fue

calificado como Deficiente, el 27% como Regular y solamente el 32% recibió un Excelente. En la prueba de salida los resultados mejoraron porque el 50% de los niños fue calificado en la misma pregunta como Excelente, el 36% como Regular y 14% como Deficiente.

Paralelamente, en la pregunta 5 se cuestionó a los estudiantes sobre su habilidad para identificar sentimientos de felicidad observados en las caritas, visualizadas a través del reproductor de imágenes de Windows Media. Se encontró que en un primer momento la mayoría de los estudiantes identificó las caritas felices, calificando al 55% con Excelente, mientras que el 32% obtuvo un Regular y el 14% un Deficiente. Luego, en la prueba de salida, estos porcentajes mejoraron un poco, alcanzando el Excelente por parte de un 68% de los estudiantes, el Regular por un 27% y solamente un 9% mantuvo una calificación Deficiente.

En términos comparativos se puede indicar que la identificación de los rostros que reflejen felicidad fue más fácil de realizar por parte de los estudiantes, frente a los rostros de tristeza, que confundieron con expresiones de preocupación.

En cuanto a los resultados de las preguntas 6 y 7, se pudo establecer una situación totalmente diferente a la reflejada por los estudiantes en la identificación de caritas tristes y felices. En estos casos se pidió que colorearan los rostros de los personajes, dibujando los ojos, nariz y boca; de forma que reflejaran tristeza en la pregunta 6 y felicidad en la pregunta 7. La gran diferencia está dada porque la mayor dificultad se presentó en la expresión de rostros felices, pues en algunos casos los estudiantes

terminaron reflejando preocupación, miedo o inseguridad en sus producciones, mientras que dibujar los rostros tristes no les representó mayor dificultad.

En correspondencia, en la pregunta 6, en la prueba de entrada, el 50% de los estudiantes fue calificado con Excelente, el 36% con Regular y el 14% con Deficiente; mientras que en la prueba de salida el 68% obtuvo un Excelente, el 23% un Regular y el 9% Deficiente.

Luego, la mayor dificultad al dibujar y colorear rostros felices según la pregunta 7, permitió que en la prueba de entrada el 36% de los estudiantes fue calificado con Excelente, el 32% con Regular y el 32% con Deficiente; mientras que en la prueba de salida el 50% obtuvo un Excelente, el 27% un Regular y el 23% Deficiente.

Precisamente, teniendo en cuenta la dificultad reflejada en los resultados de la pregunta 7, se aplicó la pregunta 8, permitiendo que los estudiantes completaran caritas sonrientes de niños y niñas a los cuales debían dibujares por ejemplo, los ojos, la nariz o la boca. El resultado evidencia que en la prueba de entrada, el 32% de los estudiantes fue calificado con Excelente, el 32% con Regular y el 36% con Deficiente. Porcentajes que mejoraron en la prueba de salida, al ser calificados un 50% con Excelente, un 27% con Regular y un 23% con Deficiente.

Esta faceta del ámbito intrapersonal del niño, valorado desde la dimensión del desarrollo actitudinal de las competencias artísticas, lleva a refrendar la necesidad de que el docente de nivel preescolar valore y utilice las herramientas de la hipermedia

para mejorar la expresión sensible del educando, incentivando la expresión de sentimientos personales como pauta comportamental fundamental para alcanzar la autonomía estética. Dicho énfasis permite que el estudiante de nivel preescolar reconozca diferentes sentimientos y emociones a través de la expresión gesticular de la boca y los ojos de una persona. Se trata de facilitar que el estudiante exteriorice sus sentimientos y emociones a través de variadas manifestaciones artísticas (Martínez & Sánchez, 2016).

4.1.2.2 Dimensión: Desarrollo cognitivo

Tabla 12. Resultados Generales obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y prueba de salida en la encuesta didáctica aplicada a estudiantes. Variable: Desarrollo cognitivo

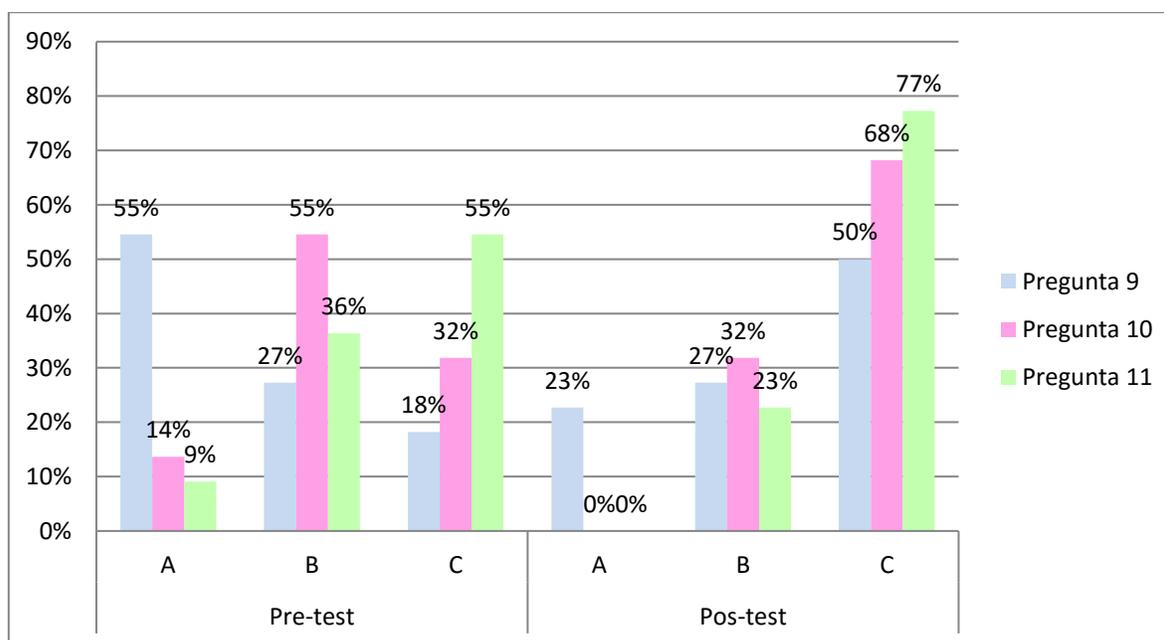
Preguntas	Variable: Desarrollo cognitivo					
	Habilidad de explorar el medio					
	Prueba de entrada			Prueba de salida		
	Deficiente A	Regular B	Excelente C	Deficiente A	Regular B	Excelente C
Pregunta 9: Escucha audios de sonidos emitidos por animales y los reproduce	55%	27%	18%	23%	27%	50%
Pregunta 10: Visualiza comportamientos de animales en la naturaleza a través de videos y los imita	14%	55%	32%	0%	32%	68%
Pregunta 11: Identifica animales visualizados en el video con algunos que se encuentran en su entorno	9%	36%	55%	0%	23%	77%
	Habilidad de reflexionar sobre sus vivencias					
Pregunta 12: Escucha y reflexiona sobre las vivencias familiares vistas en video	55%	27%	18%	27%	18%	55%
Pregunta 13: Elabora un dibujo y lo decora con diferentes materiales para indicar los aportes que puede hacer para mejorar la convivencia en casa	64%	23%	14%	27%	23%	50%
Pregunta 14: Elabora un dibujo y lo decora con diferentes materiales para indicar los aportes que puede hacer para mejorar la convivencia en la escuela	59%	23%	18%	18%	23%	59%
	Habilidad de apropiarse de las vivencias					
Pregunta 15: Visualiza video del Sanjuanero Caqueteño y socializa su participación en dichos eventos culturales	36%	27%	36%	0%	23%	77%
Pregunta 16: Decora un dibujo del traje típico del Sanjuanero Caqueteño	73%	23%	5%	23%	27%	50%
Pregunta 17: Practican pasos básicos del Sanjuanero Caqueteño utilizando videos ilustrativos	45%	55%	0%	23%	27%	50%

Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

La segunda variable del desarrollo de las competencias artísticas indicada por el Ministerio de Educación Nacional (2008), en las orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural para los niveles preescolar, básica y media, es el desarrollo cognitivo.

Esta variable de desarrollo cognitivo incluye la habilidad de explorar el medio, la habilidad de reflexionar sobre las vivencias y la habilidad de apropiarse de las vivencias. En el entorno escolar dichas habilidades se desarrollan a través de la relación del estudiante con el docente y sus demás compañeros. La valoración de estas habilidades se presenta en la gráfica a continuación:

Gráfica 7. Habilidad de explorar el medio



Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

Pregunta 9: Escucha audios de sonidos emitidos por animales y los reproduce

Pregunta 10: Visualiza comportamientos de animales en la naturaleza a través de videos y los imita

Pregunta 11: Identifica animales visualizados en el video con algunos que se encuentran en su entorno

La Gráfica 7 contiene los resultados de las preguntas 9, 10 y 11 de la encuesta didáctica aplicada a los estudiantes de nivel preescolar en dos momentos (prueba de entrada y prueba de salida); utilizando audios y videos como herramientas de hipermedia para el desarrollo de la habilidad de explorar el medio.

En la pregunta 9 se proyectaron con el reproductor de música de Windows Media Player, amplificando con el subwoofer, diferentes sonidos emitidos por animales, pidiéndole a los estudiantes que los imitaran. Inicialmente se trabajó la actividad a nivel grupal para afianzar la confianza en el grupo, garantizando la participación individual. Posteriormente, cada estudiante fue evaluado, encontrando en la prueba de entrada que el 55% de los niños no logró reproducir los sonidos de los animales escuchados, obteniendo una calificación Deficiente, el 27% obtuvo un Regular y el 18% un Excelente.

Luego, al aplicar la prueba de salida, esta misma pregunta refirió una mejora significativa en la habilidad de los estudiantes de explorar el medio y alcanzar la autonomía estética, toda vez que el 50% de ellos fue calificado con Excelente, el 27% con regular, y los resultados Deficientes se redujeron al 23% de los estudiantes.

Nótese el mejoramiento sustancial de los estudiantes, quienes luego de realizar las diferentes actividades de intervención propias de la encuesta didáctica en la prueba de entrada, llegaron a mejorar su habilidad de explorar el medio utilizando los sonidos de los animales como forma de expresión característica de estos seres.

En cuanto a la pregunta 10, se retoma en parte la imitación de sonidos de la pregunta 9, pero esta vez se amplía la aplicación, invitando a los estudiantes a visualizar un video donde se reflejan diferentes comportamientos de los animales en la naturaleza. La actividad consistió en visualizar dichos comportamientos e imitar tanto los sonidos, como los movimientos y expresiones vistas.

Los resultados del primer momento señalan que la mayoría de los estudiantes, con un 55% fue calificado como Regular, mientras que el 32% recibió un Excelente y el 14% un Deficiente. Situación completamente distinta al momento de la aplicación de la prueba de salida, donde ninguno de los estudiantes fue calificado con Deficiente, el 68% recibió un Excelente y el 32% un Regular.

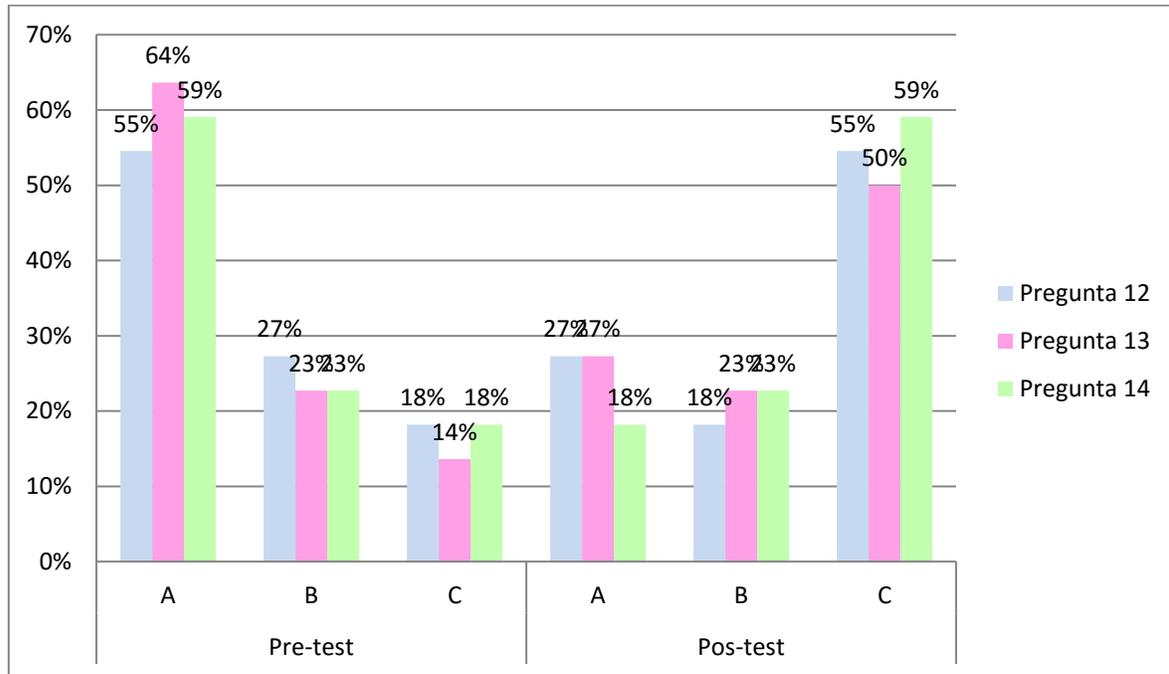
Al momento de desarrollar la actividad los estudiantes fueron muy perceptivos en tratar de imitar a los animales, buscando reflejar con sus rostros, con sus cuerpos y con sus movimientos las actividades que las especies proyectadas realizaban. Es el caso por ejemplo de varios niños que imitaron a las hormigas arrieras llevando hojas a sus nidos, utilizando las sillas del salón.

En la pregunta 11, se permitió que los estudiantes trascendieran el entorno del salón, explorando el medio de la escuela en busca de visualizar algunos animales que se habían presentado en el video. La actividad finalizó con un recuento individual de la observación de cada estudiante, personificando el animal que observó.

Los resultados de ambos momentos fueron positivos, reflejando mejoría en la prueba de salida, puesto que en la prueba de entrada, al 55% de los estudiantes se les calificó Excelente, al 36% Regular y al 9% Deficiente; mientras que en el segundo momento, al 77% de los estudiantes se les calificó Excelente y al 23% con regular, porque ninguno de los estudiantes recibió un Deficiente.

Vale la pena señalar que el entorno rural donde se desarrollan las actividades educativas y familiares de los niños fue de gran importancia a la hora de evaluar la habilidad de explorar el medio, porque se permitió que imitaran animales propios de su entorno como son: perro, gato, vaca, caballo, hormiga, mico, paloma, entre otros. Esta exploración resultó ser muy significativa, puesto que combinó lo mejor de las herramientas hipermedia de audio y video, para acercar a los estudiantes a seres propios de su entorno, los cuales les resultaban conocidos.

Gráfica 8. Habilidad de reflexionar sobre sus vivencias



Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

Pregunta 12: Escucha y reflexiona sobre las vivencias familiares vistas en video

Pregunta 13: Elabora un dibujo y lo decora con diferentes materiales para indicar los aportes que puede hacer para mejorar la convivencia en casa

Pregunta 14: Elabora un dibujo y lo decora con diferentes materiales para indicar los aportes que puede hacer para mejorar la convivencia en la escuela

La Gráfica 8 evidencia los resultados de las preguntas 12, 13 y 14 de la encuesta didáctica aplicada a los estudiantes de nivel preescolar en dos momentos (prueba de entrada y prueba de salida); utilizando videos e imágenes impresas como herramientas de hipermedia para el desarrollo de la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias.

La habilidad de reflexionar sobre sus vivencias fue evaluada permitiendo que los estudiantes visualizaran situaciones familiares donde se reflejara el rol de los niños en la familia, llevando luego a recrear los escenarios de interacción social y escolar, en los cuales los niños establecen relaciones básicas propias del desarrollo cognitivo, de

Aprender a Conocer. Este tipo de actividades de aula se orientan con la generación de experiencias y vivencias para fortalecer la creatividad, así como el pensamiento crítico y reflexivo, para desarrollar el pensamiento complejo y sistémico de los niños (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

En la pregunta 12 se proyectó un video sobre vivencias familiares rutinarias, utilizando el reproductor Windows Media Player, y amplificando con el sonido con un subwoofer. En el video se expuso el rol de los niños en la familia, sus responsabilidades con las tareas escolares, ordenar el cuarto, recoger los juguetes, y algunas pequeñas tareas domésticas. En la prueba de salida, una vez culminada la proyección, varios niños intervinieron para contar a sus compañeros que también ayudaban con labores como: apartar los terneros, recoger frutas (naranjas, limones, arazá, cocona) cultivadas en sus fincas, recoger los huevos, alimentar las gallinas, entre otros quehaceres propios de la vida en el campo.

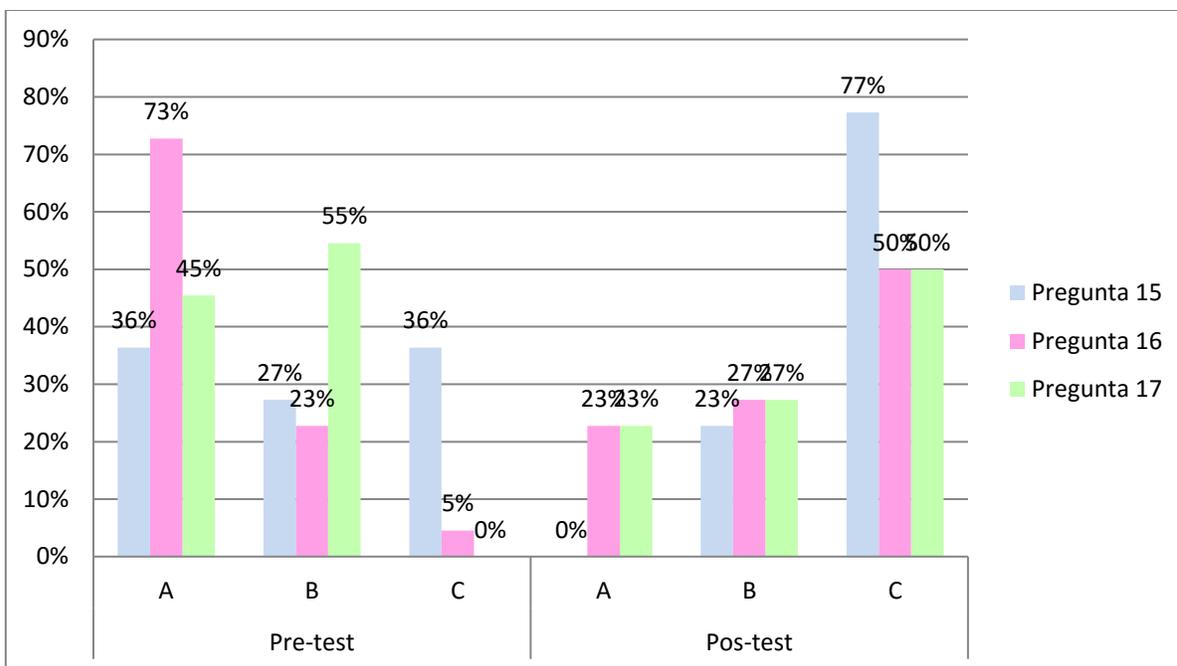
Los resultados de la encuesta didáctica de la pregunta 12, donde los niños debían reflexionar sobre sus vivencias en familia, evidenciaron en la prueba de entrada, gran timidez de los estudiantes para expresarse, lo que llevó a calificar al 55% Deficiente, al 27% regular y solamente al 18% con Excelente. Porcentajes que mejoraron en la prueba de salida, donde el 55% de los estudiantes se calificaron Excelente, el 18% Regular y el 27% Deficiente. Valores que reflejan una mejora significativa de los estudiantes en la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias, tomando como base lo visualizado en el video.

Sobre los resultados de las preguntas 13 y 14 de la encuesta didáctica aplicada a estudiantes, se obtuvieron resultados similares. En un primer momento, la mayoría de los estudiantes se limitó a colorear los dibujos elaborados, sin utilizar ningún tipo de material o técnica para su decoración, lo que llevo a obtener una calificación Deficiente del 64% y 59%, respectivamente en las en las preguntas 13 y 14; así como un 23% Regular en ambas preguntas y únicamente el 14% y 18% Excelentes en las mismas preguntas.

En un segundo momento, al aplicar la prueba de salida se encontró lo siguiente: En la pregunta 13, el 27% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, el 23% con Regular y el 50% Excelente; mientras que en la pregunta 14, el 18% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, el 23% con Regular y el 59% con Excelente.

Los resultados positivos de las preguntas 13 y 14 en la prueba de salida obedecieron a la utilización de diferentes materiales para la decoración de los dibujos realizados, demostrando la habilidad de los estudiantes de reflexionar sobres sus vivencias y expresar su autonomía estética. Se trata de la manifestación de una de la dimensión interpersonal (desarrollo práctico) y la interacción con el contexto (desarrollo comunicativo) de las competencias artísticas, donde las vivencias del entorno familiar, escolar y social del estudiante se representan a través de manifestaciones sensibles; las cuales, según los Lineamientos Curriculares de Educación Artística del Ministerio de Educación Nacional (2000), contribuyen a fomentar la convivencia, la solidaridad, el trabajo en equipo, el respeto y la confianza.

Gráfica 9. Habilidad de apropiarse de las vivencias



Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

Pregunta 15: Visualiza video del Sanjuanero Caqueteño y socializa su participación en dichos eventos culturales

Pregunta 16: Decora un dibujo del traje típico del Sanjuanero Caqueteño

Pregunta 17: Practican pasos básicos del Sanjuanero Caqueteño utilizando videos ilustrativos

La Gráfica 9 contiene los resultados de las preguntas 15, 16 y 17 de la encuesta didáctica aplicada a los estudiantes de nivel preescolar en dos momentos (prueba de entrada y prueba de salida); utilizando videos como herramientas de hipermedia para el desarrollo de la habilidad de apropiarse de sus vivencias.

La actividad de la pregunta 15 inició con la proyección de un video de la ejecución del Sanjuanero Caqueteño con el reproductor de música de Windows Media Player, amplificando con el subwoofer y video beam, con la posterior socialización de la participación de los estudiantes en eventos culturales en forma oral. Esta actividad se desarrolló en forma grupal, sin embargo la investigadora evaluó la participación

individual, dando como calificación en la prueba de entrada Deficiente al 36%, Regular al 27% y Excelente al 36%. Posteriormente, en la prueba de salida, el 23% de los estudiantes fue calificado con Regular, y el 77% con Excelente, ninguno de los estudiantes recibió un Deficiente.

Esta pregunta llevó a reflexionar a los estudiantes sobre la práctica del Sanjuanero Caqueteño, como festividad autóctona del Departamento, la cual goza de amplio reconocimiento a nivel nacional por la competitividad de las candidatas que lo han representado en el Reinado Nacional del Bambuco, realizado en junio de cada año en el departamento del Huila.

Como actividad cultural generalizada, involucra la participación familiar acompañando el paso de comparsas, cabalgatas y representaciones del baile en diferentes escenarios en los cuales los niños tienen un espacio importante. Sin embargo, en el área rural que corresponde al contexto escolar y familiar de los estudiantes de nivel preescolar objeto de investigación, algunas veces no se organiza la celebración sampredrina, lo que explica que en la aplicación de la prueba de entrada un alto porcentaje de estudiantes no manifestara una apropiación de esta vivencia cultural característica del pueblo Caqueteño. Situación complementamente distinta en la prueba de salida, donde los estudiantes, luego de las actividades iniciales de intervención, donde pudieron practicar el Sanjuanero, ya contaban con una base cognitiva previa que incrementó su participación al grado de que ninguno fue calificado como Deficiente.

En cuanto a la pregunta 16, donde los estudiantes decoraron un dibujo con el traje típico del Sanjuanero Caqueteño del hombre y la mujer, se observó un resultado similar al de las preguntas sobre la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias, donde debían decorar ambientes familiares y escolares; en ambos casos el desempeño generalizado de la prueba de entrada fue deficiente, pero en la prueba de salida los estudiantes se esforzaron por decorar sus trabajos en forma creativa, indicando su mejoramiento en sus construcciones estéticas sensibles. Porcentualmente, lo anteriormente indicado explica la calificación en la prueba de entrada como Deficiente a un 73% de los estudiantes, Regular al 23% y Excelente a tan solo el 5% de ellos; en cambio en la prueba de salida el 50% fueron calificados con Deficiente el 23%, Regular el 27% y Excelente el 50%.

La valoración de la pregunta 17 se realizó considerando la visualización y práctica de los pasos del Sanjuanero Caqueteño con orientación de la docente investigadora. En términos cuantitativos, en la prueba de entrada, el 45% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, el 55% con Regular y ninguno recibió calificación Excelente. Posteriormente, en la prueba de salida, el 23% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, el 27% con Regular y el 50% con Excelente.

Resulta básico destacar la gran asertividad de los niños en vincularse a la práctica del Sanjuanero, tanto es así, que de un porcentaje de 0% con excelente, se pasó a un 50%, evidenciando el desarrollo de la habilidad de apropiarse de sus vivencias. Así mismo, se señala que para poder realizar esta actividad fue necesario realizar varias jornadas generando espacios significativos de experiencias y vivencias para reforzar

el componente creativo, crítico y reflexivo de los estudiantes, tal como lo requiere el *Aprender a Conocer*, que representa una base primigenia del desarrollo cognitivo de las competencias artísticas.

4.1.2.3 Dimensión: Desarrollo práctico y comunicativo

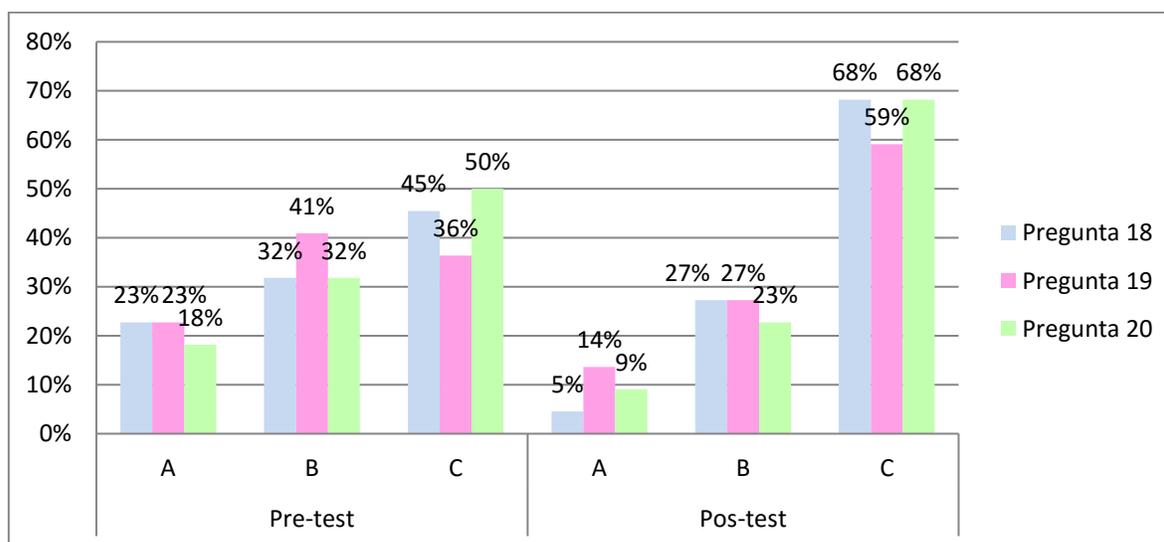
Tabla 13. Resultados Generales obtenidos en la aplicación de la prueba de entrada y prueba de salida en la encuesta didáctica aplicada a estudiantes. Variable: Desarrollo práctico y comunicativo

Preguntas	Variable: Desarrollo práctico y comunicativo					
	Habilidad de observar					
	Prueba de entrada			Prueba de salida		
	Deficiente A	Regular B	Excelente C	Deficiente A	Regular B	Excelente C
Pregunta 18: Observa los objetos del salón y los colorea en una hoja con siluetas	23%	32%	45%	5%	27%	68%
Pregunta 19: Observa los objetos de la sala de informática y los colorea en una hoja con siluetas	23%	41%	36%	14%	27%	59%
Pregunta 20: Observa los objetos de la casa y los colorea en una hoja con siluetas	18%	32%	50%	9%	23%	68%
	Habilidad de expresarse simbólicamente					
Pregunta 21: Reconozco expresiones simbólicas de animales vistas en video y las describo	73%	18%	9%	23%	18%	59%
Pregunta 22: Reconozco expresiones simbólicas de diferentes profesiones y las describo	45%	32%	23%	23%	27%	50%
Pregunta 23: Reconozco expresiones simbólicas de sentimientos y las represento con lenguaje simbólico	64%	23%	14%	14%	32%	55%
	Habilidad de interactuar socialmente					
Pregunta 24: Participo en la preparación del Sanjuanero Caqueteño como actividad grupal orientada con videos	27%	27%	45%	14%	23%	64%
Pregunta 25: Participo en la presentación del Sanjuanero Caqueteño en espacios educativos	23%	32%	45%	9%	23%	68%

Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

En el desarrollo de las competencias artísticas con el uso de diferentes herramientas de la hipermedia, la tercera variable de estudio es el Desarrollo práctico y comunicativo. Su valoración analiza tres tipos de habilidades del *Aprender a Saber y Saber Hacer*, propias del desarrollo práctico y comunicativo; las cuales permiten que el estudiante de preescolar adquiera la habilidad de observar, la habilidad de expresarse simbólicamente y la habilidad de interactuar socialmente. Para su aplicación a través de la encuesta didáctica a estudiantes en los momentos prueba de entrada y prueba de salida, fue necesario utilizar imágenes en forma virtual y en físico, videos y algunas representaciones en audiovisuales sobre las actividades propias de diferentes profesiones. Los resultados de la primera habilidad evaluada se presentan a continuación:

Gráfica 10. Habilidad de observar



Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

Pregunta 18: Observa los objetos del salón y los colorea en una hoja con siluetas

Pregunta 19: Observa los objetos de la sala de informática y los colorea en una hoja con siluetas

Pregunta 20: Observa los objetos de la casa y los colorea en una hoja con siluetas

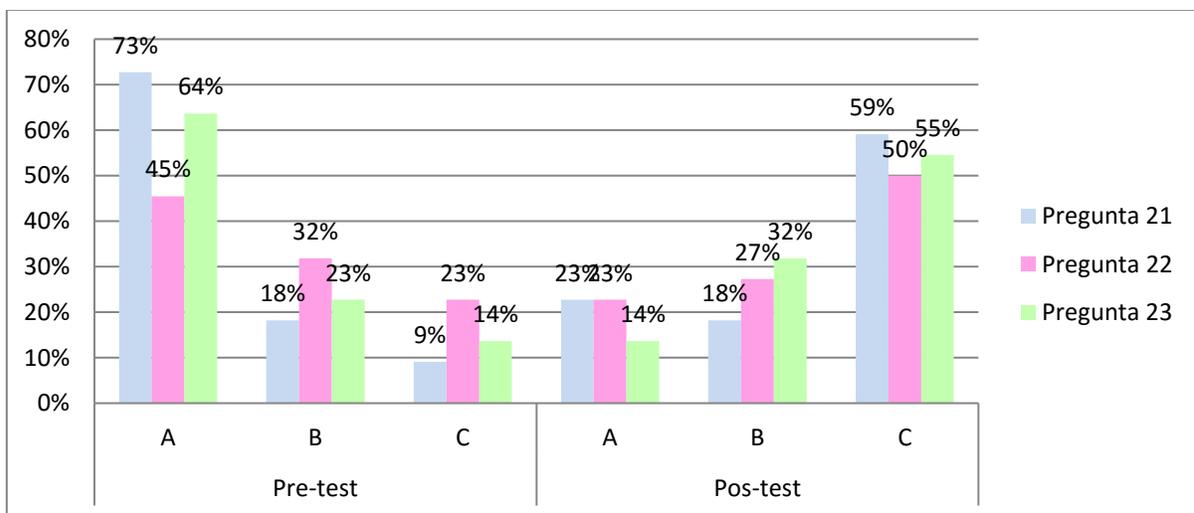
La Gráfica 10 contiene los resultados de las preguntas 18, 19 y 20 de la encuesta didáctica aplicada a los estudiantes de nivel preescolar en dos momentos (prueba de entrada y prueba de salida); utilizando imágenes previamente seleccionadas de internet sobre los objetos más comunes en un salón de clases, en la sala de informática y en una casa, como herramientas de hipermedia para el desarrollo de la habilidad de observar.

La actividad de la pregunta 18 consistió en observar los objetos del salón y colorearlos las siluetas en una hoja entregada por la docente investigadora. Esta actividad se desarrolló individualmente, dando como calificación en la prueba de entrada Deficiente al 23%, Regular al 32% y Excelente al 45%. Posteriormente, en la prueba de salida, el 5% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, el 27% con Regular y el 68% con Excelente.

Resultados similares se obtuvieron en las preguntas 19 y 20. En el caso de la pregunta 19, en la prueba de entrada, un 23% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, un 41% con Regular y un 36% con excelente; luego, en la prueba de salida, el 14% de los estudiantes persistió en una calificación Deficiente, el 27% Regular y la mayoría, con un 59% fue calificado con Excelente. En tanto que en la pregunta 20, en la prueba de entrada, un 18% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, un 32% con Regular y un 50% con excelente; luego, en la prueba de salida, el 9% de los estudiantes persistió en una calificación Deficiente, el 23% Regular y la mayoría de los estudiantes evaluados, con un 68% fue calificado con Excelente.

A través de las preguntas para desarrollar la habilidad de observar contextos diferentes donde los estudiantes interactúan con mayor frecuencia (casa, salón de clase y sala de informática), se generaron experiencias y vivencias propias del desarrollo práctico y comunicativo, permitiendo que los estudiantes expresaran sus percepciones con las creaciones artísticas coloreadas, las cuales fueron enriquecidas por algunos de ellos con decoraciones y técnicas creativas para mejorar la presentación de sus trabajos. El uso de las herramientas de hipertexto involucradas en las actividades de intervención permitió también que algunos estudiantes quisieran plasmar en sus creaciones dibujos adicionales para representar objetos vistos en las láminas de imágenes expuestas por la investigadora, así como la inclusión por ejemplo del televisor y el video beam, objetos que relacionaban con la sala de sistemas de la Institución Educativa.

Gráfica 11. Habilidad de expresarse simbólicamente



Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipertexto en preescolar

Pregunta 21: Reconozco expresiones simbólicas de animales vistas en video y las describo

Pregunta 22: Reconozco expresiones simbólicas de diferentes profesiones y las describo

Pregunta 23: Reconozco expresiones simbólicas de sentimientos y las represento con lenguaje simbólico

La Gráfica 11 contiene los resultados de las preguntas 21, 22 y 23 de la encuesta didáctica aplicada a los estudiantes de nivel preescolar en dos momentos (prueba de entrada y prueba de salida); utilizando videos e imágenes previamente seleccionados de internet, donde se observan animales en la naturaleza y personas laborando en diferentes profesiones, los cuales se proyectaron en el video beam. Estos videos e imágenes constituyen parte de las herramientas de hipermedia para el desarrollo de la habilidad de expresarse simbólicamente.

Para la actividad de la pregunta 21 se visualizaron previamente videos de animales salvajes y domésticos, luego de ello los estudiantes debían realizar un descripción de aquellas expresiones simbólicas propias de los animales observados. La actividad se desarrolló en forma grupal inicialmente, mientras se observaban los videos, pero la evaluación se realizó individualmente a cada estudiante, dando como calificación en la prueba de entrada Deficiente al 73%, Regular al 18% y Excelente al 9%. Posteriormente, en la prueba de salida, el 23% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, el 18% con Regular y el 59% con Excelente.

La habilidad de expresión simbólica evaluada buscaba que el estudiante retomara otras habilidades propias del desarrollo actitudinal y cognitivo, analizando que entre los animales existen manifestaciones instintivas y de defensa, a través de las cuales interactúan con otros animales de su misma especie, con las demás especies y con el hombre, indicando por ejemplo, que tienen hambre, que van a cazar, que protegen su territorio, que se protegen de depredadores, que responden a llamados para alimentarse, etc. En las respuestas de los estudiantes se reflejaron inquietudes

diversas al respecto de las expresiones de los animales, especialmente en la prueba de entrada, pero luego de escuchar a sus propios compañeros, a la docente investigadora y de vivenciar diferentes experiencias y aprendizajes que propician las manifestaciones de autonomía estética, es claro que la mayoría de los estudiantes avanzó en el desarrollo práctico y comunicativo, situación que se influenció directamente por las múltiples posibilidades de generar experiencias y vivencias significativas a través de las herramientas de la hipermedia.

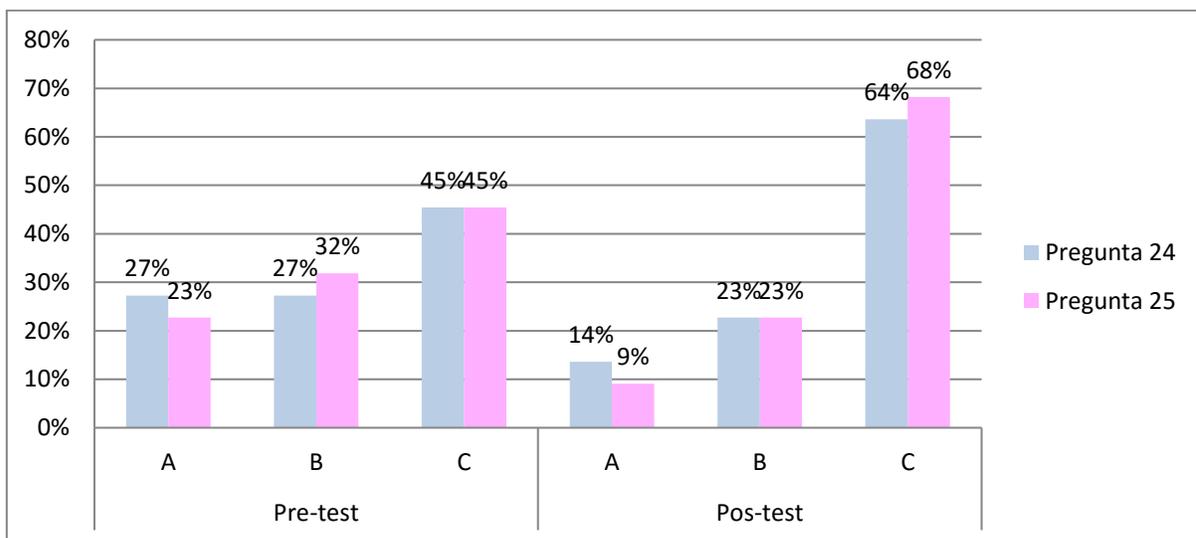
Los resultados de la pregunta 22, donde también se evaluó la habilidad de expresión simbólica de los estudiantes, considerando imágenes sobre la ejecución de diferentes profesiones, se evidenció en la prueba de entrada, que el 45% de ellos fue calificado con Deficiente, el 32% con Regular y el 23% con Excelente; luego, en la prueba de salida, el 23% de los estudiantes persistió en una calificación Deficiente, el 27% Regular y la mayoría, con un 50% fue calificado con Excelente. En tanto que en la pregunta 20, que también utilizó las profesiones para la evaluación, se encontró que en la prueba de entrada, un 18% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, un 32% con Regular y un 50% con excelente; luego, en la prueba de salida, el 9% de los estudiantes persistió en una calificación Deficiente, el 23% Regular y la mayoría de los estudiantes evaluados, con un 68% fue calificado con Excelente.

Las profesiones fueron utilizadas como medio para incluir herramientas de la hipermedia en la evaluación de la habilidad de expresión simbólica de los estudiantes de nivel preescolar, resultando apropiada para que los éstos reflexionaran y manifestaran formas de expresión a través del vestuario utilizado por las personas

en sus labores, de los elementos que requieren, y de los ambientes donde ejercen sus actividades, los cuales representan características básicas para dar lectura del oficio realizado.

Las experiencias y vivencias suscitadas con la percepción de imágenes y videos permitieron que los estudiantes formularan expresiones simbólicas críticas, las cuales pueden manifestarse materialmente a través de diferentes prácticas artísticas (como la música, la danza, el teatro, las artes plásticas, la literatura, etc.), prácticas culturales (como carnavales, prácticas gastronómicas) y manifestaciones del patrimonio material e inmaterial de los pueblos a través de museos y obras de arte en espacios públicos (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

Gráfica 12. Habilidad de interactuar socialmente



Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

Pregunta 24: Participo en la preparación del Sanjuanero Caqueteño como actividad grupal orientada con videos

Pregunta 25: Participo en la presentación del Sanjuanero Caqueteño en espacios educativos

La Gráfica 12 contiene los resultados de las preguntas 24 y 25 de la encuesta didáctica aplicada a los estudiantes de nivel preescolar en dos momentos (prueba de entrada y prueba de salida); utilizando audios y video sobre la ejecución del Sanjuanero Caqueteño, con ayuda del video beam y el computador. Estos audios y videos constituyen parte de las herramientas de hipermedia para el desarrollo de la habilidad de interactuar socialmente.

Las actividades de las preguntas 24 y 25 constituyen un marco final de evaluación de la habilidad de interactuar socialmente propia de la variable de desarrollo práctico comunicativo de las competencias artísticas, con el uso de diferentes herramientas de hipermedia. En ambos casos se realizó la presentación del Sanjuanero Caqueteño, inicialmente el auditorio fue el mismo grupo de investigación de los estudiantes de nivel preescolar y posteriormente se realizó una presentación en vivo ante la comunidad educativa en el marco de actividades culturales generales de la Institución.

Las actividades se realizaron en forma grupal, pero la calificación dependió de la participación individual de cada estudiante. Así se obtuvo que en la prueba de entrada de la pregunta 24; al 27% de los estudiantes se les calificó con Deficiente, al 27% Regular y al 45% Excelente; luego, en la prueba de salida, el 14% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, el 23% con Regular y el 64% con Excelente.

En cuanto a la pregunta 25, considerando la ejecución pública del Sanjuanero Caqueteño; en la prueba de entrada, el 23% de los estudiantes fue calificado con Deficiente, el 32% con Regular y el 45% con Excelente; luego, en la prueba de salida,

solamente el 9% de los estudiantes persistió en una calificación Deficiente, el 23% Regular, y la mayoría, con un 68% fue calificado con Excelente.

Las preguntas 24 y 25 que evaluaron la capacidad de interactuar socialmente de los estudiantes como factor propio de la variable de desarrollo práctico y comunicativo, refieren resultados altamente positivos, tanto en la prueba de entrada, como en la prueba de salida. La explicación obedece a que en ambos casos, para llegar a su consideración, los estudiantes ya habían adelantado una serie de actividades de aula destinadas a generar experiencias y vivencias propias de las competencias artísticas con la utilización de diferentes herramientas multimedia.

4.1.3 Consolidado de resultados

La tabla 10 relaciona los resultados promedio de las dimensiones de las competencias artísticas evaluadas según la utilización de la hipermedia, desde las variables estudiadas.

Tabla 14. Dimensiones de las competencias artísticas. Resultados promedio

Dimensiones de las competencias artísticas	Prueba de entrada			Prueba de salida		
	Deficiente A	Regular B	Excelente C	Deficiente A	Regular B	Excelente C
Variable dependiente: Desarrollo actitudinal						
Habilidad de reconocerse como ser único	21%	42%	36%	6%	27%	67%
Habilidad de expresar sus sentimientos	25%	34%	41%	12%	28%	60%
Variable dependiente: Desarrollo cognitivo						
Habilidad de explorar el medio	26%	39%	35%	8%	27%	65%
Habilidad de reflexionar sobre sus vivencias	59%	24%	17%	24%	21%	55%
Habilidad de apropiarse de sus vivencias	52%	35%	14%	15%	26%	59%
Variable dependiente: Desarrollo práctico y comunicativo						
Habilidad de observar	21%	35%	44%	9%	26%	65%
Habilidad de expresarse simbólicamente	61%	24%	15%	20%	26%	55%
Habilidad de interactuar socialmente	25%	30%	45%	11%	23%	66%

Fuente: Encuesta didáctica para estudiantes sobre el uso de la hipermedia en preescolar

4.2 Prueba de hipótesis

4.2.1 Contraste de hipótesis específicas

La comparación sería de las medias.

A). La primera hipótesis específica es “El uso de la hipermedia mejora el desarrollo actitudinal en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016”.

Para el contraste se utilizó el coeficiente de correlación r de Pearson, siendo su prueba de hipótesis y los resultados los siguientes:

H₀: $r_{xy} \neq 0$ No existe relación entre las variables

H₁: $r_{xy} > 0$ Existe relación entre las variables

Correlación		Uso de la hipermedia	Desarrollo actitudinal
Uso de la hipermedia	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	1 22*	0,254 0,000 22
Desarrollo actitudinal Habilidad de reconocerse como ser único y de expresar sus sentimientos	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	0,254 0,000 22	1 22

* La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral)

El valor obtenido del coeficiente de correlación fue $r = 0,254$ (valor de $p = 0,000$); puesto que el valor de p es inferior al 5% de significancia, se procede a rechazar H₀; es decir, el uso de la hipermedia se relaciona con el desarrollo actitudinal de las competencias artísticas, desde la habilidad de reconocerse como ser único y de expresar sus sentimientos en los estudiantes de nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en el año 2016.

B). La segunda hipótesis específica es “El uso de la hipermedia mejora el desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016.”

Para el contraste se utilizó el coeficiente de correlación r de Pearson, siendo su prueba de hipótesis y los resultados los siguientes:

H₀: No existe relación entre las variables

H₁: Existe relación entre las variables

Correlación		Uso de la hipermedia	Desarrollo cognitivo
Uso de la hipermedia	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	1 22*	0,590 0,000 22
Desarrollo cognitivo: Habilidad de reconocerse explorar el medio, de reflexionar y apropiarse de sus vivencias	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	0,590 0,000 22	1 22

* La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral)

El valor obtenido del coeficiente de correlación fue $r = 0,590$ (valor de $p = 0,000$); puesto que el valor de p es inferior al 5% de significancia, se procede a rechazar H₀; es decir, el uso de la hipermedia se relaciona con el desarrollo cognitivo de las competencias artísticas, desde la habilidad de reconocerse explorar el medio, de reflexionar y apropiarse de sus vivencias en los estudiantes de nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en el año 2016.

C). La tercera hipótesis específica es “El uso de la hipermedia mejora el desarrollo práctico y comunicativo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016.”

Para el contraste se utilizó el coeficiente de correlación r de Pearson, siendo su prueba de hipótesis y los resultados los siguientes:

H₀: No existe relación entre las variables

H₁: Existe relación entre las variables

Correlación		Uso de la hipermedia	Desarrollo práctico y comunicativo
Uso de la hipermedia	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	1 22*	0,212 0,000 22
Desarrollo práctico y comunicativo: Habilidad de reconocerse explorar el medio, de reflexionar y apropiarse de sus vivencias	Correlación de Pearson Sig. (bilateral) N	0,212 0,000 22	1 22

* La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral)

El valor obtenido del coeficiente de correlación fue $r = 0,212$ (valor de $p = 0,000$); puesto que el valor de p es inferior al 5% de significancia, se procede a rechazar H₀; es decir, el uso de la hipermedia se relaciona con el desarrollo práctico y comunicativo de las competencias artísticas, desde la habilidad de reconocerse explorar el medio, de reflexionar y apropiarse de sus vivencias en los estudiantes de nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en el año 2016.

4.3 Discusión de resultados

Los resultados de la **encuesta aplicada a docentes**, reflejan la evaluación realizada en las dimensiones de la educación artística y cultural, tomando como referencia los planteamientos del Ministerio de Educación Nacional (2008) y antecedentes de campo sobre el uso de las TIC formulados por Echevarría (2010), así como los aportes de los autores de la Espriella, Lozano & Schembri (2009). Además, la discusión de resultados

se enriquece con las orientaciones sobre educación artística formuladas por Eisner (1995) y los criterios fundantes sobre aprendizaje significativo de Ausubel (2002).

Estos aportes forman parte del marco referencial, y su inclusión fue determinante para la selección de las dimensiones de las competencias artísticas evaluadas en esta investigación, a saber: el Entorno de la hipermedia en el aula y en la Institución Educativa, el Dominio de la hipermedia por parte de los docentes, el Dominio de la hipermedia por parte de los estudiantes, y las Consideraciones sobre como la hipermedia ayuda a las competencias artísticas.

Entre los hallazgos se destaca la subutilización de los recursos tecnológicos de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima para el desarrollo de las clases de educación artística, desaprovechando la potencialidad de las herramientas de la hipermedia para el fortalecimiento de los saberes propios de la formación integral en educación artística y cultural (Ministerio de Educación Nacional, 2008).

Esta situación se refleja además en un bajo nivel de dominio de la hipermedia por parte de los docentes y estudiantes, al igual que la falta de espacios institucionales para su articulación. Estos factores mejoraron significativamente, tal como se evidenció en el cambio de opinión de los docentes frente a la incidencia que tiene la hipermedia para el desarrollo de competencias artísticas en nivel preescolar (cuarta dimensión evaluada). Opinión que condujo a una participación activa de la comunidad educativa en las actividades de la encuesta didáctica aplicada a estudiantes, creando las condiciones institucionales y locativas necesarias para que la investigadora lograra

generar experiencias y vivencias consecuentes con el desarrollo de aprendizaje significativo para los educandos (Ausubel, 2002).

Los resultados obtenidos en la **encuesta didáctica aplicada a estudiantes** corroboran diferentes conclusiones de investigaciones y guías pedagógicas formuladas especialmente por el Ministerio de Educación Nacional sobre el uso de la hipermedia para mejorar el desarrollo de las competencias artísticas en nivel preescolar. Es así como en la evaluación de las diferentes variables (desarrollo actitudinal, desarrollo cognitivo y desarrollo práctico comunicativo), se observó el mejoramiento en las habilidades específicas, al comparar los resultados de la prueba de entrada y la prueba de salida.

En cuanto a la dimensión del **desarrollo actitudinal** de la educación artística y cultural, en primera medida se evaluó la habilidad de reconocerse como ser único. Esta habilidad está representada en el *Aprender a Ser y Sentir*, que se materializa con la generación de experiencias y vivencias de aprendizaje para fortalecer el componente ético, estético, social y cultural (Ministerio de Educación Nacional, 2008). De ahí que las actividades partieron del reconocimiento de personal propio y de los compañeros de clase, utilizando videos e imágenes que permitieron a los estudiantes establecer patrones distintivos y característicos tales como los ojos, el peinado, la postura, las prendas de vestir, etc. Estas diferencias fueron expresadas a través de manifestaciones sensibles en forma oral.

Con respecto a la sensibilidad, como manifestación de la habilidad de expresar los sentimientos, los resultados de las preguntas 4 a la 8 de la encuesta didáctica, donde los estudiantes identificaron manifestaciones de alegría y tristeza a través de caritas que visualizaron en el computador o en hojas para dibujar y colorear, se puede indicar que el uso de la hipermedia permite mejorar el desarrollo de las competencias artísticas, toda vez que involucra diferentes herramientas de audiovisuales, imágenes, audios, entre otras, las cuales permiten a los estudiantes ahondar en la sensibilización como primer eslabón de la cadena de aprendizaje, sin la cual, según Martínez & Sánchez (2016), es “imposible llegar a niveles más altos del mismo”.

El aprendizaje de la sensibilidad sin embargo, puede ser mayor ante determinados estímulos, e insensible a otros, la labor del docente en tal sentido se deben encaminar a la aplicación de actividades de aula previamente planeadas, donde se aplique la hipermedia para crear situaciones que les permitan a los estudiantes “aprenderá a sensibilizarse ante situaciones para las que antes eran poco o nada sensibles” (Martínez & Sánchez, 2016).

Con respecto a la dimensión del **desarrollo cognitivo** de la educación artística y cultural, la intervención permitió a través del uso de la hipermedia el desarrollar en los estudiantes de nivel preescolar habilidades propias de las competencias artísticas, tales relacionadas con la exploración del medio, la reflexión sobre sus vivencias culturales y la apropiación de las mismas.

En lo referente a la habilidad de explorar el medio, propia de la variable de desarrollo cognitivo de las competencias artísticas, las actividades de las preguntas 9, 10 y 11, donde los niños escucharon y visualizaron animales en video y en su propio entorno, se pudo constatar el planeamiento de Eisner (1995), el cual sostiene que a través de la educación artística en la educación inicial, se permite al niño sentir, explorar, conocer, representar y transformar la realidad de su entorno, favoreciendo el desarrollo integral de las cualidades artísticas humanas, considerando que no se trata necesariamente de formar artistas, sino de cultivar sensibilidades y fomentar actitudes artísticas. Planteamiento que según la UNESCO (2006), se potencia con el uso de las TIC en la creación de nuevos entornos de aprendizaje abierto.

En cuanto a la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias culturales, a través de las preguntas 13 y 14, se logró un mejoramiento representativo en los estudiantes, quienes en la prueba de entrada limitaron su expresión artística a la presentación de un dibujo plano, sin decoraciones; luego en la prueba de salida utilizaron gran cantidad de materiales, adornos y técnicas para la decoración de sus producciones artísticas. Con ello se valida la formulación conceptual de Educación Artística planeada por el Ministerio de Educación Nacional (2008), en el documento guía denominado Orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural. Educación preescolar, básica y media; entendida como campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento a través del cual se potencializa y desarrolla la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica de los estudiantes, tomando como punto de referencia la interacción con su entorno familiar, educativo y social.

La habilidad de apropiarse de las vivencias culturales, representa el tercer componente de la variable del desarrollo cognitivo de las competencias artísticas; en cuanto a las actividades y resultados, se pudo evidenciar el cumplimiento de lo establecido por el Ministerio de Educación Nacional (2008) con respecto al *Aprender a Conocer*, construyendo espacios para vivenciar el Sanjuanero Caqueteño como práctica cultural autóctona del departamento del Caquetá que refleja el sentir del pueblo a través de la danza como manifestación artística simbólica de gran influencia en la región.

Este tipo de manifestaciones corresponden con las prácticas culturales que se materializan en el patrimonio material e inmaterial de los pueblos, y que en el caso del Reinado Nacional del Bambuco, cuenta con masiva participación a nivel regional, nacional, e inclusive internacional.

La dimensión del **desarrollo práctico y comunicativo** de la educación artística y cultural, fue la última evaluada en la encuesta didáctica aplicada a estudiantes, tomando en cuenta el uso de la hipermedia para mejorar el desarrollo de las habilidades de observar, de expresarse simbólicamente y de interactuar socialmente, las cuales resultan fundamentales en las competencias artísticas de nivel preescolar siguiendo la orientación pedagógica del Ministerio de Educación Nacional (2008) sobre el *Aprender a Saber y Saber Hacer*.

En los resultados, la habilidad de observar fue evaluada en las preguntas 18, 19 y 20, desde tres contextos representativos de interacción de los estudiantes, como son: la casa, el salón de clase y la sala de informática. Durante la implementación de las

actividades de la encuesta didáctica, estos tres ambientes fueron contantemente utilizados, por lo cual se optó por valorar la habilidad de los estudiantes de preescolar para expresar simbólicamente a través de dibujos su percepción de ciertos elementos característicos de un determinado contexto. Los resultados destacan un incremento significativo en la habilidad de observar y representar lo observado, creando producciones artísticas referentes de la autonomía estética alcanzada con las prácticas orientadas en la utilización de diferentes herramientas de la hipermedia. Sobre el particular, Mazo (2012) expone varias experiencias exitosas donde los docentes utilizan la hipermedia para generar ambientes innovadores de aprendizaje, con actividades de aula que potencien el saber hacer propio de las competencias artísticas.

La habilidad de expresarse simbólicamente, que constituye el segundo aspecto evaluado en el desarrollo práctico comunicativo; se expone en los resultados de las preguntas 21, 22 y 23, donde los videos e imágenes, como herramientas propias de la hipermedia, fueron utilizados para recrear un contexto donde los estudiantes observaron en primera medida algunos animales domésticos y salvajes, y, luego a diferentes personas en sus roles laborales. Estos dos contextos permitieron que los estudiantes hicieran lectura de las expresiones vistas, reflexionando sobre estas y expresando con sus propias palabras su percepción de las percepciones reflejadas en cada uno de los dos escenarios presentados.

En ambos casos los estudiantes alcanzaron experiencias y vivencias significativas (Ausubel, 2002), desarrollando conocimientos, procesos y productos que les permiten

avanzar en el *Aprender a Saber y Saber Hacer*, de acuerdo con la formulación de las competencias de la educación artística del nivel preescolar planteadas por el Ministerio de Educación Nacional (2008), las cuales se enfocan en la dimensión interpersonal y la interacción con el contexto del estudiante de nivel preescolar.

El desarrollo práctico y comunicativo de las competencias artísticas parte de la propia comprensión y significación hegeliana que se realiza del arte originado en la fantasía y creatividad, sin preestablecer reglas que limiten el pensamiento y la autonomía de la producción artística, cumpliendo con las finalidades académicas de la educación artística en nivel preescolar (Ministerio de Educación Nacional, 2000).

El tercer aspecto evaluado de las competencias artísticas en cuanto al desarrollo práctico y comunicativo, se refiere a la habilidad de interactuar socialmente. Siendo evaluado a través de las preguntas 24 y 25 de la encuesta didáctica aplicada a estudiantes, donde se determinó la habilidad de éstos para interactuar socialmente a través de la ejecución del a coreografía del Sanjuanero Caqueteño en el ambiente del salón y luego ante la comunidad educativa, permitió contrastar la importancia que tiene la hipermedia, que a través de herramientas (como imágenes, audios, videos, etc.) permite al docente generar experiencias y vivencias en diferentes contextos, integrando los saberes que propone el Ministerio de Educación Nacional (2008) para la formación integral en educación artística y cultural en nivel preescolar.

Los resultados así mismo validan las directrices formuladas por las Naciones Unidas para la educación artística con la incorporación de las TIC, los cuales son retomados por el investigador Echevarría (2010), señalándolos como política gubernamental

prioritaria aplicada en Europa para el desarrollo de la sociedad de la investigación, cuya finalidad se puede trasladar al contexto de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima, tal como se demuestra con los resultados positivos en la comunidad educativa del nivel preescolar, quienes representan la población objetivo de este estudio.

Vale destacar que a través de las actividades de intervención realizadas se lograron alcanzar los objetivos propuestos con esta investigación, determinando el amplio campo de aplicación pedagógico de la hipermedia para el desarrollo de las competencias artísticas en los estudiantes de nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima jornada de la mañana del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016. Este aspecto fue valorado por los logros alcanzados en el desarrollo actitudinal, cognitivo y el práctico comunicativo, los cuales corresponden a las variables dependientes consideradas en la presente investigación, que además delimitan las dimensiones de las competencias artísticas respectivamente desde los ámbitos: intrapersonal, de interacción con la naturaleza, interpersonal y de interacción con el contexto.

De este modo se probaron también las hipótesis formuladas, toda vez que el coeficiente de correlación r calculado en todos los casos condujo a un valor de p inferior al 5% de significancia, validando el H_1 por la existencia de relación entre las variables objeto de investigación. Las pruebas de hipótesis se soportan teóricamente desde los planteamientos constructivistas de autores como Piaget, Vigotsky y Ausubel, que la hipermedia permite mejorar significativamente el desarrollo de competencias artísticas

en los estudiantes de nivel preescolar, valorando sus conocimientos previos, los aprendizajes adquiridos de su interacción en diferentes ambientes (escolar, familiar y social) y las vivencias culturales que se enriquecen con las actividades colaborativas y participativas de aula realizadas a través de manifestaciones artísticas visuales, sonoras, corporales y gestuales, desde la expresión comunicativa verbal y no verbal.

En el logro de los objetivos propuestos y validación de las hipótesis formuladas, la población interviniente ejerció un rol fundamental. La participación activa de los diferentes miembros de la Institución Educativa permitió que directivas, docentes, estudiantes y algunos padres de familia, se vincularan asertivamente en la implementación de las diferentes actividades de aula formuladas por la investigadora en los dos momentos en que se ejecutó la intervención (prueba de entrada y prueba de salida).

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Primera

A) que dice: —Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia mejora el desarrollo actitudinal en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en el año 2016 —. Los resultados obtenidos demuestran que el uso de la hipermedia mejoró significativamente la dimensión del desarrollo actitudinal en los estudiantes de nivel preescolar respecto de las competencias artísticas, puesto que los indicadores evaluados reflejaron que los niños participantes de la intervención mejoraron la habilidad de reconocerse como ser único y expresar sus sentimientos a través de diferentes manifestaciones artísticas. En consecuencia, se confirmó la primera hipótesis específica porque el valor obtenido del coeficiente de correlación fue $r = 0,254$ (valor de $p = 0,000$); y, siendo que el valor de p es inferior al 5% de significancia, se procedió a rechazar H_0 , concluyendo que si existe relación entre el uso de la hipermedia y el desarrollo actitudinal de las competencias artísticas de los estudiantes del nivel preescolar. Sin embargo se deben hacer mayor énfasis en la inclusión de actividades de aula que generen experiencias y vivencias de aprendizaje para fortalecer los componentes ético, estético, social y cultural, por ser necesarios para el desarrollo de la autonomía estética desde el *Aprender a Ser y Sentir*.

Segunda

B) que dice: —Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia mejora el desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en el año 2016 —. Los resultados obtenidos demuestran que el uso de la hipermedia mejoró significativamente la dimensión del desarrollo cognitivo en los estudiantes de nivel preescolar respecto de las competencias artísticas, puesto que los indicadores evaluados reflejaron que los niños participantes de la intervención mejoraron la habilidad de explorar el medio, así como reflexionar y apropiarse de sus vivencias culturales. En consecuencia, se confirmó la segunda hipótesis específica porque el valor obtenido del coeficiente de correlación fue $r = 0,590$ (valor de $p = 0,000$); y, siendo que el valor de p es inferior al 5% de significancia, se procedió a rechazar H_0 , concluyendo que si existe relación entre el uso de la hipermedia y el desarrollo cognitivo de las competencias artísticas de los estudiantes del nivel preescolar. Más allá de los resultados positivos evidenciados, desde se debe propender por la formación integral de la educación artística y cultural, generando experiencias y vivencias para fortalecer la creatividad, así como el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes, garantizando el desarrollo del pensamiento complejo y sistémico propio del *Aprender a Conocer*.

Tercera

C) dice: —Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia mejora el desarrollo práctico y comunicativo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá

Colombia en el año 2016 —. Los resultados obtenidos demuestran que el uso de la hipermedia mejoró significativamente la dimensión del desarrollo práctico y comunicativo en los estudiantes de nivel preescolar respecto de las competencias artísticas, puesto que los indicadores evaluados reflejaron que los niños participantes de la intervención mejoraron la habilidad de observar, de expresarse simbólicamente y de interactuar socialmente; por cuanto se confirmó la tercera hipótesis específica porque el valor obtenido del coeficiente de correlación fue $r = 0,212$ (valor de $p = 0,000$); y, siendo que el valor de p es inferior al 5% de significancia, se procedió a rechazar H_0 , concluyendo que si existe relación entre el uso de la hipermedia y el desarrollo práctico comunicativo de las competencias artísticas de los estudiantes del nivel preescolar. Sin embargo, se deben planear actividades de aula para generar continuamente experiencias y vivencias en torno a prácticas del arte, la cultura y el patrimonio, en torno al componente expresivo y simbólico cultural relacionados con el *Aprender a Saber y Saber Hacer* de las competencias artísticas.

Recomendaciones

Primera

Para el desarrollo actitudinal de las competencias artísticas en nivel preescolar se deben orientar prácticas artísticas y culturales desde el aula donde el estudiante empiece por reconocerse a sí mismo y a expresar sus sentimientos, reconociendo las semejanzas y diferencias que tiene con sus demás compañeros, con los docentes y con los demás seres del entorno. Esto se consigue con la interacción social y con la naturaleza, con actividades de aula basadas en el uso de la hipermedia para mejorar

la interacción de los estudiantes y en la consolidación del componente ético, estético, social y cultural, necesarios para alcanzar el *Aprender a Ser y Sentir*.

Segunda

Para el desarrollo cognitivo de las competencias artísticas en nivel preescolar se debe aprovechar la buena disposición que tienen los estudiantes en la infancia frente a la realización de actividades manuales, práctica de danzas, teatro, música, y especialmente frente al uso de nuevas tecnologías, tales como la hipermedia, para despertar su creatividad, y el pensamiento crítico y reflexivo, brindándole experiencias y vivencias enriquecedoras para que *Aprenda a Conocer* y adquiera destrezas en la ejecución de diferentes oficios y en el lenguaje simbólico, a raíz de la acumulación de experiencias.

Tercera

Para el desarrollo práctico y comunicativo de las competencias artísticas, las actividades de aula deben orientarse en con prácticas colaborativas que enfatizan en el uso del lenguaje oral y simbólico, interactuando con sus interlocutores para comprender significados y expresarse simbólicamente a través de diferentes formas de expresión artística y cultural, desarrollando la percepción y apreciación activa de la interacción social para *Aprender a Saber y Saber Hacer*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, S. (2003). *El periodismo en internet*. Caracas, Venezuela: Fondo Editorial de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.
- Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural. (2010). *Educación artística y cultural en el contexto escolar en Europa*. Madrid, España: ERYDICE.
- Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural. (2010). *Educación artística y cultural en el contexto escolar en Europa*. Madrid, España: ERYDICE.
- Area, M. (2008). Innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Revista Investigación en la Escuela*(64), 5-18.
Obtenido de http://www.eps-salud.com.ar/Pdfs/Innovacion_Pedagogica_con_Tics.pdf
- Arroyo, A., Castelo, M., & Pueyo, M. (1997). *El departamento de orientación: Atención a la diversidad*. Madrid, España: Narcea S.A. Ediciones.
- Asociación Mundial de Educadores Infantiles. AMEI-WAECE. (22 de noviembre de 2016). *Diccionario Pedagógico*. Obtenido de <http://waece.org/diccionario/index.php>
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Madrid: Paidós.
- Berumen, S., & Arriaza, K. (2008). *Evolución y desarrollo de las TIC en la economía del conocimiento*. Madrid, España: Ecobook - Editorial del Economista.
- Briceño, B. (2015). *Usos de las TIC en preescolar: hacia la integración curricular*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Capasso, V., & Jean, J. (2013). Las TIC en las propuestas de Educación Artística. Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. *Question - Universidad*

- Nacional de La Plata (Argentina)*, 1(38), 1-14. Obtenido de <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1817>
- Congreso de Colombia. (1968). *Ley 75 (30, diciembre, 1968). Por la cual se dictan normas sobre filiación y se crea el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar*. Bogotá D.C.: Diario Oficial No. 32.682.
- Congreso de la República. (2006). *Ley 1098 (8, noviembre, 2006) Por medio de la cual se expide el Código de la Infancia y Adolescencia*. Bogotá D.C.: Diario Oficial No. 41.480.
- Constitución Política de Colombia, Gaceta Constitucional No. 116 (Asamblea Nacional Constituyente 20 de julio de 1991).
- Contreras, M., & Martínez, J. (2016). *Proyecto de educación artística digital para docentes en el Colegio Parroquial San Carlos*. San Carlos, México: Fundación Universitaria Los Libertadores. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/0B1SwcDGJlf9mbzg1Rlp5aDZZT1k/view>
- de la Espriella, M. A., Lozano, A., & Schembri, M. (2009). *Tesis de maestría: Estudio exploratorio del potencial pedagógico de las unidades didácticas: pensamiento hablado*. Barranquilla: Universidad del Norte.
- de la Rosa, M., Rocha, J., & Arrambide, C. (12 de junio de 2010). *monografias*. Recuperado el 23 de octubre de 2014, de Conalep: <http://www.monografias.com/trabajos-pdf4/la-tecnologia/la-tecnologia.pdf>
- Decreto 088/76. Por el cual se estructura el sistema educativo y reorganiza el Ministerio de Educación Nacional, Diario oficial 34.495 (Presidencia de Colombia 22 de enero de 1976).
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Madrid: UNESCO - Santillana.

- Echevarría, J. (2010). La agenda educativa europea y las TIC: 2000-2010. *Revista Española de Educación Comparada*(16), 75-105.
- Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (10 de marzo de 2009). *UTP*. Recuperado el 20 de octubre de 2014, de <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>
- Eisner, E. (1995). *Educar la visión artística*. Quito: Paidós.
- Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro*. Madrid: Paidós.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación* (5 ed.). México D.F.: McGraw Hill.
- Hernández, S. (2007). *Fundamentos de metodología de la investigación*. México D.F.: McGraw-Hill.
- Institución Educativa Agroecológico Amazónico de Buinaima. (3 de marzo de 2015). Recuperado el 12 de enero de 2016, de <http://institucioneducativabuinaima.jimdo.com/conozca-mas-de-la-institucion/>
- Institución Educativa Agroecológico Amazónico de Buinaima. (2016). *Proyecto Educativo Institucional -PEI*. Florencia, Caquetá, Colombia: Entidad.
- Jauss, H. (2002). *Pequeña apología de la experiencia estética*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Joyanes, L. (1998). *Cibersociedad. Los retos sociales ante un mundo digital*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Kant, I. (2003). *Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime*. México D.F.: Porrúa S.A. de C.V.

Ley 115/94. Por la cual se expide la Ley General de Educación, Diario Oficial 41.214 (Congreso de Colombia 8 de febrero de 1994).

Ley 1341/09. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC–, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones, Diario Oficial 47.426 (Congreso de Colombia 30 de julio de 2009).

Ley 7/79. Por la cual se dictan normas para la protección de la niñez, se establece el Sistema Nacional de Bienestar Familiar, se reorganiza el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y se dictan otras disposiciones, Diario Oficial 35.191 (Congreso de Colombia 24 de enero de 1979).

López, M. E. (2009). *Tesis para maestría: Comunicación educativa, una propuesta lúdica en la Institución Educativa Agustín Nieto Caballero*. Pereira: UTP.

Martínez, E., & Sánchez, S. (17 de abril de 2016). Recuperado el 22 de octubre de 2016, de <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0072desarrollohabilidades.htm>

Mazo, H. (2012). *Tesis: Sistematización sobre el uso de las TIC en la enseñanza de las artes en la primera infancia de la Fundación de Atención a la Niñez (FAN)*. Cali, Colombia: Universidad de San Buenaventura.

Ministerio de Educación Nacional. (2000). *Educación Artística, Serie de Lineamientos Curriculares*. Bogotá D.C: Cooperativa Editorial Magisterio.

Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Orientaciones pedagógicas para la educación artística y cultural. Educación preescolar, básica y media*. Bogotá, Colombia: Revolución Educativa - Colombia Aprende.

- Ministerio de Educación Nacional. (2009). *Instrumento diagnóstico de competencias básicas en transición*. Bogotá, Colombia: Subdirección de Estándares y Evaluación.
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Documento No. 13 Aprender y jugar, instrumento diagnóstico de competencias básicas en transición*. Bogotá D.C.: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Moreno, J., & Polo, S. (2005). *Software educativo orientado al afianzamiento de la lógica de los niños con edades entre 6 y 8 años del Colegio Juan XXI*. Florencia: Universidad Francisco José de Caldas.
- Morgado, C. A. (7 de enero de 2003). *IERED*. Recuperado el 21 de septiembre de 2014, de http://www.iered.org/ev/pluginfile.php/1039/mod_scorm/content/0/CLASE_TEO_RICA.htm
- Necuzzi, C. (2013). *Estado del arte sobre el desarrollo cognitivo incluído en los procesos de aprendizaje y enseñanza con integración de las TIC*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF).
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2011). *Metodología del a investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la tesis*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la Universidad de Bogotá.
- Ochoa, D. (2011). *Implementación de las TICs como estrategia didáctica para generar un aprendizaje significativo de los procesos celulares en los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa San Andrés del municipio de Girardota*. Medellín, Colombia: Universidad Nacional de Colombia Sede Medellín.

- Organización de las Naciones Unidas ONU. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. París: Resolución 217 A (III).
- Organización de los Estados Latinoamericanos. (20 de mayo de 2014). OEI. Recuperado el 30 de octubre de 2014, de <http://www.oei.es/linea3/inicial/colombiane.htm>
- Presidencia de la República de Colombia. (1994). *Decreto 1860 (3, agosto, 1994). Por el cual se reglamenta la Ley 115 de 1994 en los aspectos pedagógicos y organizativos generales*. Bogotá D.C.: Diario Oficial No. 41.480.
- Presidencia de la República de Colombia. (1997). *Decreto 2247 (11, septiembre, 1997). Por el cual se expiden normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones*. Bogotá D.C.: Diario Oficial No. 43.131.
- Preza, N. (2006). *Tesis para Licenciatura en Pedagogía: La teoría pedagógica de Paulo Freire: una lectura de su planteamiento estético*. México D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Secretaría de Educación Municipal de Florencia. (2012). *Plan de Estudios de Preescolar Unificado*. Florencia, Colombia: SEM Florencia.
- Suesca, A. (6 de junio de 2014). *Camaleo*. Recuperado el 22 de octubre de 2014, de <http://es.calameo.com/books/003152835a9e1047529cf>
- Tapiero, E., & Quiroga, A. (2005). *Desarrollo integral de la investigación el sistema educativo del Caquetá*. Florencia: Colciencias - Universidad de la Amazonia.
- UNESCO. (1990). *Declaración mundial sobre educación para todos*. Jomtien: WCEFA.

UNESCO. (2006). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza. Manual para docentes*. Montevideo, Uruguay: Ediciones Trilce.

Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001390/139028s.pdf>

UNESCO. (2013). *Enfoques estratégicos sobre las TICS en la educación en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile: Oficina Regional de Educación para

América Latina y el Caribe OREALC/UNESCO. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Santiago/images/ticseesp.pdf>

Vigotsky, L. (2000). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: La Pléyade Ediciones.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia de la Investigación

TÍTULO: USO DE LA HIPERMEDIA PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA SEDE CENTRAL DEL MUNICIPIO DE FLORENCIA CAQUETÁ, COLOMBIA 2016

AUTOR: Esp. DARCY PULECIO CUELLAR Y LUZ NEIDA PORRAS GODOY

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES		
Problema General ¿Cómo influye el uso de la hipermedia en el desarrollo de las competencias artísticas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia?	Objetivo General Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia influye en el desarrollo de las competencias artísticas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima jornada de la mañana del municipio de Florencia Caquetá.	Hipótesis general El uso de la hipermedia mejora significativamente el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia, Caquetá.	Uso de la hipermedia		
			dimensiones	indicadores	Numero de ítems
			Entorno de la hipermedia en el aula y en la Institución Educativa	No. de aulas de la institución para el uso de hipermedia Calidad del hardware y software para la enseñanza de la educación artística No. de equipos disponibles para la clase de educación artística	6

<p>Problemas específicos</p> <p>A). ¿En qué medida el uso de la Hipermedia mejora el desarrollo actitudinal en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima de la sede Central del municipio de Florencia?</p> <p>B). ¿En qué medida el uso de la hipermedia mejora el desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima de la sede Central del municipio de Florencia?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>A). Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia mejora el desarrollo actitudinal en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá.</p> <p>B). Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia mejora el desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá.</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>A). El uso de la hipermedia mejora significativamente el desarrollo actitudinal en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá.</p> <p>B). El uso de la hipermedia mejora significativamente el desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá.</p>	<p>Dominio de la hipermedia por parte de los docentes</p>	<p>No. de docentes que utilizan la hipermedia</p> <p>Nivel de conocimiento de los docentes de la hipermedia</p> <p>Herramientas de la hipermedia que utilizan los docentes</p>	8	
			<p>Dominio de la hipermedia por parte de los estudiantes</p>	<p>Nivel de conocimiento de los estudiantes en el uso de la hipermedia</p> <p>Tipo de uso que hacen los estudiantes de la hipermedia</p> <p>Herramientas de la hipermedia que utilizan los estudiantes</p>		4
			<p>Consideraciones sobre como la hipermedia ayuda a las competencias artísticas</p>	<p>Consideraciones sobre la hipermedia para desarrollar las competencias artísticas</p>		

<p>C). ¿En qué medida el uso de la hipermedia mejora el desarrollo práctico y comunicativo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima de la sede Central del municipio de Florencia?</p>	<p>C). Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia mejora el desarrollo práctico y comunicativo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá.</p>	<p>C). El uso de la hipermedia mejora significativamente el desarrollo práctico y comunicativo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá.</p>	<p>Desarrollo actitudinal</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1251 261 1495 326">Sub dimensiones</th> <th data-bbox="1495 261 1797 326">indicadores</th> <th data-bbox="1797 261 1948 326">Numero de ítems</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1251 326 1495 784" rowspan="3">Habilidad de reconocerse como ser único</td> <td data-bbox="1495 326 1797 480">Nivel de consideración de la habilidad de reconocerse como ser en las competencias artísticas</td> <td data-bbox="1797 326 1948 784" rowspan="3">3</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1495 480 1797 662">Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de reconocerse como ser único</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1495 662 1797 784">Valoración de la habilidad de reconocerse como ser único</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1251 784 1495 1248" rowspan="3">Habilidad de expresar sus sentimientos</td> <td data-bbox="1495 784 1797 971">Nivel de consideración de la habilidad de expresar sus sentimientos en las competencias artísticas</td> <td data-bbox="1797 784 1948 1248" rowspan="3">5</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1495 971 1797 1157">Valoración de actividades que se presentan para promover la habilidad de expresar sus sentimientos</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1495 1157 1797 1248">Valoración de la habilidad de expresar sus sentimientos</td> </tr> </tbody> </table>	Sub dimensiones	indicadores	Numero de ítems	Habilidad de reconocerse como ser único	Nivel de consideración de la habilidad de reconocerse como ser en las competencias artísticas	3	Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de reconocerse como ser único	Valoración de la habilidad de reconocerse como ser único	Habilidad de expresar sus sentimientos	Nivel de consideración de la habilidad de expresar sus sentimientos en las competencias artísticas	5	Valoración de actividades que se presentan para promover la habilidad de expresar sus sentimientos	Valoración de la habilidad de expresar sus sentimientos
Sub dimensiones	indicadores	Numero de ítems														
Habilidad de reconocerse como ser único	Nivel de consideración de la habilidad de reconocerse como ser en las competencias artísticas	3														
	Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de reconocerse como ser único															
	Valoración de la habilidad de reconocerse como ser único															
Habilidad de expresar sus sentimientos	Nivel de consideración de la habilidad de expresar sus sentimientos en las competencias artísticas	5														
	Valoración de actividades que se presentan para promover la habilidad de expresar sus sentimientos															
	Valoración de la habilidad de expresar sus sentimientos															

			Desarrollo cognitivo		
			Sub dimensiones	indicadores	Numero de ítems
			Habilidad de explorar el medio	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de explorar el medio en las competencias artísticas	3
				Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de explorar el medio	
				Valoración de la habilidad de explorar el medio	
			Habilidad de reflexionar sobre sus vivencias	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias en las competencias artísticas	5
				Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias	
				Valoración de la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias	

			<table border="1"> <tr> <td rowspan="3">Habilidad de apropiarse de las vivencias</td> <td>Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de apropiación de sus vivencias en las competencias artísticas</td> <td rowspan="3">3</td> </tr> <tr> <td>Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de apropiación de sus vivencias</td> </tr> <tr> <td>Valoración de la habilidad de apropiación de sus vivencias</td> </tr> </table>	Habilidad de apropiarse de las vivencias	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de apropiación de sus vivencias en las competencias artísticas	3	Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de apropiación de sus vivencias	Valoración de la habilidad de apropiación de sus vivencias			
Habilidad de apropiarse de las vivencias	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de apropiación de sus vivencias en las competencias artísticas	3									
	Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de apropiación de sus vivencias										
	Valoración de la habilidad de apropiación de sus vivencias										
Desarrollo práctico y comunicativo											
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sub dimensiones</th> <th>indicadores</th> <th>Numero de ítems</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">Habilidad de observar</td> <td>Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de observar para las competencias artísticas</td> <td rowspan="3">3</td> </tr> <tr> <td>Valoración de las actividades para promover la habilidad de observar</td> </tr> <tr> <td>Valoración de la habilidad de observar en diferentes contextos</td> </tr> </tbody> </table>	Sub dimensiones	indicadores	Numero de ítems	Habilidad de observar	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de observar para las competencias artísticas	3	Valoración de las actividades para promover la habilidad de observar	Valoración de la habilidad de observar en diferentes contextos
Sub dimensiones	indicadores	Numero de ítems									
Habilidad de observar	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de observar para las competencias artísticas	3									
	Valoración de las actividades para promover la habilidad de observar										
	Valoración de la habilidad de observar en diferentes contextos										

			Sub dimensiones	indicadores	Numero de ítems
			Habilidad de expresarse simbólicamente	Nivel de consideración de la importancia de expresarse simbólicamente para las competencias artísticas	3
				Valoración de las actividades para promover la habilidad de expresarse simbólicamente	
				Valoración de la habilidad de expresarse simbólicamente	
			Habilidad de interactuar socialmente	Nivel de consideración de la importancia de interactuar socialmente para las competencias artísticas	3
				Valoración de las actividades para promover la habilidad de interactuar socialmente	
				Valoración de la habilidad de interactuar socialmente	

MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	MÉTODO DE ANÁLISIS DE DATOS												
<p>Tipo de estudio</p> <p>Experimental o aplicada</p> <p>Diseño de investigación. Pre Experimental GE: O1 X O2 Dónde: GE: Corresponde al grupo muestral o grupo de Experimento O1: es la Prueba de Entrada O2: es la Prueba de salida X: es el Experimento o también llamada la variable independiente</p> <p>Método de estudio Cuantitativo</p>	<p>Población</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">22 estudiantes del grado transición</td> </tr> <tr> <td>Hombres</td> <td>Mujeres</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>17</td> </tr> </table> <p>Fuente: Registro de matrículas</p> <p>Muestra</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">22 estudiantes del grado transición</td> </tr> <tr> <td>Hombres</td> <td>Mujeres</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>17</td> </tr> </table> <p>(Elaboración propia de la Investigadora)</p>	22 estudiantes del grado transición		Hombres	Mujeres	5	17	22 estudiantes del grado transición		Hombres	Mujeres	5	17	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta didáctica para estudiantes pre elaborada con preguntas cerradas • Encuesta para docentes pre elaborada con preguntas cerradas 	<p>La estadística es experimental</p> <ul style="list-style-type: none"> • Codificación • Calificación • Tabulación • Interpretación
22 estudiantes del grado transición															
Hombres	Mujeres														
5	17														
22 estudiantes del grado transición															
Hombres	Mujeres														
5	17														

Anexo 2. Matriz del instrumento para la recolección de datos

Encuesta a Docentes

Título de la investigación: USO DE LA HIPERMEDIA PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA SEDE CENTRAL DEL MUNICIPIO DE FLORENCIA CAQUETÁ, COLOMBIA 2016

Variable: **Uso de la hipermedia**

Dimensiones (Aspectos del tratamiento de la variable de trabajo)	Indicadores (Comportamientos o conductas deseables en función de la dimensión)	Peso	Número de Ítems	Ítems o reactivos (Cuestionamientos o Situaciones de Observación de conductas)	Criterio de evaluación Seleccionar uno
Entorno de la hipermedia en el aula y en la Institución Educativa	No. de aulas de la institución para el uso de hipermedia	27,3%	6	1. La Institución cuenta con aulas de sistemas suficientes para el uso de la hipermedia 2. El aula de sistemas es cómoda y acogedora 3. Los equipos de la sala de sistemas son modernos y adecuados para las clases 4. Los equipos de la sala de sistemas son suficientes para el desarrollo de una clase de educación artística en nivel preescolar 5. Las aulas de clase cuentan con los equipos requeridos para el uso de la hipermedia en la educación artística en nivel preescolar 6. El tiempo disponible para el uso de la hipermedia en la institución es adecuado en la clase de educación artística en nivel preescolar	1=A 2=B 3=C 4=D 5=E
	Calidad del hardware y software para la enseñanza de la educación artística				
	No. de equipos disponibles para la clase de educación artística				

Dominio de la hipermedia por parte de los docentes	Nivel de conocimiento de los docentes en el uso de la hipermedia	36,4%	8	<p>7. Todos los docentes de nivel preescolar de la institución hacen uso de la hipermedia en el desarrollo de las clase de educación artística</p> <p>8. Los docentes de nivel preescolar de la institución tienen suficientes conocimientos del uso de la hipermedia</p> <p>9. La institución facilita a los docentes el uso de la hipermedia en las clases de educación artística de nivel preescolar</p> <p>10. Utiliza herramientas de imagen que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar</p> <p>11. Utiliza herramientas de audio que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar</p> <p>12. Utiliza herramientas de hipertexto que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar</p> <p>13. Utiliza herramientas de video que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar</p> <p>14. Los docentes de nivel preescolar hacen uso de la hipermedia fuera de clases</p>	<p>1=A</p> <p>2=B</p> <p>3=C</p> <p>4=D</p> <p>5=E</p>
	Tipo de uso que hacen los docentes de la hipermedia				
	Herramientas de la hipermedia que utilizan los docentes				

Dominio de la hipermedia por parte de los estudiantes	Nivel de conocimiento de los estudiantes en el uso de la hipermedia	18,2%	4	<p>15. Todos los estudiantes de nivel preescolar de la institución hacen uso de la hipermedia en el desarrollo de sus clases de educación artística</p> <p>16. Los estudiantes de nivel preescolar de la institución tienen suficientes conocimientos del uso de la hipermedia</p> <p>17. La institución facilita a los estudiantes el uso de la hipermedia en las clases de educación artística de nivel preescolar</p> <p>18. Sabe sí los estudiantes de nivel preescolar hacen uso de la hipermedia para realizar sus tareas fuera de clases</p>	<p>1=A</p> <p>2=B</p> <p>3=C</p> <p>4=D</p> <p>5=E</p>
	Tipo de uso que hacen los estudiantes de la hipermedia				
	Herramientas de la hipermedia que utilizan los estudiantes				
Consideraciones sobre como la hipermedia ayuda a las competencias artísticas	Consideraciones sobre como la hipermedia ayuda a las competencias artísticas	18,2%	4	<p>19. Considera que el uso de la hipermedia en la vida cotidiana influye en el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes de nivel preescolar</p> <p>20. Considera que el uso de las herramientas de la hipermedia (audio, imagen, video, hipertexto, etc.) facilitan la adquisición de competencias artísticas en los estudiantes de nivel preescolar</p> <p>21. Considera que el uso de la hipermedia en las clases de educación artística de nivel preescolar les ayuda a aprender más y mejor a los estudiantes</p> <p>22. Esta dispuesto a hacer uso de la hipermedia para el desarrollo de las clases de educación artística de los estudiantes de nivel preescolar</p>	<p>1=A</p> <p>2=B</p> <p>3=C</p> <p>4=D</p> <p>5=E</p>
		100%	22		

Encuesta didáctica a estudiantes

Variable: **Desarrollo actitudinal**

Dimensiones (Aspectos del tratamiento de la variable de trabajo)	Indicadores (Comportamientos o conductas deseables en función de la dimensión)	Peso	Número de Ítems	Ítems o reactivos (Cuestionamientos o Situaciones de Observación de conductas)	Criterio de evaluación Seleccionar uno
Habilidad de reconocerse como ser único	Nivel de consideración de la habilidad de reconocerse como ser en las competencias artísticas	12%	3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica a través de un dibujo que observa en el computador si es niño o niña y señala los que corresponden a su género 2. Se reconoce a sí mismo en un video donde interactúa con sus compañeros 3. Reconoce sus compañeros y los identifica en el video 	<ol style="list-style-type: none"> 1=A 2=B 3=C
	Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de reconocerse como ser único				
	Valoración de la habilidad de reconocerse como ser único				
Habilidad de expresar sus sentimientos	Nivel de consideración de la habilidad de expresar sus sentimientos en las competencias artísticas	20%	5	<ol style="list-style-type: none"> 4. Identifica sentimientos de tristeza observados en caritas en el computador 5. Identifica sentimientos de felicidad observados en caritas en el computador 6. Colorea y expresa caritas felices a los personajes sin rostros que visualiza previamente en formato jpg 7. Colorea y expresa caritas tristes a los personajes sin rostro que visualiza previamente en formato jpg 8. Completa las caritas sonrientes y colorea 	<ol style="list-style-type: none"> 1=A 2=B 3=C
	Valoración de actividades que se presentan para promover la habilidad de expresar sus sentimientos				
	Valoración de la habilidad de expresar sus sentimientos				

Variable: **Desarrollo cognitivo**

Dimensiones (Aspectos del tratamiento de la variable de trabajo)	Indicadores (Comportamientos o conductas deseables en función de la dimensión)	Peso	Número de Ítems	Ítems o reactivos (Cuestionamientos o Situaciones de Observación de conductas)	Criterio de evaluación Seleccionar uno
Habilidad de explorar el medio	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de explorar el medio en las competencias artísticas	12%	3	9. Escucha audios de sonidos emitidos por animales y los reproduce 10. Visualiza comportamientos de animales en la naturaleza a través de videos y los imita 11. Identifica animales visualizados en el video con algunos que se encuentran en su entorno	1=A 2=B 3=C
	Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de explorar el medio				
	Valoración de la habilidad de explorar el medio				
Habilidad de reflexionar sobre sus vivencias	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias en las competencias artísticas	12%	3	12. Escucha y reflexiona sobre las vivencias familiares vistas en video 13. Elabora un dibujo y lo decora con diferentes materiales para indicar los aportes que puede hacer para mejorar la convivencia en casa 14. Elabora un dibujo y lo decora con diferentes materiales para indicar los aportes que puede hacer para mejorar la convivencia en la escuela	1=A 2=B 3=C
	Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias				
	Valoración de la habilidad de reflexionar sobre sus vivencias				
Habilidad de apropiarse de las vivencias	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de apropiación de sus vivencias en las competencias artísticas	12%	3	15. Visualiza video del Sanjuanero Caqueteño y socializa su participación en dichos eventos culturales 16. Decora un dibujo del traje típico del Sanjuanero Caqueteño 17. Practican pasos básicos del Sanjuanero Caqueteño utilizando videos ilustrativos	1=A 2=B 3=C
	Valoración de las actividades que se presentan para promover la habilidad de apropiación de sus vivencias				
	Valoración de la habilidad de apropiación de sus vivencias				

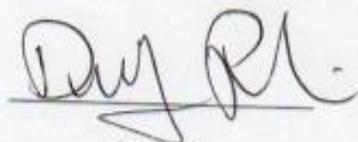
Variable: **Desarrollo práctico y comunicativo**

Dimensiones (Aspectos del tratamiento de la variable de trabajo)	Indicadores (Comportamientos o conductas deseables en función de la dimensión)	Peso	Número de Ítems	Ítems o reactivos (Cuestionamientos o Situaciones de Observación de conductas)	Criterio de evaluación Seleccionar uno
Habilidad de observar	Nivel de consideración de la importancia de la habilidad de observar para las competencias artísticas	12%	3	18. Observa los objetos del salón y los colorea en una hoja con siluetas 19. Observa los objetos de la sala de informática y los colorea en una hoja con siluetas 20. Observa los objetos de la casa y los colorea en una hoja con siluetas	1=A 2=B 3=C
	Valoración de las actividades para promover la habilidad de observar				
	Valoración de la habilidad de observar en diferentes contextos				
Habilidad de expresarse simbólicamente	Nivel de consideración de la importancia de expresarse simbólicamente para las competencias artísticas	12%	3	21. Reconozco expresiones simbólicas de animales vistas en video y las describo 22. Reconozco expresiones simbólicas de diferentes profesiones y las describo 23. Reconozco expresiones simbólicas de sentimientos y las represento con lenguaje simbólico	1=A 2=B 3=C
	Valoración de las actividades para promover la habilidad de expresarse simbólicamente				
	Valoración de la habilidad de expresarse simbólicamente				
Habilidad de interactuar socialmente	Nivel de consideración de la importancia de interactuar socialmente para las competencias artísticas	8%	2	24. Participo en la preparación del Sanjuanero Caqueteño como actividad grupal orientada con videos 25. Participo en la presentación del Sanjuanero Caqueteño en espacios educativos	1=A 2=B 3=C
	Valoración de las actividades para promover la habilidad de interactuar socialmente				
	Valoración de la habilidad de interactuar socialmente				
		100%	25		

Anexo 3. Lista de Participantes

INSTITUCION EDUCATIVA AGROECOLOGICO AMAZONICO BUINAIMA
GRADO PREESCOLAR
LISTA DE ESTUDIANTES
2016

No	NOMBRE Y APELLIDO
1	AGUIRRE MUÑOZ MABEL DAYANNA
2	BOLAÑOS TOLEDO KAROL LIZETH
3	BUITRAGO CLAROS YESICA
4	CASTRO VILLABON JAFEEET FERNANDO
5	CAVIEDES RUIZ LAURA SOFIA
6	CHAMBO CASTILLO EDINSON FABIAN
7	CORREA PERDOMO CAMILA
8	COSSIO REYES LUISA FERNANDA
9	CUCHILLO PASTRANA DIEGO FERNANDO
10	DAMIAN GUTIERREZ MARIA FERNANDA
11	DURAN PULECIO CRISTIAN CAMILO
12	FLOREZ COLLAZOS JUAN DAVID
13	JARA SOTO JOFRAN SANTIAGO
14	LOPEZ GOMEZ JUAN MANUEL
15	MEJIA VARGAS ERIKA YULIANA
16	MORALES NOGUERA NATALY
17	MUÑOZ MOSQUERA ANA SOFIA
18	NIETO CUELLAR YAMILETH VIVIANA
19	NUÑEZ YATE ADRIANA VANESSA
20	OSPITIA AGUILAR KLEIDER ESTEBAN
21	PALACIOS RIOS JUAN LEISON
22	TOVAR CESPEDES SANTIAGO



Docente

Anexo 4. Testimonio fotográfico

Fotografía 1. Contexto del aula de clases de los estudiantes de nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede central



Fotografía 2. Sala de informática de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede central



Variable: Desarrollo actitudinal

Fotografía 3. Habilidad de reconocerse mismo como ser único. Los estudiantes reconocen el sexo de los niños en las ilustraciones



Fotografía 4. Habilidad de expresar sus sentimientos. Estudiantes reconociendo sentimientos de tristeza o alegría en las caritas



Variable: Desarrollo cognitivo

Fotografía 5. Habilidad de explorar el medio. Estudiantes imitando a los animales (hormigas arrieras) como manifestación de la habilidad de explorar el medio



Fotografía 6. Habilidad de reflexionar sobre sus vivencias. Estudiantes reflejando la convivencia en la escuela



Fotografía 7. Habilidad de apropiarse de las vivencias. Estudiantes decorando el traje del Sanjuanero Caqueteño



Variable: Desarrollo práctico y comunicativo

Fotografía 8. Habilidad de observar. Actividades en la sala de informática



Fotografía 9. Habilidad de expresarse simbólicamente. Estudiantes observando expresiones simbólicas en video



Fotografía 10. Habilidad de interactuar socialmente. Estudiantes con el traje del Sanjuanero Caqueteño



Otras actividades realizadas

Fotografía 11. Expresiones simbólicas a través de juego de roles



Fotografía 12. Expresiones artísticas a través de la elaboración de elementos tecnológicos



Fotografía 13. Utilización de medios audiovisuales y tecnológicos con herramientas hipermedia (videos, imágenes, audios)



Testimonio de actividades realizadas

Figura 1. Actividad: habilidad reconocerse como ser único (prueba de entrada y prueba de salida)

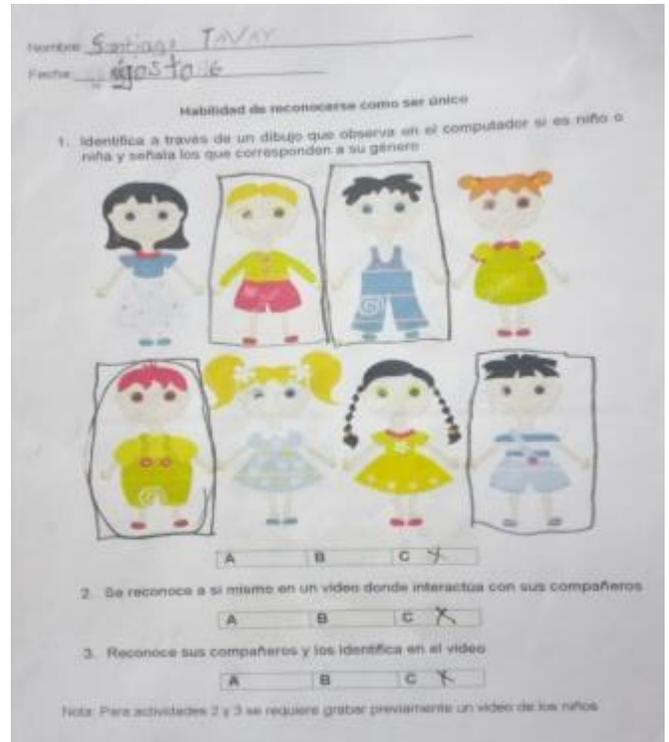
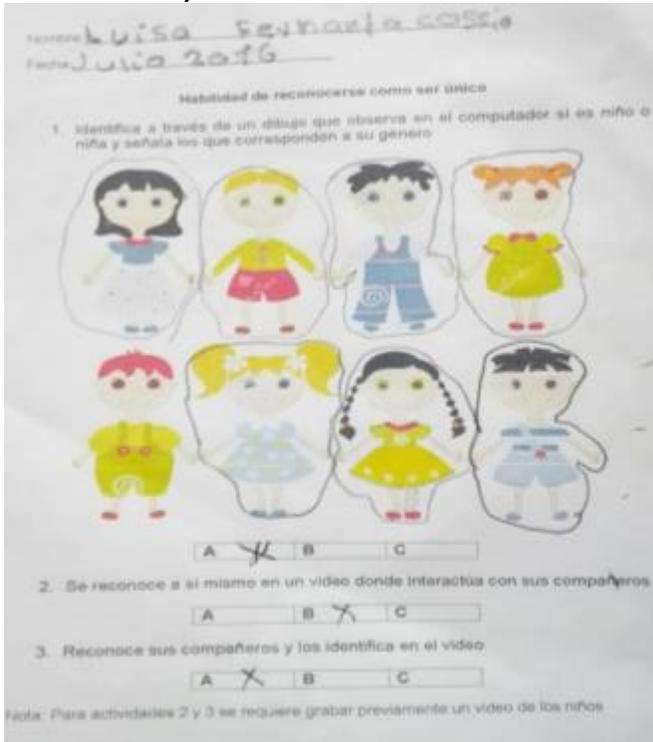


Figura 2. Actividad: habilidad de expresar sus sentimientos (prueba de entrada y prueba de salida)

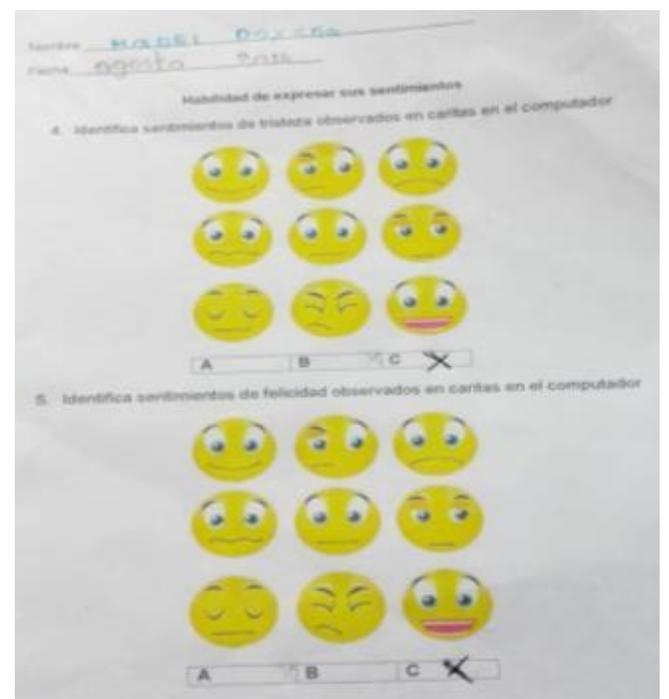
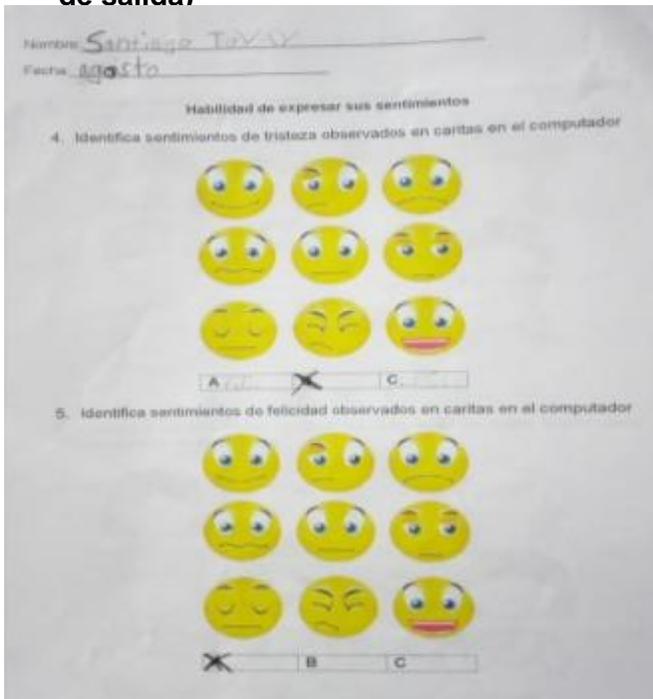


Figura 3. Actividad: habilidad de expresar sus sentimientos (prueba de entrada y prueba de salida)

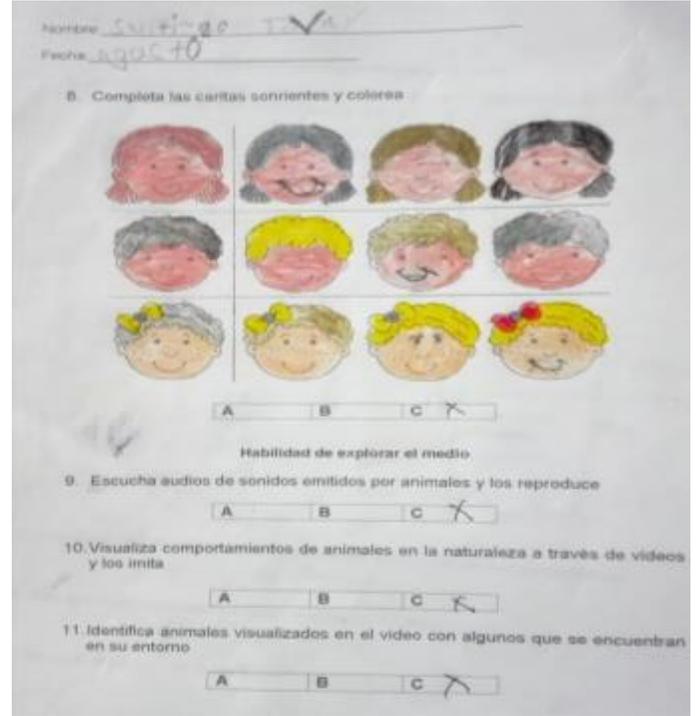
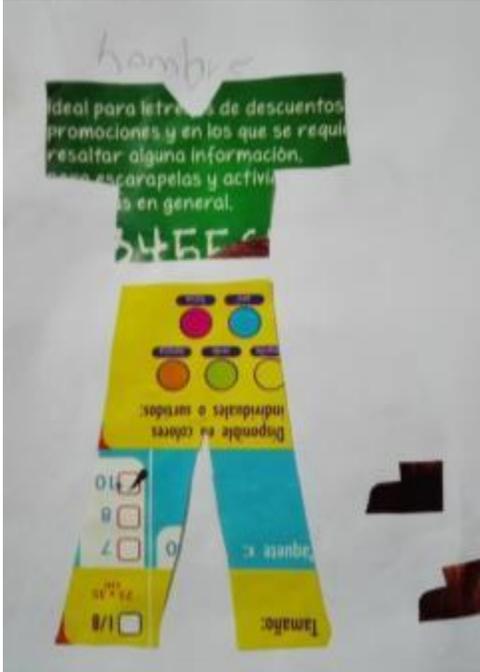


Figura 4. Actividad: habilidad de observar. Sala de informática de la Institución – inclusión de elementos adicionales



Figura 5. Actividad: habilidad de apropiarse de sus vivencias, decoración de trajes típicos por parte de algunos estudiantes



I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del informate	Laida Costas
Cargo o institución donde labora	I. E. Agroecológico Amazónico Buinaima.
Nombre del Instrumento de evaluación	Encuesta docentes
Autor del instrumento	ESP. DARCY PULECIO CUELLAR
Titulo del proyecto: EL USO DE LA HIPERMEDIA Y SU INFLUENCIA EN LAS COMPETENCIAS ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA SEDE CENTRAL DEL MUNICIPIO DE FLORENCIA CAQUETÁ, COLOMBIA (2016)	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20					Regular 21-40					Buena 41-60					Muy Buena 61-80					Excelente 81-100				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																				X					
OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																		X							
ACTUALIDAD	Esta acorde con los cambios de la tecnología educativa																			X						
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X					
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X					
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el servicio educativo																				X					
CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos y científicos																				X					
COHERENCIA	Entre los índices e indicadores y las dimensiones																		X							
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				X					

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN en una escala valorativa del 1 al 20 el promedio de valoración es de 19.

Florencia, 26-08-16	40620395		3158148755
Lugar y fecha	DNI: No.	Firma del experto informante	Teléfono

Encuesta didáctica para estudiantes

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del informante	Daniels Barrera P.
Cargo o institución donde labora	I.E. Agroecológico Amazónico Buinaima
Nombre del Instrumento de evaluación	Encuesta didáctica estudiantes
Autor del instrumento	ESP. DARCY PULECIO CUELLAR
Titulo del proyecto: EL USO DE LA HIPERMEDIA Y SU INFLUENCIA EN LAS COMPETENCIAS ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA AGROECOLOGICO AMAZÓNICO BUINAIMA SEDE CENTRAL DEL MUNICIPIO DE FLORENCIA CAQUETÁ, COLOMBIA (2016)	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy Buena 61-80				Excelente 81-100			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																				X
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		X		
ACTUALIDAD	Esta acorde con los cambios de la tecnología educativa																				X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																			X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el servicio educativo																				X
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos																	X			
COHERENCIA	Entre los índices e indicadores y las dimensiones																				X
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																			X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN en una escala valorativa del 1 al 20 el promedio de valoración es 19,2

Florencia, 26-05-16 36.306404	Daniels Barrera P.	3115372688
Lugar y fecha	DNI: No.	Firma del experto informante
		Telefono

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del informante	Leida Cortés
Cargo o institución donde labora	I. E. Agroecológico Amazónico Buinaima
Nombre del instrumento de evaluación	Encuesta didáctica estudiantes
Autor del instrumento	ESP. DARCY PULECIO CUELLAR
Título del proyecto: EL USO DE LA HIPERMEDIA Y SU INFLUENCIA EN LAS COMPETENCIAS ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA SEDE CENTRAL DEL MUNICIPIO DE FLORENCIA CAQUETÁ, COLOMBIA (2016)	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy Buena 61-80				Excelente 81-100				
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																					X
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																					X
ACTUALIDAD	Esta acorde con los cambios de la tecnología educativa																					X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				X	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el servicio educativo																				X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos y científicos																					X
COHERENCIA	Entre los índices e indicadores y las dimensiones																					X
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN En una escala valorativa del 1 a 20 el promedio de valoración es 18,9

Florencia, 26-08-16	40620395		3158148755
Lugar y fecha	DNI: No.	Firma del experto informante	Teléfono

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del informante	Casas Buenavista.
Cargo o institución donde labora	I. E. Agroecológico Amazónico Buinaima.
Nombre del Instrumento de evaluación	Encuesta didáctica estudiantes
Autor del instrumento	ESP. DARCY PULECIO CUELLAR
Título del proyecto: EL USO DE LA HIPERMEDIA Y SU INFLUENCIA EN LAS COMPETENCIAS ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL PREESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA SEDE CENTRAL DEL MUNICIPIO DE FLORENCIA CAQUETÁ, COLOMBIA (2016)	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20				Regular 21-40				Buena 41-60				Muy Buena 61-80				Excelente 81-100			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado																			X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																				X
ACTUALIDAD	Esta acorde con los cambios de la tecnología educativa																				X
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																				X
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																				X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el servicio educativo																				X
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos																				X
COHERENCIA	Entre los índices e indicadores y las dimensiones																			X	
METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN En una escala valorativa del 1 al 20 el promedio de valoración es 18,6

Florencia 20-08-16	17 637 784		310 232 7423
Lugar y fecha	DNI: No.	Firma del experto informante	Teléfono

Consolidado Opinión de Expertos

Encuesta docentes

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Mag. Damaris Barrera P.	Mag. Leida Cortés	Mag. Cesar Bornachera	PROMEDIO % DE PUNTUACIÓN ASIGNADA POR EXPERTOS
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado	19	19	17	18,3
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	18	20	18	18,7
ACTUALIDAD	Esta acorde con los cambios de la tecnología educativa	20	19	19	19,3
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	19	18	18	18,3
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	20	18	20	19,3
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el servicio educativo	20	19	20	19,7
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos	18	20	19	19,0
COHERENCIA	Entre los índices e indicadores y las dimensiones	20	20	17	19,0
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	19	18	19	18,7
		19,2	19	18,6	18,9

Fuente: Informe de expertos sobre validez y aplicabilidad del instrumento

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 19,9

Lugar y fecha: Florencia, Caquetá, Colombia, absuelta por tres informantes en el mes de agosto de 2016

Mg. MARCO ANTONIO MESAJIL BERROCAL
Asesor de investigación

Encuesta didáctica estudiantes

I. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Mag. Damaris Barrera P.	Mag. Leida Cortés	Mag. Cesar Bornachera	PROMEDIO % DE PUNTUACIÓN ASIGNADA POR EXPERTOS
CLARIDAD	Es formulado con lenguaje apropiado	19	20	18	19,0
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	17	17	18	17,3
ACTUALIDAD	Esta acorde con los cambios de la tecnología educativa	18	18	20	18,7
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	19	20	19	19,3
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	20	20	20	20,0
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar el servicio educativo	20	19	18	19,0
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos y científicos	19	19	18	18,7
COHERENCIA	Entre los índices e indicadores y las dimensiones	18	18	19	18,3
METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico	20	20	19	19,7
Promedio		18,9	19	18,8	18,9

Fuente: Informe de expertos sobre validez y aplicabilidad del instrumento

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 19,9

Lugar y fecha: Florencia, Caquetá, Colombia, absuelta por tres informantes en el mes de agosto de 2016

Mg. MARCO ANTONIO MESAJIL BERROCAL
Asesor de investigación

Anexo 6. Formatos de encuestas

ENCUESTA DOCENTES

INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA SEDE CENTRAL

Apellidos y nombres del encuestado	
Cargo o institución donde labora	
Fecha	

Objetivo: Determinar cómo el uso de la hipermedia permite desarrollar las competencias artísticas de los estudiantes del nivel preescolar

Instrucciones: Teniendo en cuenta la escala de calificación presentada a continuación, por favor marcar con una **X** la respuesta que considere correcta según su opinión y conocimiento personal sobre el tema investigado

Escala de valoración para responder	
Criterio	Respuesta
Muy en desacuerdo / nunca	A
En desacuerdo / casi nunca	B
Ni de en desacuerdo, ni de acuerdo / de forma regular	C
De acuerdo / casi siempre	D
Muy de acuerdo / siempre	E

PREGUNTAS	A	B	C	D	E
1. La Institución cuenta con aulas de sistemas suficientes para el uso de la hipermedia					
2. El aula de sistemas es cómoda y acogedora					
3. Los equipos de la sala de sistemas son modernos y adecuados para las clases					
4. Los equipos de la sala de sistemas son suficientes para el desarrollo de una clase de educación artística en nivel preescolar					
5. Las aulas de clase cuentan con los equipos requeridos para el uso de la hipermedia en la educación artística en nivel preescolar					
6. El tiempo disponible para el uso de la hipermedia en la institución es adecuado en la clase de educación artística en nivel preescolar					
7. Todos los docentes de nivel preescolar de la institución hacen uso de la hipermedia en el desarrollo de las clase de educación artística					

PREGUNTAS	A	B	C	D	E
8. Los docentes de nivel preescolar de la institución tienen suficientes conocimientos del uso de la hipermedia					
9. La institución facilita a los docentes el uso de la hipermedia en las clases de educación artística de nivel preescolar					
10. Utiliza herramientas de imagen que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar					
11. Utiliza herramientas de audio que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar					
12. Utiliza herramientas de hipertexto que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar					
13. Utiliza herramientas de video que brinda la hipermedia para desarrollar las clases de educación artística con los estudiantes de nivel preescolar					
14. Los docentes de nivel preescolar hacen uso de la hipermedia fuera de clases en la institución					
15. Todos los estudiantes de nivel preescolar de la institución hacen uso de la hipermedia en el desarrollo de sus clases de educación artística					
16. Los estudiantes de nivel preescolar de la institución tienen suficientes conocimientos del uso de la hipermedia					
17. La institución facilita a los estudiantes el uso de la hipermedia en las clases de educación artística de nivel preescolar					
18. Sabe sí los estudiantes de nivel preescolar hacen uso de la hipermedia para realizar sus tareas fuera de clases					
19. Considera que el uso de la hipermedia en la vida cotidiana influye en el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes de nivel preescolar					
20. Considera que el uso de las herramientas de la hipermedia (audio, imagen, video, hipertexto, etc.) facilitan la adquisición de competencias artísticas en los estudiantes de nivel preescolar					
21. Considera que el uso de la hipermedia en las clases de educación artística de nivel preescolar les ayuda a aprender más y mejor a los estudiantes					
22. Esta dispuesto a hacer uso de la hipermedia para el desarrollo de las clases de educación artística de los estudiantes de nivel preescolar					

Muchas gracias por su colaboración

Elaboró: Esp. Darcy Pulecio Cuellar

ENCUESTA DIDÁCTICA PARA ESTUDIANTES
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA
SEDE CENTRAL

Guía para el diligenciamiento del Instrumento

Objetivo: Determinar cómo el uso de la hipermedia permite desarrollar las competencias artísticas de los estudiantes del nivel preescolar

Observaciones previas: Teniendo en cuenta que la población a la cual va dirigida la encuesta didáctica está conformada por estudiantes del nivel preescolar, quienes aún no tienen habilidades lectoras, se desarrollan a continuación guías de actividades para el desarrollo de las diferentes preguntas en las dimensiones referenciadas en la matriz para los instrumentos de recolección de datos. También se tiene en cuenta que su desarrollo debe hacerse en varias sesiones para permitir evaluar a los estudiantes en las habilidades propias de las competencias artísticas según los Lineamientos del Ministerio de Educación Nacional

En correspondencia se presentan a continuación las guías de actividades de la encuesta didáctica tomando en cuenta la siguiente escala de valoración según criterios del Ministerio de Educación Nacional para el nivel preescolar:

Escala de valoración para responder	
Criterio	Respuesta
Deficiente	A
Regular	B
Excelente	C

Para la realización de algunas actividades se requiere que la docente investigadora prepare material audiovisual, imágenes y audios indispensables para su realización.

Nombre: _____

Fecha: _____

Habilidad de reconocerse como ser único

1. Identifica a través de un dibujo que observa en el computador si es niño o niña y señala los que corresponden a su género



A	B	C
----------	----------	----------

2. Se reconoce a sí mismo en un video donde interactúa con sus compañeros

A	B	C
----------	----------	----------

3. Reconoce sus compañeros y los identifica en el video

A	B	C
----------	----------	----------

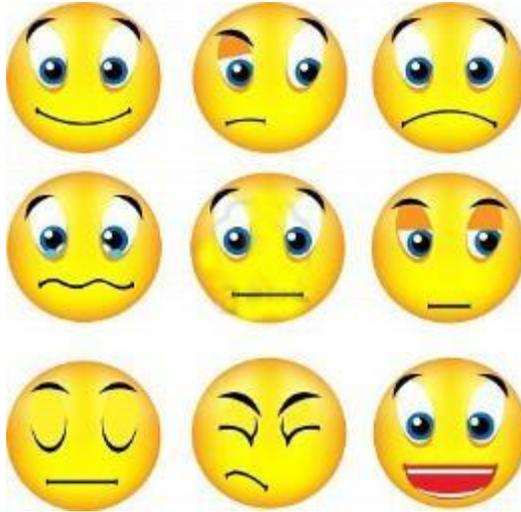
Nota: Para actividades 2 y 3 se requiere grabar previamente un video de los niños

Nombre: _____

Fecha: _____

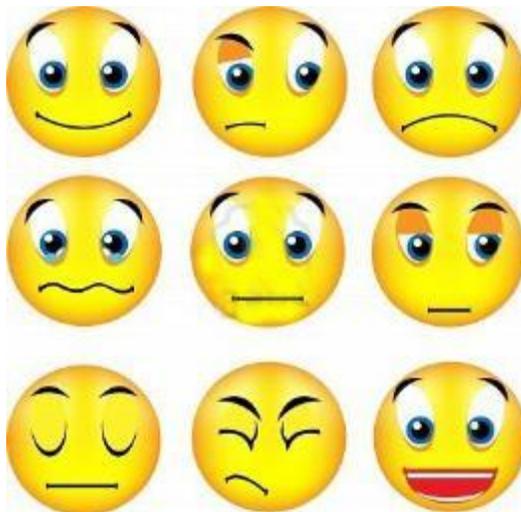
Habilidad de expresar sus sentimientos

4. Identifica sentimientos de tristeza observados en caritas en el computador



A	B	C
---	---	---

5. Identifica sentimientos de felicidad observados en caritas en el computador

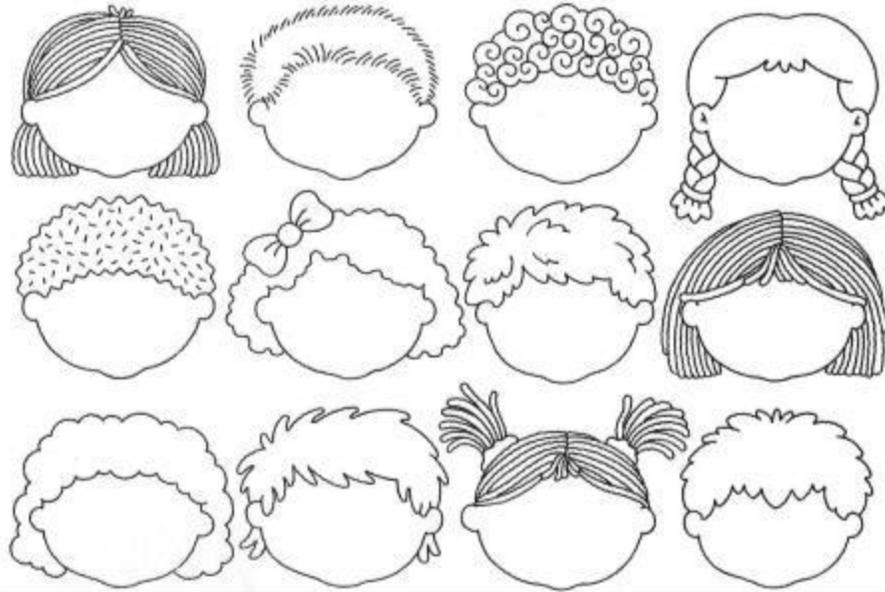


A	B	C
---	---	---

Nombre: _____

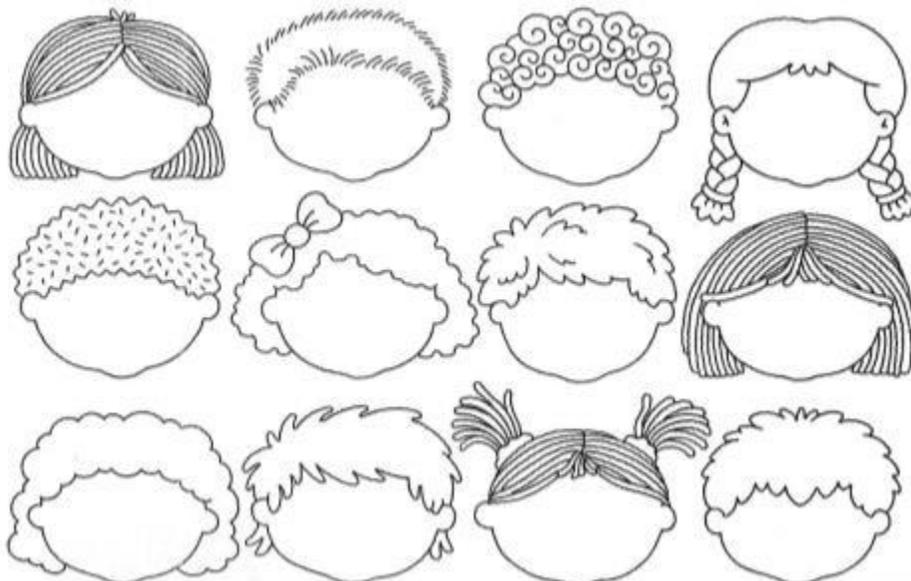
Fecha: _____

6. Colorea y expresa caritas felices a los personajes sin rostros que visualiza previamente en formato jpg



A	B	C
----------	----------	----------

7. Colorea y expresa caritas tristes a los personajes sin rostro que visualiza previamente en formato jpg

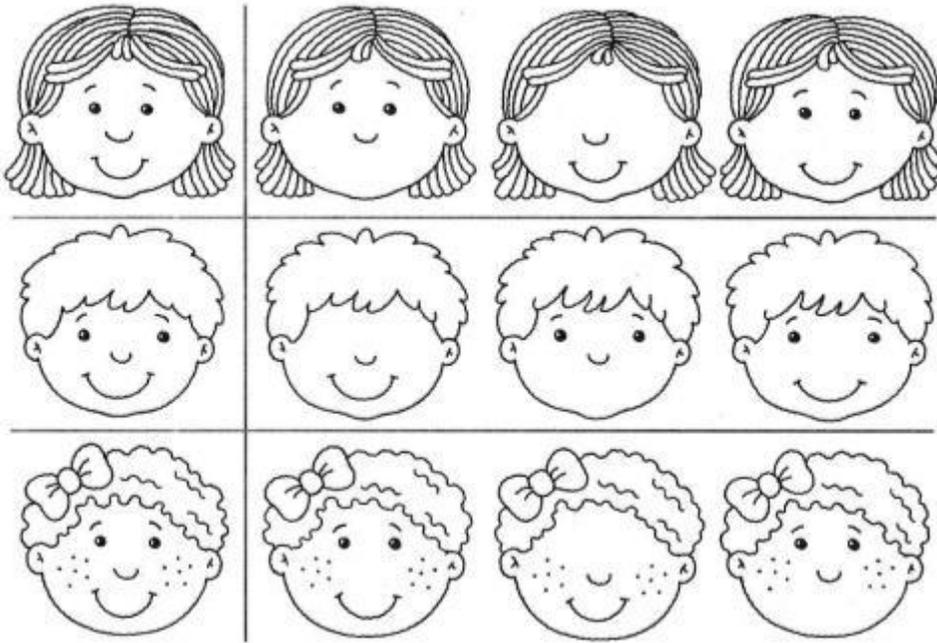


A	B	C
----------	----------	----------

Nombre: _____

Fecha: _____

8. Completa las caritas sonrientes y colorea



A	B	C
---	---	---

Habilidad de explorar el medio

9. Escucha audios de sonidos emitidos por animales y los reproduce

A	B	C
---	---	---

10. Visualiza comportamientos de animales en la naturaleza a través de videos y los imita

A	B	C
---	---	---

11. Identifica animales visualizados en el video con algunos que se encuentran en su entorno

A	B	C
---	---	---

Nombre: _____

Fecha: _____

Habilidad de reflexionar sobre sus vivencias

12. Escucha y reflexiona sobre las vivencias familiares vistas en video

A	B	C
----------	----------	----------

NOTA: Se requiere previamente un video donde se evidencie el rol de los niños en la familia

13. Elabora un dibujo y lo decora con diferentes materiales para indicar los aportes que puede hacer para mejorar la convivencia en casa

A	B	C
----------	----------	----------

14. Elabora un dibujo y lo decora con diferentes materiales para indicar los aportes que puede hacer para mejorar la convivencia en la escuela

A	B	C
----------	----------	----------

Nombre: _____

Fecha: _____

Habilidad de apropiarse de sus vivencias

15. Visualiza video del Sanjuanero Caqueteño y socializa su participación en dichos eventos culturales

A	B	C
----------	----------	----------

16. Decora un dibujo del traje típico del Sanjuanero Caqueteño



A	B	C
----------	----------	----------

17. Practican pasos básicos del Sanjuanero Caqueteño utilizando videos ilustrativos

A	B	C
----------	----------	----------

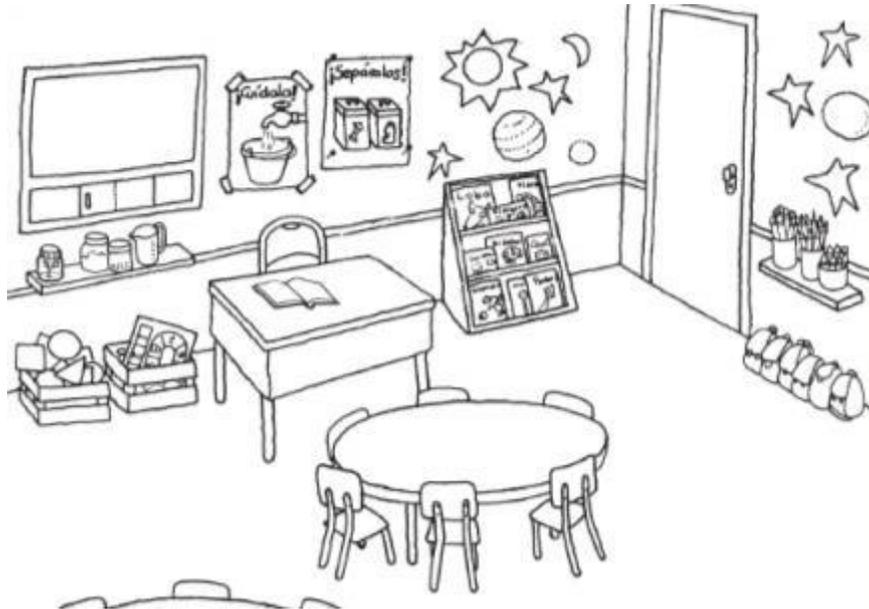
NOTA: Se requiere previamente un video con los pasos básicos del Sanjuanero Caqueteño

Nombre: _____

Fecha: _____

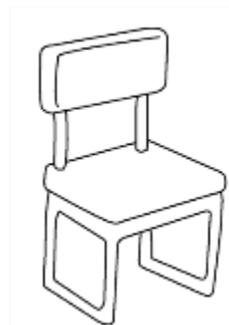
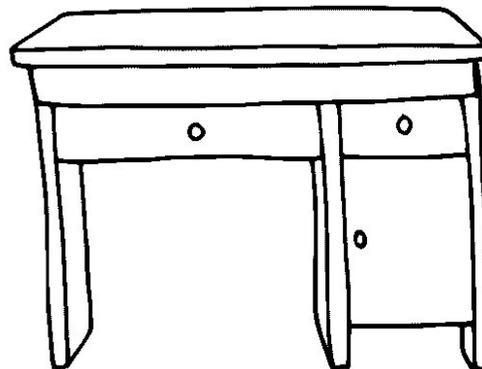
Habilidad de observar

18. Observa los objetos del salón y los colorea en una hoja con siluetas



A	B	C
---	---	---

19. Observa los objetos de la sala de informática y los colorea en una hoja con siluetas

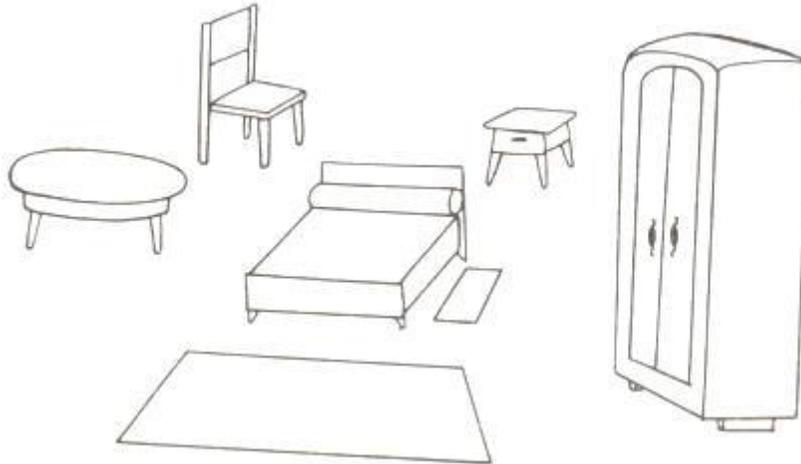


A	B	C
---	---	---

Nombre: _____

Fecha: _____

20. Observa los objetos de la casa y los colorea en una hoja con siluetas



A	B	C
----------	----------	----------

Habilidad de expresarse simbólicamente

21. Reconozco expresiones simbólicas de animales vistas en video y las describo

A	B	C
----------	----------	----------

NOTA: Se requiere visualizar videos de animales

22. Reconozco expresiones simbólicas de diferentes profesiones y las describo

A	B	C
----------	----------	----------

NOTA: Se requiere dialogar previamente sobre las profesiones más comunes

23. Reconozco expresiones simbólicas de sentimientos y las represento con lenguaje simbólico

A	B	C
----------	----------	----------

NOTA: Se requiere hablar previamente sobre las formas de expresar los sentimientos

Nombre: _____

Fecha: _____

Habilidad de interactuar socialmente

24. Participo en la preparación del Sanjuanero Caqueteño como actividad grupal orientada con videos

A	B	C
----------	----------	----------

25. Participo en la presentación del Sanjuanero Caqueteño en espacios educativos

A	B	C
----------	----------	----------

Anexo 7. Cartas de consentimiento

Florencia, 10 de marzo de 2016

RECIBIDO
10-03-2016
Hora: 2:30 PM
Firma: [Firma]

Señor
RAUL FRANCISCO DONCEL
Rector
Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima
Ciudad

Cordial saludo,

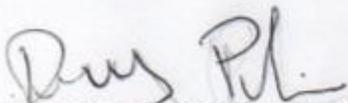
De manera formal y respetuosa me permito solicitarle su autorización y colaboración para la aplicación de una encuesta didáctica a los estudiantes de nivel preescolar de la sede Central de Institución Educativa (grado transición), con el fin de recolectar datos para el proyecto que me encuentro desarrollando en la Universidad Norbet Wiener de Perú, titulado "El uso de la hipermedia y su influencia en las competencias artísticas de los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia Caquetá, Colombia (2016)".

De igual forma le solicito su autorización para enviar a los padres de familia del grado transición, la solicitud de consentimiento para la aplicación del instrumento de recolección de datos a sus hijos y toma de evidencia fotográfica, sin que ello signifique ningún compromiso jurídico o económico para la Institución.

Los resultados de este proceso de investigación serán dados a conocer formalmente a la Institución Educativa en el momento de su finalización.

Agradezco su colaboración y atención.

Atentamente,


DARCY POLECIO CUELLAR
C.C. 40.775.032
Docente grado transición



REPUBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAQUETA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA MUNICIPAL DE FLORENCIA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA
Conformada según Decreto N° 0155 del 17 de diciembre de 2003
NIT 828.000.767-4 NID. 218001003017. Teléfonos: 3102094811

Florencia, 16 de marzo de 2016

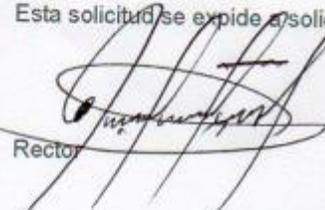
Señores
PADRES DE FAMILIA Y ACUDIENTES
Estudiantes de Preescolar

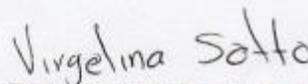
Cordial saludo,

Con el propósito de desarrollar una propuesta investigativa en pro de determinar la influencia de la hipermedia en el desarrollo de la competencia artística, solicitamos su autorización para la aplicación de una encuesta y toma de evidencia fotográfica a su hijo(a) sin que esto implique compromiso jurídico, ni económico para la Institución.

Con el proyecto además se pretenden articular actividades de aula a través de una encuesta didáctica y presentar una estrategia pedagógica que redunde en un mayor beneficio para el avance académico y formación integral de los estudiantes.

Esta solicitud se expide a solicitud de la interesada,


Rector


Virgelina Sotelo
Representante de padres de familia

Desprendible de consentimiento:

Padre de familia: Santiago Tovar Acepto: SI NO Estudiante Santiago Tovar



REPÚBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAQUETA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA MUNICIPAL DE FLORENCIA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICA AMAZÓNICA BUINAIMA
Conformada según Decreto N° 0135 del 17 de diciembre de 2003
NIT 828.000.767-4 NID. 218001003017. Teléfonos: 3102094811

Florencia, 16 de marzo de 2016

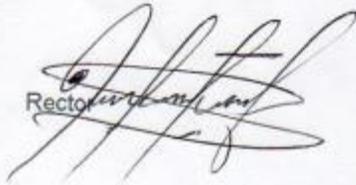
Señores
PADRES DE FAMILIA Y ACUDIENTES
Estudiantes de Preescolar

Cordial saludo,

Con el propósito de desarrollar una propuesta investigativa en pro de determinar la influencia de la hipermedia en el desarrollo de la competencia artística, solicitamos su autorización para la aplicación de una encuesta y toma de evidencia fotográfica a su hijo(a) sin que esto implique compromiso jurídico, ni económico para la Institución.

Con el proyecto además se pretenden articular actividades de aula a través de una encuesta didáctica y presentar una estrategia pedagógica que redunde en un mayor beneficio para el avance académico y formación integral de los estudiantes.

Esta solicitud se expide a solicitud de la interesada,


Rector

Virgelina Sotto
Representante de padres de familia

Desprendible de consentimiento:

Padre de familia: Audela Mosquera Acepto: SI NO Estudiante Ana Sofía Mosquera



REPUBLICA DE COLOMBIA
DEPARTAMENTO DEL CAQUETA
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN Y CULTURA MUNICIPAL DE FLORENCIA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA AGROECOLÓGICO AMAZÓNICO BUINAIMA
Conformado según Decreto N° 0155 del 17 de diciembre de 2003
NIT 828.000.767-4 NID. 218001003017. Teléfonos: 3102094811

Florencia, 16 de marzo de 2016

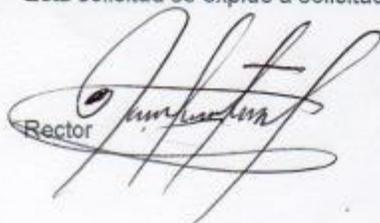
Señores
PADRES DE FAMILIA Y ACUDIENTES
Estudiantes de Proescolar

Cordial saludo,

Con el propósito de desarrollar una propuesta investigativa en pro de determinar la influencia de la hipermedia en el desarrollo de la competencia artística, solicitamos su autorización para la aplicación de una encuesta y toma de evidencia fotográfica a su hijo(a) sin que esto implique compromiso jurídico, ni económico para la Institución.

Con el proyecto además se pretenden articular actividades de aula a través de una encuesta didáctica y presentar una estrategia pedagógica que redunde en un mayor beneficio para el avance académico y formación integral de los estudiantes.

Esta solicitud se expide a solicitud de la interesada,


Rector

Virgelina Sotto
Representante de padres de familia

Desprendible de consentimiento:

Padre de familia: Nury Muñoz Acepto: SI NO Estudiante Mabel Aguirre

Anexo 8. Protocolo de comunicación de resultados

Florencia, 10 de Noviembre de 2016

RECIBIDO
10-11-2016
Hora: 3:15pm.

Señor
RAUL FRANCISCO DONCEL
Rector
Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima
Ciudad

Referencia: *Protocolo de comunicación de resultados*

Cordial saludo,

Atendiendo a lo requerido por la Universidad Norbet Wiener de Perú, y en cumplimiento del compromiso adquirido al solicitar autorización para la realización de actividades investigativas para el proyecto titulado "El uso de la hipermedia y su influencia en las competencias artísticas de los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia Caquetá, Colombia (2016)"; me permito comunicar los resultados, conclusiones y otros hallazgos resultantes del trabajo investigativo adelantado.

Objetivo general.

Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia influye en el desarrollo de las competencias artísticas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima jornada de la mañana del municipio de Florencia Caquetá Colombia en 2016.

Hipótesis general

El uso de la hipermedia mejora significativamente el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia, Caquetá Colombia en 2016.

Para el contraste se utilizó el Coeficiente de Correlación de Pearson, siendo su prueba de hipótesis y resultados los siguientes:

H_0 : No existe relación entre las variables

H_1 : Existe relación entre las variables

Conclusiones

Primera

En cuanto a la hipótesis general, el valor obtenido del coeficiente de correlación fue $r = 0,606$ (valor de $p = 0,000$); puesto que el valor de p es inferior al 5% de significancia, se procede a rechazar H_0 ; es decir, existe una influencia directa y significativa entre el uso de la hipermedia y las competencias artísticas en los estudiantes de nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en el año 2016.

Segunda

El objetivo específico A) dice: —Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia mejora el desarrollo actitudinal en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en el año 2016 —. Los resultados obtenidos demuestran que el uso de la hipermedia influencia favorablemente la competencia artística desde el desarrollo actitudinal, en la habilidad de reconocerse como ser único y expresar sus sentimientos. Sin embargo se deben hacer mayor énfasis en la inclusión de actividades de aula que generen experiencias y vivencias de aprendizaje para fortalecer los componentes ético, estético, social y cultural, por ser necesarios para el desarrollo de la autonomía estética desde el *Aprender a Ser y Sentir*.

Tercera

El objetivo específico B) dice: —Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia mejora el desarrollo cognitivo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en el año 2016 —. Los resultados obtenidos demuestran que el uso de la hipermedia influencia favorablemente la competencia artística desde el desarrollo cognitivo, en la habilidad de explorar el medio, así como reflexionar y apropiarse de sus vivencias. Más allá de los resultados positivos evidenciados, desde se debe propender por la formación integral de la educación artística y cultural, generando experiencias y vivencias para fortalecer la creatividad, así como el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes, garantizando el desarrollo del pensamiento complejo y sistémico propio del *Aprender a Conocer*.

Cuarta

El objetivo específico C) dice: —Determinar en qué medida el uso de la Hipermedia mejora el desarrollo práctico y comunicativo en los estudiantes del nivel preescolar de la Institución Educativa Agroecológico Amazónico sede Central del municipio de Florencia Caquetá Colombia en el año 2016 —. Los resultados obtenidos demuestran que el uso de la hipermedia influencia favorablemente la competencia artística desde el desarrollo práctico comunicativo en la habilidad de observar, de expresarse simbólicamente y de interactuar socialmente. Sin embargo, se deben planear actividades de aula para generar continuamente experiencias y vivencias en torno a prácticas del arte, la cultura y el patrimonio, en torno al componente expresivo y

simbólico cultural relacionados con el *Aprender a Saber y Saber Hacer* de la competencia artística.

Recomendaciones

Primera

A los directivos: Liderar la implementación de las herramientas hipermedia en la Institución para la enseñanza de la educación artística y cultural, articulando actividades con los demás miembros de la comunidad educativa. Así como liderar la elaboración e implementación de otros proyectos que involucren en uso de las TIC en las actividades académicas, en procura de la consolidación de la sociedad del conocimiento, donde las herramientas multimedia, el internet, las redes sociales, los chats, los navegadores, y demás, sean utilizados asertivamente para el mejoramiento del tiempo libre, para compartir información educativa relevante, para aprender a dar buen uso a las redes sociales y en general para optimizar el uso activo y productivo de la tecnología como política institucional.

Se propone capacitar a los docentes sobre el uso pedagógico de las herramientas hipermedia, enfatizando en la realización de actividades de aula utilizando los medios tecnológicos disponibles en la Institución. Se trata además de un trabajo colaborativo entre los docentes para articular la hipermedia en las diferentes áreas y grados de formación en la Institución Educativa Agroecológico Amazónico Buinaima.

En cuanto al uso de la sala de informática y la dotación tecnológica de tablets, portátiles, video beam, televisor y demás equipos, se debe trazar un cronograma para optimizar su utilización, de tal medida que se alcancen las finalidades del Ministerio de Educación Nacional con la dotación a establecimientos rurales para reducir la brecha tecnológica que impera en la educación colombiana.

Incluir en el Proyecto Educativo Institucional, así como en la planeación anual de actividades escolares, la utilización de las TIC, especialmente de las herramientas de hipermedia para la formación integral en la educación artística y cultural, y en las demás áreas, considerando su aporte a la construcción del aprendizaje significativo en los estudiantes.

Gestionar ante el Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación y la Secretaría de Educación Departamental, la dotación de otra sala de informática para la Institución Educativa, de forma que se cuente con suficiente infraestructura para operacionalizar los proyectos interdisciplinarios que se gesten para la inclusión de herramientas multimedia y demás medios tecnológicos en la enseñanza de la educación artística y demás áreas del currículo.

A los docentes: se les invita a vincularse y participar activamente en la implementación de herramientas multimedia para la realización de las actividades de aula, toda vez que no basta con que dicha iniciativa sea liderada por la rectoría de la Institución, sino que

requiere la participación activa de todos los miembros de la comunidad educativa, especialmente de los docentes.

Segunda

Para el desarrollo actitudinal de la competencia artística en nivel preescolar se deben orientar prácticas artísticas y culturales desde el aula donde el estudiante empiece por reconocerse a sí mismo y a expresar sus sentimientos, reconociendo las semejanzas y diferencias que tiene con sus demás compañeros, con los docentes y con los demás seres del entorno. Esto se consigue con la interacción social y con la naturaleza, con actividades de aula basadas en el uso de la hipermedia para mejorar la interacción de los estudiantes y en la consolidación del componente ético, estético, social y cultural, necesarios para alcanzar el *Aprender a Ser y Sentir*.

Tercera

Para el desarrollo cognitivo de la competencia artística en nivel preescolar se debe aprovechar la buena disposición que tienen los estudiantes en la infancia frente a la realización de actividades manuales, práctica de danzas, teatro, música, y especialmente frente al uso de nuevas tecnologías, tales como la hipermedia, para despertar su creatividad, y el pensamiento crítico y reflexivo, brindándole experiencias y vivencias enriquecedoras para que *Aprenda a Conocer* y adquiera destrezas en la ejecución de diferentes oficios y en el lenguaje simbólico, a raíz de la acumulación de experiencias.

Cuarta

Para el desarrollo práctico y comunicativo de la competencia artística, las actividades de aula deben orientarse en con prácticas colaborativas que enfatizan en el uso del lenguaje oral y simbólico, interactuando con sus interlocutores para comprender significados y expresarse simbólicamente a través de diferentes formas de expresión artística y cultural, desarrollando la percepción y apreciación activa de la interacción social para *Aprender a Saber y Saber Hacer*.

Los resultados obtenidos fueron altamente gratificantes, reiterando el compromiso docente con la formación integral de los estudiantes y la consolidación de bases sólidas para su ejercicio académico y laboral a futuro.

Por toda la colaboración prestada le agradezco señor Rector, puesto que sin su autorización no hubiera sido posible la realización de la gran cantidad de actividades de aula que se implementaron, haciendo uso de la sala de informática y de los equipos tecnológicos (tables, portátiles, video beam, televisor, subwoofer) que la Institución puso al servicio para la ejecución de esta investigación.

De igual forma manifiesto la gratitud con los estudiantes, los docentes y padres de familia, quienes colaboraron activamente para que se alcanzaran los objetivos de la investigación.

Atentamente,


DARCY PULECIO CUELLAR
C.C. 40.775.032
Docente grado transición