

Good: Una aplicación didáctica para mediar la educación artística visual con estudiantes sordos

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Artes Visuales

Eyder Edilson Torres Mendivelso

Sebastián Galindo

Asesor

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

Bogotá, D. C.

2023

Resumen

Dentro del presente trabajo de investigación se realiza un análisis en el que se propone como objetivo principal, identificar las posibilidades que brinda la implementación de una aplicación basada en algunas técnicas de las artes visuales, como una herramienta para establecer otras formas de mirar el arte en función del aprendizaje de manera didáctica y tecnológica.

La investigación se lleva a cabo mediante métodos cualitativos y cuantitativos, recopilando información a partir de entrevistas y cuestionarios a intérpretes y docentes sobre el uso de estrategias didácticas en clases de artes visuales para la enseñanza artística en niños con discapacidades auditivas.

En la sección de hallazgos, se presenta una interpretación de las respuestas de los docentes que participaron en el proceso de recolección en la que se evidencia que los mediadores de la educación, avalan la implementación de la aplicación GOOD en sus clases, dado su potencial para mejorar la inclusión de los niños sordos en la enseñanza de las artes visuales.

En consecuencia, este proyecto de investigación postula que el uso de una herramienta tecnológica - didáctica para la enseñanza de las artes visuales como GOOD, puede mejorar la inclusión de niños con discapacidades auditivas en el aula de clases. Por lo tanto, esta investigación tiene implicaciones importantes para la educación inclusiva y para la enseñanza de las artes visuales en general.

Palabras Clave: EDUCACIÓN ARTÍSTICA VISUAL, DIDÁCTICA, MEDIACIÓN, TIC, INCLUSIÓN.

Abstract

Within the present research work, an analysis is carried out in which the main objective is to identify the possibilities offered by the implementation of an application based on some techniques of the visual arts, as a tool to establish other ways of looking at art in function of learning in a didactic and technological way.

The research is carried out using qualitative and quantitative methods, collecting information from interviews and questionnaires to interpreters and teachers on the use of didactic strategies in visual arts classes for artistic teaching in children with hearing disabilities.

In the findings section, an interpretation of the responses of the teachers who participated in the collection process is presented, in which it is evident that the education mediators endorse the implementation of the GOOD application in their classes, given its potential to improve the inclusion of deaf children in the teaching of visual arts.

Consequently, this research project postulates that the use of a technological - didactic tool for teaching visual arts such as GOOD, can improve the inclusion of children with hearing disabilities in the classroom. Therefore, this research has important implications for inclusive education and for the teaching of visual arts in general.

Keywords: VISUAL ARTISTIC EDUCATION, DIDACTICS, MEDIATION, ICT, INCLUSION.

Agradecimientos

Al profe Sebastián Galindo, sin su paciencia y la sabia escucha, este trabajo no se hubiese logrado. Sus consejos fueron siempre útiles cuando no salían de mi pensamiento las ideas para escribir lo que hoy he logrado. Usted formó parte importante de esta historia con los aportes profesionales que lo caracterizan. Muchas gracias por sus orientaciones.

A mis profes de la LAV, sus palabras fueron sabias, sus conocimientos rigurosos y precisos, a ustedes, les debo mis conocimientos. Donde quiera que vaya, los llevaré conmigo en mi transitar. Gracias por su paciencia, por compartir sus saberes de manera profesional e invaluable, por su dedicación perseverancia y, sobre todo, por la escucha.

A mis papas, Inés Mendivelso y Abrahán Torres, ustedes han sido siempre el motor que impulsa mis sueños y esperanzas, son quienes estuvieron siempre a mi lado en los días y noches más difíciles durante mis horas de estudio. Siempre han sido mis mejores guías de vida. Hoy, cuando concluyo mis estudios, les dedico a ustedes este logro, amados padres, como una meta más que ha sido conquistada, orgulloso de haberlos elegido como mis padres y que estén a mi lado en este momento tan importante.

Gracias por ser quienes son y por creer en mí.

A mis amigos y compañeros, les doy gracias a todos y cada uno de los que me acompañaron y que aportaron a mi formación pues compartieron momentos cruciales en mi vida, creo que todos hemos aprendido y seguimos aprendiendo continuamente tanto de los demás como de nosotros mismos. Gracias a los que siempre me brindaron su apoyo.

Tabla de contenido

Resumen.....	2
Introducción	9
Planteamiento del problema.....	11
Objetivos.....	14
Justificación	15
Marco Teórico.....	17
Aportes del constructivismo a la interacción educativa.....	17
Reconocimiento de inteligencias múltiples para promover nuevos conocimientos	25
Marco Metodológico.....	34
Tipo de Investigación.....	35
Diseño de la investigación	36
Instrumentos y recolección de la información	37
Ruta Metodológica.....	39
Interpretación de la Información.....	46
Aplicaciones digitales como didáctica pedagógica artística visual para sordos.	49
Aprendizaje en servicio para la educación artística visual de niños sordos	52
Pedagogía artística visual para niños sordos en la modernidad.....	55
Funcionamiento aplicación GOOD.....	58
Triangulación de la información.....	61

Conclusiones y recomendaciones	69
Referencias.....	72
Anexos	77

Índice de Anexos

Pág.

Anexo A. Formulación de Entrevista dirigida al intérprete de niños con discapacidad auditiva de grado quinto de primaria	77
Anexo B. Cuestionario dirigido a las docentes de niños con discapacidad auditiva de grado quinto de primaria	79
Anexo C. Bitácoras autobiográficas	84

Índice de Figura

Figura 1. Dibujo 1 Orientado por Aplicación GOOD (Owel)	41
Figura 2. Dibujo 2 Orientado por Aplicación GOOD (Mariana)	42
Figura 3. Dibujo 3 Orientado por Aplicación GOOD (Zara)	43
Figura 4. Aplicación GOOD en funcionamiento	59

Introducción

Este proyecto de investigación busca explorar la posibilidad de asumir una herramienta tecnológica - didáctica como una estrategia inclusiva para mediar la enseñanza de artes visuales en estudiantes pertenecientes a la comunidad no oyente. Considerando importante potencializar otras formas de expresión y comunicación que permitan ampliar la oportunidad de comprensión de las diversas formas de ver el mundo sin importar si se tiene una condición física, en este caso puntualmente, una limitación auditiva.

En efecto, el estudio se enfoca en estudiantes de la comunidad sorda que oscilan entre los diez y los doce años de edad; dado que es en ese momento en que se deben enfrentar de una manera más autónoma a la vida fuera de casa y es cuando se hace más evidente la necesidad de tener más alternativas de aprendizaje en un contexto poco trabajado, como el arte. Asimismo, se indaga frente a las posibilidades que brindan las artes visuales en términos de inclusión, ya que éstas contribuyen al desarrollo de las diferentes dimensiones cognitivas, lo cual es un potencial en el ámbito educativo y propiamente para esta investigación.

De esta forma, se busca incursionar a través de esta herramienta tecnológica en un ámbito que ha generado en los últimos años un gran debate pedagógico y social, cuyos resultados han desembocado en el establecimiento de una política pública de inclusión educativa, focalizando el presente trabajo a los estudiantes de la comunidad sorda, además de involucrar a los oyentes que forman parte del entorno inmediato del niño; con esto, a su vez, se pretende mostrar la intención de la pedagogía en educar a partir de tecnologías que beneficien a los profesorado y a la comunidad estudiantil sorda en tiempos de globalización, en los que es necesario crear espacios múltiples para reducir el déficit de programas pedagógicos que implementen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en Colombia.

Por esta razón, esta investigación busca hablar con los niños sordos para conectar con ellos, brindándoles una valiosa alternativa en donde la accesibilidad es mayor, ya que tiene en cuenta los dispositivos móviles, una herramienta de la que ya disponen la mayoría de las personas en el país.

Adicionalmente, se pretende abordar los criterios y los problemas que afectan a los niños con dificultad auditiva, a través del apoyo a la enseñanza y aprendizaje de tipo fonológico-visual implementando el recurso de la Lengua de Señas Colombiana (LSC) para la comunicación, promoviendo el desarrollo de la codificación fonológica mediante criterios educativos para uso de recursos tecnológicos del manejo visual-espacial hacia los parámetros relacionados a la lectura con las TIC.

En efecto, el uso oportuno de herramientas tecnológicas digitales, apoyadas virtualmente con contenido diseñado en LSC, busca involucrar de manera integral en aspectos propios del arte como la creatividad y la imaginación con la LSC, lo cual aporta para crear contenido específico para los niños sordos o con niveles de discapacidad auditiva; lo anterior, considerando que aplicaciones que muestren técnicas artísticas de manera pedagógica para la comunidad sorda infantil no son herramientas que abundan en internet.

Planteamiento del problema

En la actualidad, el avance de nuevas tecnologías como la telefonía móvil y el internet, han generado un impacto social pues han permitido a las personas nuevas formas de interactuar. Uno de los avances tecnológicos más notorios e importantes, ha sido la inclusión de plataformas digitales, las cuales han causado muy buena impresión en los usuarios, ya que por medio de éstas pueden realizar acciones como la comunicación internacional, el acceso a la información, investigación y capacitación académica “de los jóvenes con discapacidad hacia el uso de las redes con respecto a su desarrollo personal” (Bonilla-del-Río y Sánchez Calero, 2022, p. 148).

En este sentido, las personas con discapacidad auditiva presentan muchas dificultades para acceder a estas tecnologías ya que desde sus inicios los computadores han sido concebidos para personas sin ningún tipo de limitación. Considerando que, en muchas ocasiones, según ocurren limitantes importantes hacia el aprovechamiento del potencial “que caracteriza a las tecnologías y el uso de las diferentes plataformas. En esta línea, los usuarios y los formadores indican que sus necesidades no siempre se tienen en cuenta al diseñar los medios tecnológicos y los recursos que aportan” (Bonilla-del-Río y Sánchez Calero, 2022, p. 150); por lo tanto, en particular, los niños sordos presentan limitaciones en el desarrollo del lenguaje, lo que afecta severamente su comunicación en comparación con los niños oyentes, ya que genera largos procesos de aprendizaje, asimilación e interpretación de conceptos.

La formación en artes visuales, lleva a buscar nuevas formas de creación constante e individual, para tocar temas muy sensibles y complejos por motivos sociales, económicos, culturales, entre otros; esta es la razón por la que el arte motiva a enseñar, para entender las dinámicas sociales o críticas de una sociedad (Gardner, 1994). Dado que, como individuos es difícil comprender el problema si no se muestra y si no se da por entendida la manera de

funcionar dentro de éste; sin embargo, es aquí cuando surge un término muy importante: la resiliencia, el cual se pone como base en este planteamiento.

En este orden de ideas, se pone en contexto que, al encontrarse con niños sordos que están viendo hacer un dibujo con un lápiz sobre un papel, no solamente perciben la barrera del lenguaje para poderse comunicar, sino también la necesidad o la curiosidad de cómo funciona aquello que le está llamando la atención; sin embargo, los mismos docentes que hemos sido preparados en esta disciplina para motivar esa curiosidad y aprovechar la “enorme utilidad de la educación artística [en la cual] siempre hay un lugar para la experiencia artística (...) entre los analfabetos en nuestro alfabeto impuesto” (Corral Pérez-Soba, 2005, p. 17); no hemos sido preparados tampoco lo suficiente en LSC.

Por supuesto, este déficit de profesionales en esta área del conocimiento, termina siendo uno de los factores que no ayudan a tener una formación más pertinente, debido a que pocos de los profesores en artes saben lengua de señas, porque no es requisito, y no hay mucho interés, es por esto que, profesores de otras áreas terminan impartiendo lo que conocen y se limitan a dirigir actividades exactas de dibujo, como ejercicios de colorear sin salirse de la línea, por ejemplo.

No obstante, será muy difícil entender ¿cómo lograr llevar a cabo algo que sea más cercano y que pueda estar familiarizado con lo que ven cada día los niños o los rodea en la cotidianidad? Esta pregunta se hace evidente con algunas experiencias este proyecto en donde se indaga la manera en que crear una aplicación digital basada en artes visuales, contribuye a la mediación en la educación para niños sordos de grado escolar quinto de primaria.

En consecuencia, este cuestionamiento surge después de asistir a varios talleres que se realizan en una institución en donde participaban niños sordos, quienes, en ese momento no se

podían comunicar dado el desconocimiento de la lengua y la falta de preparación del docente mediador para abordar esta población.

Si bien en ese momento surgió una discusión en torno a la atención pertinente para la comunidad sorda en las clases de artes o talleres, también se pensaba que era necesario seguir enseñándoles las diferentes técnicas artísticas con algunos videos propuestos por intérpretes de LSC, pues, al dictar la clase, no había profesional en esta lengua.

Esto por supuesto, sugirió una reflexión acerca del tema de relacionar arte con la LSC y la tecnología, considerando las dificultades que se le presentan a los familiares de niños con discapacidad auditiva u otra limitación, al buscar dentro de la ciudad instituciones que presten servicios de educación especial para tales casos y los modos en que estas instituciones están preparadas para atender población con discapacidad o diversamente hábil.

Desde el punto de vista teórico, el estudio es respaldado por la teoría constructivista con el fin de poder abordar nuevas técnicas de enseñanza para generar una inclusión educativa diferente, ya que en el ámbito educativo y de evaluación se dan a conocer una serie de problemáticas en cuanto al contexto de enseñanza aprendizaje con niños sordos, las cuales deben ser atendidas con la implementación de nuevas técnicas y recursos que mejoran los métodos desempeñados por el docente. Por ende, en el presente estudio, se pretende implementar medios de intervención a través de la didáctica de las artes visuales, para identificar los principales incentivos educativos orientados a la LSC, como nuevos aspectos para el estudio desde un proceso diferente de la enseñanza del arte visual con aplicaciones tecnológicas didácticas para tal fin.

Es así, como se propone en la presente investigación, indagar y analizar la utilidad de emplear herramientas tecnológicas para la comunicación entre la comunidad sorda y las artes, mostrando una enseñanza mediada por una aplicación digital o APP (programa que se instala en un dispositivo móvil) en torno a diferentes técnicas (dibujo-pintura) explicadas con LSC; para ello, se incluye el análisis de tres categorías denominadas:

- a) Desarrollo infantil. Procesos y aprendizajes orientados a niños sordos
- b) Pedagogías de las Artes Visuales en relación con las tecnologías
- c) Didáctica, la incidencia de la subjetividad y las mediaciones en la cultura

Todo esto, para motivar a los niños sordos con otras formas educativas y pertinentes, teniendo en cuenta que hoy en día no se cuestiona el proceso de educación del ser humano; de ahí que la transversalidad del arte se pueda ver reflejada en esta app, que permite que los niños sordos puedan aspirar a ser artistas profesionales, motivados por la tecnología. Con lo dicho hasta este punto, se genera la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo la creación de una aplicación tecnológica como herramienta didáctica visual contribuye para mediar la educación artística visual dirigida a niños sordos de grado quinto de básica primaria escolar?

Objetivos

Objetivo General

- Diseñar una aplicación basada en técnicas de las artes visuales que ejerza como mediadora en función del aprendizaje artístico de manera didáctica y tecnológica.

Objetivos Específicos

- Desarrollar diversos recursos para que los niños de la comunidad sorda interactúen dibujo y pintura, a través de una aplicación.
- Explorar herramientas didácticas – tecnológicas con la finalidad de rehacer el impacto en el aprendizaje con los niños sordos de quinto de primaria.
- Realizar una aplicación enfocada en optimizar los procesos didácticos- pedagógicos, y de enseñanza artística a través de funciones concretas en LSC.

Justificación

La creación de una aplicación didáctica basada en artes visuales para niños sordos de quinto grado de primaria es importante por varias razones.

En primer lugar, se sabe que los niños sordos a menudo tienen dificultades para acceder a la educación y para desarrollar habilidades lingüísticas y de comunicación. Las artes visuales, como el dibujo y la pintura, son una forma efectiva de comunicación que pueden ayudar a los niños sordos a expresarse y comprender mejor el mundo que les rodea; además de fomentar la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico, habilidades importantes para cualquier estudiante.

En segundo lugar, la tecnología actual ofrece muchas oportunidades para crear aplicaciones didácticas que pueden ser especialmente útiles para los estudiantes sordos. Una aplicación basada en artes visuales podría incluir una variedad de recursos, como videos explicativos, actividades interactivas y ejercicios de práctica. Asimismo, la aplicación podría ser

adaptada a las necesidades específicas de los niños sordos, como la inclusión de traducción simultánea a LSC o el uso de subtítulos.

En tercer lugar, es importante tener en cuenta que la educación es un derecho fundamental para todos los niños, incluidos, claramente, los niños sordos; por lo tanto, al crear una aplicación didáctica basada en artes visuales, se contribuye para garantizar que los niños sordos tengan acceso a una educación de calidad que les permita desarrollar su potencial y participar plenamente en la sociedad.

En efecto, la creación de una aplicación didáctica basada en artes visuales para niños sordos de quinto grado de primaria es necesaria porque puede ayudar a mejorar el acceso a la educación y el desarrollo de habilidades lingüísticas y creativas; ya que, la tecnología actual ofrece muchas oportunidades para crear aplicaciones interactivas y adaptadas a las necesidades específicas de los niños sordos.

Marco Teórico

A nivel educativo, es necesario poder abordar aspectos que se encuentren relacionados al mejoramiento lingüístico y la pronunciación de letras y palabras desde un entorno macro, las cuales puedan estar relacionadas a las categorías que analizan la importancia que tiene la didáctica aplicada en entornos de enseñanza aprendizaje para estudiantes con discapacidades auditivas en las artes visuales; esto, permitiendo una comprensión teórica de procesos educativos existentes para la formación artística de niños sordos con recursos innovadores y tecnológicos apoyados por su docente, mediante uso de LSC.

Aportes del constructivismo a la interacción educativa

Al respecto del constructivismo, es importante resaltar que este permite generar los criterios actuales de factores pedagógicos con el fin de transformar totalmente la interacción que surge entre docente y estudiante en el proceso de formación, por medio de una didáctica apropiada de manera factible a las necesidades de aprendizaje de los alumnos, en especial si presentan limitaciones auditivas; lo cual se daría mediante un aprendizaje de modelo híbrido que integra la pedagogía alternativa de enseñanza con herramientas tecnológicas virtuales en concordancia con lo señalado por González (2020), quien destaca que estas formas de aprendizaje semi-presencial que involucran la instrucción directa de conocimientos en el aula, le permitan al estudiante desarrollar o fortalecer las habilidades y competencias según los elementos constructivistas con los que se fundamenta el acercamiento con el contenido.

Tales elementos dentro de la forma de aprendizaje híbrido, según González (2020), incluyen aspectos como los siguientes:

a) La discusión debe estar dirigida por los estudiantes en lugar de por el docente, lo que implica un rol distinto de ambos y una dinámica de aprendizaje donde el estudiante ocupa un lugar mucho más activo y protagónico. b) Se propende por discusiones que involucren niveles superiores de pensamiento crítico, por lo que, en términos de la taxonomía que se esté retomando, se buscará acercarse al desarrollo de los niveles más altos establecidos en ésta. c) Involucra el trabajo colaborativo. d) Se presenta en términos de desafíos para los estudiantes, quienes, al asumirlos, tienen un acercamiento distinto al contenido y, por ende, al aprendizaje. e) Las preguntas se constituyen en elementos que orientan, fundamentan y sostienen de manera relevante los espacios de clase. f) De ser oyentes pasivos y ser parte de un modelo tradicionalmente magistral, los estudiantes pasan a ubicarse como sujetos activos del aprendizaje. (p. 14).

En este sentido, se puede comprender que los elementos constructivistas son los más idóneos y automáticamente generados dentro del aprendizaje híbrido, ya que se generan impactos significativos en componentes necesarios de la enseñanza como la motivación, el desarrollo competitivo y colaborativo, la auto regulación y la autonomía del estudiante en su proceso de aprendizaje, el aprendizaje de auto gestión y el aprendizaje activo del conocimiento, lo cual “resulta relevante en términos del aprender a aprender” (González, 2020, p. 14).

Según los factores antes analizados, las fuentes asociadas a una pedagogía más crítica apoyadas en las corrientes constructivistas del conocimiento, pueden aportar herramientas en la educación para el desarrollo de los estudiantes, por lo cual, los postulados de Vygotsky (1982, citado por Corral Pérez-Soba, 2005) establecen la educación como “un proceso de interacción social en el que el adulto guía al aprendiz y le introduce en la cultura, la Educación para el

Desarrollo concibe la enseñanza-aprendizaje como un proceso activo y participativo” (p. 306); razón por la cual, el docente actuaría como un agente mediador que facilite las herramientas que ayuden a los estudiante a construir su propio conocimiento, teniendo como base los centros de interés y preocupaciones que los categoriza como sujeto deseosos de saber.

De este modo, se dan a conocer nuevas formas de generar cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, que sean factibles y eficaces para permitir criterios claros y óptimos a nivel general. Lo que plantea la teoría constructivista implementada por Lev Vygotsky (citado por Ortiz, 2015) “sostiene que el aprendizaje es el resultado de la interacción del individuo con el medio” (p. 99); por lo tanto, radica en generar nuevas alternativas de aprendizaje, con el fin que el estudiante no sea visto como un instrumento que sólo recibe información, sino que se pueda generar nuevos cambios y alternativas confiables desde diferentes puntos de vista.

Lo anterior, promueve que los docentes deban romper esa barrera que existe entre el educador y el estudiante, al fomentar una interacción y aprendizaje continuo como principio eficaz y autónomo, puesto que, “cada persona adquiere la clara conciencia de quién es y aprende el uso de símbolos que contribuyen al desarrollo de un pensamiento cada vez más complejo, en la sociedad de la que forma parte” (Vygotsky, citado por Ortiz, 2015, p. 99).

Esta teoría debe adaptarse a cada ámbito educativo y a cualquier estudiante dependiendo el tipo de discapacidad que en el momento posea, ya que todo estudiante debe tener igualdad de educación pues tienen la capacidad para aprender de la misma manera que los demás sin ser oprimidos por las limitaciones de enseñanza propias de los entornos convencionales, para ello, se requiere que las actividades formativas sean efectuadas mediante el desarrollo de otros sentidos y entornos destinados para su aprendizaje (Freire, 1992).

De ahí la importancia que tienen los docentes en el ámbito educativo para crear nuevas actividades que potencialicen los factores psicológicos y cognitivos en los estudiantes con discapacidad visual, mediante nuevas actividades creativas los niños desde la etapa de transición y primaria, con los cuales pueden iniciar a explorar nuevas estrategias factibles de enseñanza híbrida con la finalidad de generar un logro con cambios óptimos y trascendentales de la realidad social percibida por los estudiantes.

Los docentes, según Vygotsky (1992), deben mejorar los factores pedagógicos con el fin de interactuar de forma correcta con los estudiantes y cada uno de los integrantes de la familia, lo cual aplicaría en la actualidad mediante la integración de las TIC como herramientas de apoyo para la enseñanza inclusiva, con capacidad de generar una comunicación más activa, que sirva a la vez como material didáctico fuera de clases, donde los padres puedan participar en el aprendizaje del estudiante sordo, fomentando nuevas estrategias comunicacionales de aprendizaje a través de artes visuales diseñados en aplicaciones virtuales disponibles para equipos móviles.

Vygotsky (2000, citado en Muñoz, 2016), al momento de hablar de mediaciones tecnológicas, afirma que, en el “uso de medios artificiales, la transición a la actividad mediata cambia fundamentalmente todas las funciones psicológicas, al tiempo que el uso de herramientas ensancha de modo ilimitado la serie de actividades dentro de las que operan las nuevas funciones psicológicas” (p. 92). De este modo, la tecnología se puede comprender como una especie de puente desde el cual, el estudiante de grado quinto de primaria de la comunidad sorda puede integrar psicológicamente el uso de nuevas herramientas y fortalecer toda una serie de procesos mentales que se articulan de forma directa con las posibilidades de diálogo y comunicación que ofrece la tecnología.

En esta misma línea y sin olvidar las mediaciones, se hace necesario identificar el impacto de esta realidad virtual en la que la educación se ve inmersa de forma acelerada y accidental en algunos casos. Al respecto, White (2003, citado en Muñoz, 2016) indica que uno de los aspectos cruciales de la educación a distancia está centrado en “cómo lograr mantener contacto suficiente y continuo con el aprendiente a través de una permanente interacción” (p. 55). De esta forma, se visualiza que esta posibilidad de comunicación continua, aporta en gran medida a que el facilitador promueva nuevos aprendizajes junto a la motivación y disposición que se reconoce por parte del estudiante sordo. En este hilo conductor, Marín y Armentia (2009, citados en Muñoz, 2016), destacan que:

Las mediaciones tecnológicas replantean los roles de los maestros y estudiantes incluso de las instituciones educativas, donde el maestro debe asumir el rol de moderador, tutor virtual y orientador, acorde con una formación para que se adapte a estas nuevas configuraciones de escenarios educativos (p. 15).

Por lo tanto, el impacto en la comunicación digital está dirigido a facilitar y generar una comunicación bidireccional en la que el estudiante sordo participe en el proceso de aprendizaje con apoyo de las distintas herramientas tecnológicas que le permitan un acercamiento natural y espontáneo en la era digital.

En este sentido, puede apreciarse que el constructivismo visualiza una corriente pedagógica que ayuda a la interacción educativa, la cual está dedicada al conocimiento constructivista, que postula las nuevas alternativas de aprendizaje de desarrollo y construcción constante de saberes mediante técnicas innovadoras que ayudan a captar la información de manera didáctica y propia, evidenciando los estímulos más lógicos de igualdad y de interacción

social, desde el punto de vista educativo y dinámico, con prácticas estratégicas de los recursos innovadores y tecnológicos.

Por otra parte, según Bautista et al. (2018), en el constructivismo se conceptualiza al aprendizaje del sujeto como un procedimiento activo de construcción o reconstrucción del conocimiento y, a su vez, se hace referencia al trabajo del docente como mediador entre sujeto y objeto en la apropiación de los conocimientos, es decir, “promotor de ese proceso interno” (p. 4).

Por consiguiente, es importante tener en cuenta que, al momento de tomar como ejemplo el constructivismo en el salón de clases, esto resulta una praxis diferente a la tradicional, pues en el constructivismo se puede llamar la atención al proceso de pensamiento del estudiante en la planeación curricular, la cual se adecúa al desarrollo del propio proceso de trabajo en el salón de clases, en donde beneficia la integración del nuevo conocimiento con el anterior.

Esto identifica al alumno como pilar importante, tomando en cuenta el papel de la motivación y la necesidad de adquirir una educación vitalicia que se realiza dentro del salón de clases junto al desarrollo de la ciencia y la investigación, ya que reconoce el error como parte del proceso de conocimiento y ayuda a la incorporación de estrategias metacognitivas, que se consideran como la autorregulación del conocimiento y la focalización propositiva de los procesos superiores como contenidos de clases, entre otras cosas (Bautista et al., 2018).

Así, se dan a conocer nuevas posturas representativas que permiten que los estudiantes, mediante figuras e imágenes creativas, puedan garantizar el entendimiento de descripciones e indicaciones eficaces para mejorar las alternativas posibles básicas de la realidad social a través de las artes visuales, al interactuar con la tecnología adecuada para su comunicación asincrónica como lo sería con la LSC para enseñar artes visuales a través de aplicaciones digitales.

Por su parte, Ogburn (1922, citado en Tabares, 2014), intenta medir el cambio cultural a través de un modelo evolutivo del desarrollo tecnológico, donde las invenciones son procesos acumulativos realizados por más de una persona; además, el autor utiliza el concepto de retraso cultural para referirse a la idea que “los valores, los hábitos, las creencias y las estructuras sociales a menudo se transforman a un ritmo considerablemente más lento que las innovaciones tecnológicas” (p.137).

En el sentido más propio de un aprendiz con tanta imaginación y deseo de aprender sin importar sus “limitaciones auditivas”, los niños y niñas sordos van más allá de las creencias culturales o idiosincrasias propias de su entorno. De acuerdo con Gardner (1990, citado en Cárdenas & Troncoso, 2014):

Los individuos que quieren participar de un modo significativo en la percepción artística tienen que aprender a descodificar, a «leer», los diversos vehículos simbólicos presentes en la cultura; los individuos que quieren participar en la creación artística tienen que aprender de qué modo manipular, de qué modo ‘escribir con’ las diversas formas simbólicas presentes en su cultura. (p. 192)

De este modo, se logra conectar la importancia de ser mucho más sensible y estar atento al ejercicio pedagógico de comprender aún más a todo lo que presenta la cultura, en este entramado de posibilidades y matices desde las cuales se propone un escenario clave en el cual se afiance la acción de comprender la lectura de realidades que se construyen en un horizonte cultural. Es así como las artes visuales comprenden el desarrollo efectivo del sujeto cívico en el encuentro cercano con la cultura desde un modo crítico y analítico atendiendo a la capacidad para leer y escribir, señalar aquello que significa, cómo afecta e incide de manera atenta a la

capacidad de escucha de la realidad misma y a esa sensibilidad artística desde la cual se genera una vocación a las artes visuales como escenarios posibles para generar nuevas alternativas en el marco de un ambiente diverso e inclusivo.

En esta misma lectura de articulación con algunos autores, Maeso (2008, citado en Cárdenas y Troncoso, 2014), resalta que “los aprendizajes a través de las artes visuales en la escuela se convierten en un proceso transformador que implica la persona en la construcción sociocultural y educativa de conocimientos” (p. 193). En este sentido, el encuentro con las artes visuales implica un cambio desde el interior del sujeto que conoce y que sabe, atendiendo a una serie de experiencias previas desde las cuales ha logrado un encuentro cercano con la realidad.

Es así como el sujeto que conoce el mundo, crea nuevas herramientas en el proceso de enseñanza- aprendizaje afianzando sus capacidades y habilidades propias a tal punto de desarrollar al máximo sus capacidades y competencias en el marco de un ambiente enriquecido desde lo cultural y social. A su vez, Marín (2003), refiere que:

El sentido social, ético y utópico del arte y de las imágenes no queda reducido únicamente a aquellas obras que de modo explícito desarrollan estos temas, sino que impregna muchas otras de un modo intenso y profundo enraizado en el carácter propio de los procesos de creación y Educación Artística: aprender a ser uno mismo en la conquista de la plena libertad individual y colectiva. (p. 501)

De esta forma, se concreta la posibilidad de crear e imaginar nuevos mundos posibles desde los cuales la libertad se hace cercana y se fortalece así la capacidad para establecer nuevos mundos posibles desde los cuales las artes visuales son una realidad concreta y a la vez, una posibilidad para generar escenarios artísticos.

Por su parte, Michael Cole (citado en Labarrere, 2008) menciona que la mediación “no es más que la interacción adecuada a la significación que ha hecho el sujeto del artefacto, en virtud de una significación compartida localmente” (p. 88). En concordancia, se podría entender de qué manera existe la posibilidad que los objetos no se evidencien desde su individualidad en el marco de contextos tecnológicos mediado por significaciones que se construyen y tejen con similitud.

Buscar un camino por el cual se puedan proponer estrategias mirando estas distinciones entre lo incluyente en las nuevas tecnologías y la pedagogía artística, no es sencillo; como afirma Díaz Villa (2019), “no es fácil para las visiones tradicionales de “lo pedagógico” comprender e interpretar los nuevos sentidos, circunstancias y contingencias, ni las nuevas relaciones espaciotemporales, y formas de comunicación pedagógica, que redimensionan los significados, sus realizaciones y contextos donde operan” (pp. 13-14). Por lo mismo, es importante que el sujeto tenga la certeza de comprender el mundo con nuevas formas de verlo y, la educación tradicional no proporciona los alcances que pueden llegar a tener nuevas formas de comunicar y emocionar al sujeto.

Reconocimiento de inteligencias múltiples para promover nuevos conocimientos

Esta teoría fue creada por el estadounidense Howard Gardner (1995; citado por Corral Pérez-Soba, 2005), quien determina nuevas investigaciones y aportes con que afirma que los seres humanos poseen una serie de aprendizaje, tomando como punto de partida el desarrollo completo de las inteligencias múltiples, siendo cada una de estas habilidades desarrolladas con el objetivo directo de mejorar las posibilidades de aprendizaje que tiene cada estudiante.

Resaltando que existen diversos tipos de inteligencias múltiples, las cuales pueden mejorar el aprendizaje, considerando “la educación artística como un ámbito especialmente propicio para el

desarrollo de otras habilidades cognitivas diferentes de las alfanuméricas” (Corral Pérez-Soba, 2005, p. 465).

En este sentido, siguiendo con los aportes referidos sobre las inteligencias múltiples en la enseñanza de las artes visuales (Gardner, 1995, citado en Corral Pérez-Soba, 2005), se destaca que éstas inciden en la promoción de cambios de tópicos educativos como:

- “El cultivo de la idiosincrasia productiva, frente a la uniformidad. El objetivo educativo no es promover la convergencia hacia un criterio, sino incrementar la diversidad de los resultados” (Corral Pérez-Soba, 2005, p. 465).
- El reconocimiento de que la creación, transmisión y representación del conocimiento no se limita a las formas proposicionales propias del modelo científico; pues “la implementación de la teoría de las inteligencias múltiples conlleva un cambio radical en el concepto y metodología de la evaluación, un cambio en el concepto de escuela y de currículo” (Corral Pérez-Soba, 2005, p. 465). Por ende, las artes contribuyen tanto como las ciencias a la transmisión de conocimientos.

Así, en palabras de Corral Pérez-Soba (2005), “la implementación de la teoría de las inteligencias múltiples conlleva un cambio radical en el concepto y metodología de la evaluación, un cambio en el concepto de escuela y de currículo” (p. 465). Por lo tanto, el aporte de la educación artística en consideraciones de Gardner (1995, citado en Corral Pérez-Soba, 2005), son las siguientes:

- “Debe presentarse a los estudiantes los modos de pensar propios de los individuos relacionados con las artes; tanto el de los artistas como el de los que analizan, critican o investigan el arte” (p. 465).

- “Hasta los diez años las actividades de producción deberían ser centrales en la educación de cualquier forma artística” (p. 466).
- Las actividades periantísticas (historia, crítica etc.) deben estar relacionadas y surgir de las propias producciones del niño.
- Los currículos artísticos deben ser impartidos por profesores con un conocimiento profundo sobre cómo hay que pensar en un medio artístico.
- El aprendizaje artístico debería organizarse en torno a proyectos significativos que se llevarán a cabo a lo largo de un cierto periodo de tiempo.
- En la mayoría de las áreas artísticas “no es provechoso planificar un currículum secuencial de primaria en base a objetivos muy específicos. La secuencialidad debe entenderse más como recurrencia a conceptos y problemas, profundizando en complejidad y sofisticación del punto de vista al abordarlos” (p. 466).
- “La evaluación del aprendizaje resulta esencial en arte. Las evaluaciones deben respetar las inteligencias concretas que se ven involucradas, adaptándose a lo más reseñable en cada currículum” (p. 466).
- El aprendizaje artístico no consiste sólo en dominar habilidades y conceptos, las áreas artísticas son profundamente personales e involucran sentimientos propios y ajenos.
- Resulta arriesgado e innecesario impartir de forma directa el gusto artístico o los juicios de valor. Son cuestiones que se transmiten mejor mediante contacto con personas preocupadas por esos temas, siempre que estén abiertas al debate y la tolerancia de puntos de vista alternativos a los propios.
- La educación artística no debe recaer sólo en educadores artísticos. Su importancia aconseja la intervención de artistas, profesores, coordinadores, investigadores etc.

- “Como no resulta factible que los investigadores conozcan todas las formas artísticas, es preferible el conocimiento profundo de una, que el superficial de muchas. La opción elegida no debe obligatoriamente, pertenecer al ámbito de las artes visuales” (p. 466).

Por medio de las inteligencias múltiples, se quieren lograr nuevos cambios para mejorar los procesos que se tornan directos. Con ello, se mantiene una relación que permite lograr la capacitación y el desarrollo de nuevas habilidades paulatinas que logren un proceso integrador de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo para enseñar artes visuales a niños con discapacidades auditivas, en el reconocimiento de nuevos recursos que les incentiven la adopción de nuevo conocimiento permaneciendo en un continuo proceso constructivo del mismo, que se integre de forma satisfactoria.

En tal sentido, las pedagogías tienen su relación con las tecnologías al momento de hablar de mediaciones tecnológicas, reafirmando así esta investigación “que pretende la configuración de nuevos escenarios educativos fundamentados en mediaciones tecnológicas para programas virtuales, desarrollando conceptos como aprendizaje autónomo y colaborativo, tutor virtual, educación digital, inteligencia colectiva, entre otros” (Vygotsky, citado en Muñoz, 2016, p. 14).

De esta forma, la tecnología se comprende como un vehículo o puente desde el cual, el estudiante con discapacidad auditiva o de la comunidad sorda, puede integrar el uso de nuevas herramientas en su proceso psicológico, lo cual fortalecería toda una serie de procesos propios desde su psiquis, articulados de forma directa con posibilidades de diálogo y comunicación mediante LSC; este vehículo, es diseñado y preparado para comunicar a los niños sordos indicaciones sobre actividades de artes visuales para la expresión de pensamientos, emociones,

representaciones abstractas de su manera de ver el mundo, permitiéndole imaginar, dibujar, colorear y relacionarse con su entorno.

Es desde esta misma forma de vida apegada a las nuevas tecnologías de la información, que se supone un cambio e impacto en los estilos propios de aprendizaje, en las posibilidades que existen para entender la realidad y comprender aquellos elementos que hacen parte de la comunicación misma. Por ende, el uso favorable de los medios artificiales, facilita el encuentro del estudiante sordo de quinto de primaria, a toda una gama de interacciones comunicativas a partir del arte como lenguaje que expresa más allá de los sentidos.

En este punto, cabe entonces la pregunta ¿desde dónde estos medios tecnológicos realmente nutren y aportan para que se reduzcan o desaparezcan las barreras de comunicación entre estudiantes y comunidad? Por consiguiente, es clave atender a la relación estrecha y fundamental que existe entre el lenguaje y el arte, identificando que este último ha sido visto a través de la historia como una posibilidad auténtica de expresión. Por lo anterior, se hace posible reconocer las artes visuales y sus posibilidades reales en el proceso de comunicación y diálogo en el sujeto aprendiz en condición de niño sordo.

Desde lo anterior, se identifican nuevos retos por asumir y generar desde aquel papel de facilitador y mediador de aprendizaje del docente de artes visuales que genera unas intencionalidades claras relacionadas con el encuentro cercano del estudiante con instrumentos tecnológicos que posibiliten un diálogo entre aquellos elementos que le llamen la atención y que hacen parte del mundo de las artes visuales, que le indiquen cómo se recrean las artes y se ubican en medios tecnológicos accesibles.

De este modo, el estudiante se comunica con aquello que le agrada, encuentra en las artes visuales un mundo de alternativas y maneras en las que expresa aquellos intereses y gustos propios. En este panorama pedagógico, se toman en cuenta los planteamientos de Muñoz (2016), quien reconoce la comunicación digital interactiva como una categoría orientada a construir teorías nuevas para facilitar la comprensión de los múltiples procesos y fenómenos que subyacen a la introducción de tecnologías digitales en el mundo de la conexión en red y las redes sociales, que se enmarcan en la web 2.0.

Desde esta serie de preceptos tecnológicos, se apuesta por la implementación de una aplicación que medie de forma favorable el encuentro del sujeto aprendiz, en este caso de niños sordos de grado escolar quinto de primaria, tal como lo planteado por Abreu et al. (2018), quienes indican que dicho proceso en las escuelas “se considera el centro de la investigación de las didácticas. Toda intervención educativa requiere de la apoyatura en el conocimiento científico, ofrecido en parte por las diferentes disciplinas, en los complejos procesos educativos de las carreras de corte pedagógico” (p. 610).

Asimismo, Abreu et al. (2018), señalan lo siguiente:

El proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los alumnos quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor. En este espacio, se pretende que el alumno disfrute el aprendizaje y se comprometa con él de por vida (p. 611).

Es así como las artes visuales comprenden el desarrollo efectivo del sujeto cívico en el encuentro cercano con la cultura visual desde un modo crítico y analítico, atendiendo a la capacidad para leer, escribir, señalar aquello que le significa, afecta e incide de manera atenta a la capacidad de escucha de la realidad misma y a esa sensibilidad artística desde la cual se genera una vocación a las artes visuales como escenarios posibles para generar nuevas alternativas en el marco de un ambiente diverso e inclusivo.

En este sentido, el encuentro con las artes visuales implica un cambio desde el interior del sujeto que conoce y que sabe, atendiendo a una serie de experiencias previas desde las cuales ha logrado un encuentro cercano con la realidad (Vygotsky, 1982). Es así como el estudiante crea nuevas herramientas en el proceso de enseñanza- aprendizaje afianzando sus capacidades y habilidades propias a tal punto de desarrollar al máximo sus competencias en el marco de un ambiente enriquecido desde lo cultural y social con base a los incentivos adecuados (Peña, 2021).

En relación con lo anterior, se favorece así la posibilidad de atender a las artes visuales como elementos sensoriales que fortalecen el accionar pedagógico desde una mirada mucho más objetiva. De este modo, se fortalece el encuentro cercano con acciones y procesos que afiancen un ejercicio de acción-reflexión en el desarrollo creativo, una mirada sensible, que aprecia los lenguajes del arte, que aprecia los elementos estéticos de la cultura y desde allí, se promueve un escenario sensible en el cual se afianza la oralidad y la expresión de aquella cultura que se escucha desde la sonoridad de diversas miradas y nuevas perspectivas.

En conjunto con lo dicho, se crean nuevas miradas y posibilidades para que el sujeto que conoce, encuentre nuevas formas de abordar las artes visuales desde un ejercicio reflexivo en el

que se crea, se recrea, se diseña, se ejecuta una mirada que fortalece el acceso a la cultura, a las miradas sensibles del ser humano y a todo aquello que lo afecta desde la creación misma del arte (Acaso, 2012).

Esto se debe, a que los programas educativos deberían estar diseñados para el beneficio del aprendizaje mediante una enseñanza compartida entre docentes y familiares de niños con discapacidades auditivas, ya que, según Acaso (2012), las actividades académicas de artes visuales no requieren de diseños milimétricos que no dejen margen a ocurrencias inesperadas de los estudiantes que no estén controladas por las educadoras, indicando lo siguiente como ejemplo de lo que sucede generalmente y que no se debe permitir en la educación en artes:

Siendo la educadora la que marca en todo momento el qué y el cómo. Tanto en sala junto con las obras como en el taller, la educadora marca los puntos a tratar, no dando lugar ni a la performatividad ni al rizoma, que es como realmente conseguimos que suceda el aprendizaje, asumiendo la idea de que el conocimiento dado no puede ser transformado ni enriquecido por las experiencias individuales del espectador y especialmente si ese espectador tiene menos de 16 años (Acaso, 2012, p. 159)

De esta manera, se encuentra un interés real frente al artefacto tecnológico como un elemento al que se le atribuye un significado. En este sentido, el eje de la interacción cobra un papel determinante, comprendiéndolo como protagonista en el desarrollo de la mediación, razón por la cual, en consonancia con lo señalado por Acaso (2012), se afirma que:

Nuestro deseo como agentes sociales es transformar la realidad a través de acciones semióticas, desarrollar una hermenéutica de la sospecha que nos lleve a repensar

nuestra labor como docentes: no nos quedamos contentos si solo detectamos y analizamos, pues detectar y analizar deben conducir a cambiar lo que no funciona, a mantener lo que creemos que funciona y a cambiar lo que funciona para nosotros, pero no para los demás. (p. 21).

Una propuesta diferente, sería la enseñanza inclusiva a través de un medio tecnológico como lo es la aplicación digital en dispositivos. En la reflexión docente cabe lo interdisciplinario, es decir acercarnos a diferentes disciplinas para lograr una comunión, en el proceso de una mediación que nos sitúe con nuestra búsqueda y con una necesidad; lo cual puede funcionar, en tanto se reconozca la escasez en lo incluyente y, está a nuestro alcance poder mostrar una alternativa que sugiere una propuesta en los procesos pedagógicos y artísticos (Acaso, 2012).

Marco Metodológico

El presente estudio de investigación se realiza desde el paradigma mixto de investigación, ya que se emplearon recursos cuantitativos y cualitativos para la obtención de información acerca del comportamiento de los estudiantes con discapacidad auditiva y sus docentes; los métodos que se implementaron para la recolección de datos fueron la entrevista libre de tipo descriptivo, el cuestionario, la bitácora, el diario de campo y la observación, para descubrir por qué se está abordando de una manera poco extensa el manejo de recursos tecnológicos para incentivar la enseñanza de artes visuales a niños con discapacidad auditiva.

Lo anterior, debido a la necesidad de contar con una riqueza de información planteada desde la teoría, para recolectar evidencias sobre el comportamiento de las categorías de estudio en el contexto escolar de niños con discapacidades auditivas mediante uso de una aplicación digital para la enseñanza de artes visuales, generando instrumentos y análisis que puedan brindar lineamientos metódicos al desarrollo del proyecto. Así, según Ñaupas et al. (2014), el enfoque mixto o multi metódico:

Pretende conjugar los procedimientos de la investigación cuantitativa con los de la investigación cualitativa, en el convencimiento de que el reduccionismo, el extremismo en la investigación no conducen a nada bueno. Por el contrario, para lograr la calidad total, en la investigación, se requiere complementar los procedimientos de una y otra (p. 99)

En este sentido, Hernández-Sampieri et al., (2014), destacan que:

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y

cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (p. 534).

Tipo de Investigación

El presente trabajo de investigación, fue desarrollado con enfoque de investigación acción educativa, ya que tuvo como objetivo diseñar una aplicación basada en técnicas de las artes visuales, como una herramienta para establecer otras formas de mirar el arte en función del aprendizaje de manera didáctica y tecnológica, partiendo desde el análisis de las acciones humanas y la relación con los problemas prácticos cotidianos experimentados en el aula de clase, definidos por los investigadores en el entorno de la disciplina didáctica orientada al arte visual para el aprendizaje artístico de niños sordos o con discapacidad auditiva, que cursan el grado escolar quinto de una escuela primaria y orientando la reflexión del docente sobre su práctica pedagógica y educativa; por lo tanto, con la investigación acción participativa en esta área educativa, se maneja un “enfoque teórico transformador” que pueda ser explicado mediante la investigación mixta (Hernández-Sampieri et al., 2014, p. 545).

El alcance descriptivo según Hernández-Sampieri et al. (2014), “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (p. 92), por lo tanto, no se busca identificar si las variables llegan a tener relación entre sí mismas, sino, describir su comportamiento según la existencia del fenómeno a estudiarse.

En este caso, se analiza la implementación de una aplicación didáctica basada en artes visuales para niños sordos de grado quinto de primaria, en donde se quiere lograr un aprendizaje

significativo a partir del uso de un enfoque mixto que analice las principales técnicas utilizadas por los docentes para la inclusión educativa. En efecto, en este trabajo de grado se pretende explorar cada una de las actividades y estrategias didácticas que deben utilizar los docentes para generar un aprendizaje significativo.

Diseño de la investigación

Esta investigación se enmarca en el paradigma empírico con diseño no experimental, debido a que no se propician situaciones sino que se observa la realidad existente; este modelo, según Hernández-Sampieri et al. (2014), ha sido el más dinámico y didáctico para el análisis de factores cualitativos y descriptivos con enfoque mixto en el ámbito educativo, con la capacidad de poder ajustar diversos mecanismos para la resolución de cualquier tipo de problemática en el ámbito social encontrado por los investigadores en el lugar de detección del comportamiento de categorías o variables; y más aún desde el punto de vista educativo, con lo que se podrían apreciar cambios factibles para la comunicación directa que se quiere lograr a través de la implementación de una aplicación digital de dispositivos móviles, diseñados para la educación artística, con LSC incluido, dirigido a niños con discapacidad auditiva.

Tales problemas prácticos, fueron definidos por los investigadores en el entorno de la disciplina del saber, orientando la reflexión del docente sobre su labor pedagógica y educativa e incluyendo el desarrollo de los procesos de aprendizaje y el ejercicio de su enseñanza, enmarcado en un diseño no experimental de enfoque mixto, tal como lo define Elliott (2000):

Se pueden comparar la investigación educativa con la investigación sobre la educación, que utiliza los procesos educativos como contexto en los que se exploran y desarrollan teorías básicas en el seno de las disciplinas de las ciencias

de la conducta y presume la existencia de una división de trabajo entre los profesores y los investigadores. Las teorías desarrolladas en el seno de estas disciplinas académicas pueden servir a los profesores para elaborar los diagnósticos de las situaciones prácticas, pero este valor sólo puede ser determinado mediante la investigación acción desarrollada por el práctico y no desde el interior de las mismas disciplinas. Las objeciones que suelen oponerse a la reconstrucción de la investigación educativa como una forma de investigación-acción o ciencia moral se agrupan en torno a la cuestión de la objetividad (p. 16).

La finalidad inicial de la investigación acción participativa no es la acumulación de conocimientos sobre la enseñanza o la comprensión de la realidad educativa, sino, fundamentalmente, aportar información que guíe la toma de decisiones y los procesos de cambio para la mejora de la misma. Justamente, el objetivo prioritario de la investigación – acción, consiste en mejorar la práctica en vez de generar conocimientos; así, la producción y utilización del conocimiento se subordina a este objetivo fundamental y está condicionado por él (Elliott, 2000).

Instrumentos y recolección de la información

El primer instrumento diseñado para recolectar datos, es la entrevista libre (ver anexo A), la cual se orienta al intérprete que colabora con las docentes encargadas de impartir las clases de artes visuales a niños con discapacidad auditiva de los grados quinto de primaria; las docentes, posteriormente, responden un cuestionario mixto (ver anexo B); esto, considerando que:

La entrevista, más que un simple interrogatorio, es una técnica basada en un diálogo o conversación ‘cara a cara’, entre el entrevistador y el entrevistado acerca

de un tema previamente determinado, de tal manera que el entrevistador pueda obtener la información requerida (Arias, 2012, p. 73).

Siendo así, la entrevista aporta en la obtención de información de esta investigación orientada a conocer la capacidad del docente que imparte las artes visuales a niños con discapacidad auditiva en el manejo oportuno de una aplicación basada en técnicas de las artes visuales como herramienta para generar nuevas expresiones artísticas de los estudiantes de grado quinto de una escuela primaria.

Por otro lado, el cuestionario mixto “es aquel que combina preguntas abiertas, cerradas y mixtas” (Arias, 2012, p. 75); en este caso, el cuestionario dirigido a las docentes (ver anexo B), se conforma por preguntas mixtas (abiertas y cerradas) para obtener una mayor riqueza de la información, siendo considerado como un procedimiento clásico para la obtención y registro de datos. En concordancia, Ñaupas et al. (2014), afirman que el cuestionario es:

Una modalidad de la técnica de la encuesta, que consiste en formular un conjunto sistemático de preguntas escritas, en una cédula, que están relacionadas a hipótesis de trabajo y por ende a las variables e indicadores de investigación. Su finalidad es recopilar información para verificar las hipótesis de trabajo (p. 211).

Adicionalmente, se realiza el registro escrito de las sesiones implementadas en diarios de campo, en el cual, “la idea es registrar cuidadosamente día a día todo lo que se ha observado, lo que le han contado o lo que uno ha pensado referente al estudio adelantado” (Restrepo, 2016, p. 46). Por lo tanto, el diario de campo, es un archivo alimentado por el investigador durante la práctica docente para mantener claridad en torno a los hechos, por medio de la descripción de las experiencias más relevantes para responder la indagación central.

Además de los diarios de campo, se redactan dos bitácoras autobiográficas (ver anexo C) que aportan para contextualizar la experiencia del investigador en relación con el tema central planteado. El término bitácora, alude al registro de experiencias personales escrito por los navegantes durante un largo recorrido marítimo (Restrepo, 2016); en este caso, al ser autobiográfica el trayecto a abordar comprende los procesos de vida del autor en torno a la educación y la investigación en artes visuales realizados tanto en el periodo comprendido entre los años 2012 y 2015, como entre los años 2017 y 2022. Asimismo, lo escrito, se complementa mediante registros fotográficos y audiovisuales que ilustran y ejemplifican lo que el investigador ha evidenciado.

Ruta Metodológica

La práctica docente en la que se implementó la aplicación GOOD con los niños sordos y oyentes en el marco de la práctica pedagógica, se llevó a cabo mediante un taller de dos sesiones como se describe enseguida.

En la primera sesión, se llega al salón con los materiales y la clase planeada con el ejercicio y la aplicación ya descargada previamente en el celular de los niños, el investigador hace una observación adentro del aula y se da cuenta que no tiene la mayoría de los materiales o elementos que puedan facilitar una clase de pintura de manera más amena, esto quiere decir que no hay espacios y suficientes materiales, para que los chicos puedan expresarse frente al papel o sustrato.

Al llegar al primer salón en la parte izquierda del colegio, dicen que hay que esperar ya que los niños están en refrigerio, el taller se iniciaba a las 10 am, pero salieron antes a tomar su refrigerio, entonces debía esperar 15 minutos hasta que terminaran, ya cuando se decide realizar

el ejercicio con la aplicación, los niños llegan y me saludan con cierta discreción también acompañada por su profesora. El investigador se dispone a realizar la su presentación, luego ellos también se presentan siendo interpretados por las profes, se presentó cada uno diciendo su nombre, su seña, y lo que le gustaba hacer a cada uno, o sus gustos. Entendiendo que el investigador solo tiene unos niveles de LSC, con lo cual se apoya de la profesora que serviría de apoyo en cuanto a una comunicación óptima para los con los niños sordos.

Al disponer los recursos en su mesa y hacer una breve introducción de lo que se trataba la actividad, los niños mostraron interés con efusividad al conocer que una aplicación en donde ellos se sienten muy cómodos, porque saben utilizar esas herramientas, y saber que tenía dos técnicas artísticas que les generaba entusiasmo por salir de la rutina en la que ellos suelen estar, en su colegio (así me hizo saber una niña del grupo de la actividad)

Al tener sus celulares con la aplicación, ellos entraron como se había indicado y exploraron las 6 interfaces o páginas que ofrece la aplicación para que posteriormente decidieran hacer un dibujo libre con los materiales que se llevaban para su utilización, los tres niños con edades entre los 10 a 12 años empezaron a dibujar lo que ellos consideraron, para que luego aplicaran el color con pintura, tizas pastel, temperas, acrílicos, espuma, pinceles, colores grafito, lápiz pastel, marcadores, resaltadores, y así pudieran completar su dibujo lo más bonito que a ellos les pareciera.

En ese momento preguntaban si podían utilizar más hojas o todo el espacio de la hoja, y se disponía de más material para que lograran estar satisfechos con su trabajo, preguntaban también si podían hacer animales, y siempre había una respuesta afirmativa a todas sus dudas. Muy concentrados terminaron sus trabajos, mientras el investigador se comunicaba con la

profesora para estar de acuerdo en los tiempos y así ser prudentes con los tiempos tanto de los niños como de la docente encargada.

En la segunda sesión se decidió escuchar a cada uno de los niños sordos con su explicación de lo que le pareció la aplicación, sus imágenes, su logo, su estructura, sus colores, y la posibilidad de tener algo que ellos no vieron y quisieran que tuviera. Muy amablemente los niños mostraron sus trabajos muy efusivamente con una sonrisa cada uno, contentos y muy satisfechos de lo que habían hecho.

Figura 1. *Dibujo 1 Orientado por Aplicación GOOD (Owel)*



Fuente: Dibujo realizado por Owel, niño sordo estudiante del colegio Filadelfia, en la actividad aplicando la aplicación GOOD

Primero empezó Owel, quien explicó su dibujo de forma muy tímida, pero a medida que iba comunicando, se entendía el porqué de su dibujo, su dibujo consistía en plasmar la zona en donde él vivía, que es cerca de la avenida donde pasa Transmilenio, decidió dibujar una casa, un bus de Transmilenio, una avenida, un carro y un semáforo, nos decía que le gustaba. En cuanto a

la aplicación decía que le parecía algo muy chévere, que le gustaba todo, muy buena (utilizó pocas palabras).

Figura 2. Dibujo 2 Orientado por Aplicación GOOD (Mariana)



Fuente: Dibujo realizado por Mariana, niña sorda estudiante del colegio Philadelfia, en la actividad aplicando la aplicación GOOD

La segunda estudiante de nombre Mariana, fue la que más se interesó al ser la primera en explorar la aplicación, preguntando para que la aplicación, para que servía, y de qué forma ella podía hacer arte a través de ella, tomó su hoja y de forma espontánea, tomó el lápiz y comenzó a dibujar, lo que más quería, preguntaba que si podía dibujar animales, después preguntaba si podía dibujar una mariposa, después preguntaba si podía dibujar un pato, y después también preguntó que si podía dibujar un perro, las respuestas que recibió siempre fueron positivas. Ella dibujo un pato un perro, una mariposa unas nubes y una oruga que no decidió colorear porque dijo que ya estaba bien lo que había hecho y que había terminado.

Figura 3. *Dibujo 3 Orientado por Aplicación GOOD (Zara)*



Fuente: Dibujo realizado por Zara, niña sorda estudiante del colegio Philadelfia, en la actividad aplicando la aplicación GOOD

El tercer dibujo, fue realizado por Zara una niña bastante extrovertida y con ganas de llamar mucho la atención mostro como la aplicación le podría también generar otras ideas en cuanto a moda para niños sordos, según lo que decía. Le gustaba la moda, le gustaba vestirse bien, y lo plasmó también en su dibujo, en donde hizo una serie de dibujos a lápiz como: diamantes, corazones con alas, flores, mariposas, y corazones con cuernos, mariposa la cual sus antenas eran racimos de uvas, algo que llamo bastante la atención y también la formas de cómo solo decidió aplicarle pintura de color negro, salpicándola contra la hoja para generarle color. En cuanto a la aplicación GOOD, dijo que estaba muy bien que pensarán en ellos, para que tuviera más momentos como la actividad que se estaba realizando.

Es muy interesante y valioso que los niños sordos del Colegio Philadelphia tengan la oportunidad de expresarse a través de la creación artística. A menudo, las personas sordas son subestimadas en su capacidad para ser creativas y artísticas, pero esto es un error. La falta de audición no limita la capacidad de una persona para experimentar, sentir y crear. La creación artística puede ser una forma muy efectiva de comunicación para los niños sordos. La expresión visual puede ser una forma más natural y accesible de comunicar emociones y pensamientos para ellos, en lugar de depender exclusivamente de LSC o la lectura de labios.

Adicionalmente, se realizaron algunos videos en los que se evidencia la implementación de la aplicación GOOD en el grado quinto de primaria, por lo tanto, las siguientes imágenes se acompañan por enlaces a los que el lector puede acceder sin obstáculos, en tanto son fotogramas de dichos videos.



Fuente: https://drive.google.com/file/d/1Uw6lRHguOET0mtww_V6A8XF9rNe6mM9K/view?usp=share_link



Fuente: https://drive.google.com/file/d/1F4FEKZL8LcUZDzzQWWInPpT0FRs4N_0/view?usp=share_link



Fuente: https://drive.google.com/file/d/19Eef6paYVxA9fLxw5HsDnvpGLPRyNMr-/view?usp=share_link

En definitiva, las creaciones artísticas de los niños sordos del Colegio Philadelphia son una demostración de la capacidad de las personas sordas para ser creativas y expresarse a través de diversas formas de arte. Es importante valorar y celebrar esta diversidad de expresión y perspectivas en el mundo del arte.

Interpretación de la Información

En cuanto a la información obtenida del análisis crítico textual de las categorías estudiadas, se encontraron nuevas categorías emergentes relacionadas con lo pedagógico – artístico, lo cual constituye una gran importancia en lo que respecta al acto creativo y a una formación integral a partir de un proceso que lleva a los estudiantes a conocerse a sí mismos y a proponer una búsqueda libre a través de sus emociones, de sus experiencias y de la interacción con sus compañeros o pares; todo esto para la solución o soluciones que puede llegar a traer el crear una propia visión de su entorno (Hernández, 2000).

Por lo tanto, la creatividad es un componente que no solo se necesita, sino que es inherente al hombre, siendo así, se requiere de una idea para sobreponer las aptitudes frente a cualquier problema o trabajo que se tenga que realizar en cierto momento y según la especialidad que disponga el individuo, esto no quiere decir que sea netamente artística la función de sus ideas, sino que tiene o atañe un componente principal que es la imaginación, la cual automáticamente evoca al arte como su principal aliado. En efecto, entre otras cosas, la creatividad como la imaginación, comunica una serie de aspectos que son fundamentales para una educación integra (Hernández, 2000).

Esto llevaría al estudiante a tener una mejor relación con lo que lo rodea, llegando a ser partícipe de una transformación, tanto individual como colectiva (Hernández, 2000). Esto

también quiere decir que la pedagogía artística, es una mirada hacia lo nuevo, hacia la necesidad del estudiante, por eso pretende buscar esta transformación junto con la creatividad, su principal herramienta; es la manera de cambiar los métodos tradicionales a los que se estaba acostumbrado y cambiar hacia nuevas ideas, hacia los nuevos movimientos que ha traído consigo la situación actual de la sociedad moderna, que está sumergida en la era digital que combina las artes con la tecnología.

Si bien lleva mucho tiempo en su desarrollo de manera transdisciplinaria, el tener nuevas propuestas pedagógicas junto con lo tecnológico, transforma la educación artística y le brinda mayor importancia, con base en estrategias didácticas actualizadas a las novedades de la información, la comunicación, la expresión y realización de tareas desde herramientas tecnológicas que diversifican las clases de artes visuales con niños discapacitados auditivamente, que no dejan de ser nativos digitales de la actualidad (Peña, 2021). Es decir, nacieron comprendiendo el lenguaje digital que los rodea, pero no necesariamente comprenden el arte. En ese sentido, es imperante que los niños sordos que son orientados por docentes, tengan la posibilidad de adquirir un saber en donde la sensibilidad se convierta en un papel importante en su cotidianidad, así como lo que experimenta a su alrededor para que pueda contribuir a pensarse en su trayecto de exploración de un tema en específico desde el arte visual (Acaso, 2012).

Asimismo, es importante que se mire a otros espacios interdisciplinarios que trabajen en conjunto con el arte, ya que como indicaba Gardner (1995; citado por Corral Pérez-Soba, 2005), el aprendizaje puede ser mediado a través de una aplicación que dota de nuevas propuestas pedagógicas un tanto disruptivas que funcionan para el cambio que se va presentando en la actualidad y de cara al futuro con nuevos retos, vinculándose a otras áreas de estudio, llevándolos a nuevas exploraciones artísticas mediadas por las TIC (Peña, 2021), junto con las

nuevas experimentaciones que se pretenden demostrar; ya que, los docentes o pedagogos se limitan en hacer actividades exactas de alguna técnica artística, fuera de su necesidad o incluso de su capacidad, desconociendo lo particular del estudiante, sus dolencias, sus necesidades, y lo socio – afectivo, ya que es visto, de alguna manera, como algo innecesario (Acaso, 2012).

Por consiguiente, la propuesta en sí, tiene una particularidad con respecto a la implementación de un acompañamiento de apoyo tecnológico en las artes visuales como recurso didáctico para la enseñanza de una cultura artística a niños con discapacidad auditiva en su proceso de desarrollo, en el cual se toman en cuenta las técnicas artísticas y los modos de aumentar el rendimiento del niño en este campo; dada la facilidad de tenerlo cerca, el apoyo tecnológico brinda una constante instrucción, sobre conceptos, procedimientos o cualquier pregunta que se requiera hacer en su momento; por ende, logra un interés continuo, saliendo un poco de los métodos tradicionalistas de enseñanza (Hernández, 2000).

De acuerdo con lo anterior, el carácter cualitativo del presente trabajo con enfoque mixto, se ve reflejado en el sentido que se pretende hacer un análisis de las principales herramientas que contribuirían al desarrollo de la comunidad sorda o con niveles de discapacidad auditiva, y así, poder consolidar una educación inclusiva.

Las técnicas de recolección de la información serán utilizadas principalmente por los análisis de textos, en los que a partir del marco teórico del que se viene haciendo referencia, se tomarán sus conceptos más relevantes para que puedan ser aplicados de manera concreta sobre la población de niños con discapacidad auditiva que estudien grado quinto de primaria, que estén en edades comprendidas entre los 10 a 12 años, y con el desarrollo de la educación artística para

mejorar las problemáticas de inclusión de saberes en ellos como individuos partícipes de la sociedad moderna con apoyo en las TIC (Peña, 2021; Muñoz, 2016).

Con lo anterior, se busca que el análisis de textos dé lugar a la construcción de una aplicación didáctica, de carácter artístico, que evidencie un cambio y un fortalecimiento para esta población, y así, se cumpla con los objetivos planteados dentro de la presente investigación.

Aplicaciones digitales como didáctica pedagógica artística visual para sordos.

Con respecto al uso de las aplicaciones digitales dentro de la pedagogía, se hace énfasis en estudiar sus principales ventajas y beneficios didácticos para dar lugar a la mejoría de los procesos de enseñanza; ya que, las aplicaciones digitales pueden generar una relación con las necesidades de la comunidad de niños sordos, toda vez que, a través de ellas, se puede simplificar el proceso educativo, atendiendo necesidades de una forma concreta, requiriéndose primero de la realización de un estudio previo, en el que se determinen cuáles son las posibles falencias que se vienen presentando, y a partir de ello, implementar la creación de una aplicación didáctica para hacer un uso eficiente de la misma.

El carácter discursivo se aviene a una sintaxis, una semántica y una pragmática textuales, a las cuales se suman tipos discursivos que sirven a múltiples temas, géneros y estructuras, de modo que el funcionamiento del discurso se sustenta en principios de dinámica, cohesión, conexión y coherencia (...) Como proceso cognitivo, el lenguaje es soporte del pensamiento lógico y analógico (Cárdenas Pérez, 1999, párr. 40-41).

Siguiendo con lo referido anteriormente, Cárdenas Pérez (1999), expone que las formas correspondientes del pensamiento lógico con carácter discursivos son conceptos, nociones y

creencias cuya base cosmovisionaria, dependiendo de su mayor o menor sistematización, da lugar a la categorización, a operaciones y estructuras lógicas que tienen sus soportes en “las diferencias o sincretismos de sentido que, sumados a los procesos inferenciales y de control cognitivo, hacen posible hablar de la naturaleza analítica, crítica y creativa del pensamiento. Finalmente, el lenguaje fundamenta y rige la conducta psico-social de las personas” (párr. 41-42), con lo cual, se insinúan actitudes y valores, así como se propician la participación y la interacción en lo pertinente al ejercicio del respeto de los derechos junto al cumplimiento de los deberes del ser humano.

Puesto que la mayoría de los enfoques pedagógicos de la lengua insisten en el desarrollo de las habilidades comunicativas, en el estudio de la relación lenguaje-pensamiento y en la corrección gramatical del uso lingüístico, es preciso señalar metas adecuadas a los Proyectos Educativos Institucionales (...) Es así como el lenguaje, en vista de una teoría de las competencias, ha de concebirse como un proceso de producción e interpretación semio-discursivas (Cárdenas Pérez, 1999, párr. 45).

Esto, se podría realizar al tenerse en consideración que cualquier persona posee competencias de lenguaje y que la enseñanza debe orientarse a desarrollarlas y a ejercer el control consciente y reflexivo sobre el proceso semi discursivo, tal como la acción pedagógica se propone, pues su objetivo es destinarse al mejoramiento del pensamiento, la interacción, la lectura y la escritura.

Ahora bien, dado que, según la teoría de las competencias, la lengua es un saber-hacer del lenguaje, es indudable que entre aquella y el pensamiento existe unidad,

visible en la producción e interpretación de mensajes textuales, cuya información a título de contenido es procesada mediante hábitos intelectuales y controlada de manera consciente por las aptitudes que reestructuran lo sabido y mejoran las estrategias que hacen del conocimiento eficaz (Cárdenas Pérez, 1999, párr. 49)

Estas estrategias, según refiere Cárdenas Pérez (1999), son el terreno abonado de la modestia, del recato, de la sumisión o del engreimiento, del autoritarismo o de la pedantería; son, de igual modo, el marco donde echan raíces la deshonestidad, el egoísmo y la injusticia. Por dicha razón, el autor indica que se trata del campo donde se nutren las opiniones, los prejuicios y los estereotipos. Todas estas figuras, así como su aprendizaje, tienen asiento en las actitudes; las cuales se producen debido al lenguaje, pues son mensajes que la sociedad produce y expande para crear, modificar o controlar conductas con su poder, debido a que su credibilidad depende de la veracidad de las fuentes que emiten los mensajes, de la fuerza argumentativa, así como de la retórica del mensaje mismo en conjunto con la capacidad receptora de aquel a quien van dirigidos.

De conformidad con lo anterior, puede precisarse entonces que, la credibilidad de la educación se ha visto afectada debido a que no ha llenado una necesidad como es la de implementar un modelo pedagógico que sea eficiente y atienda los intereses de los niños sordos, surgiendo entonces una problemática que debe ser resuelta dentro de la presente investigación, como es la de promover y analizar la creación de un modelo educativo que sea inclusivo y eficiente para ellos.

Aprendizaje en servicio para la educación artística visual de niños sordos

En el presente acápite, se efectúa una descripción general de la importancia que tiene la metodología de la enseñanza en la que se coloca como punto principal de análisis el potencial pedagógico de practicar un Aprendizaje en Servicio (A+S) en el que, aparte de enseñar respecto a un campo del saber específico, se interese por beneficiar a los niños que son objeto del proceso de enseñanza. (Arratia Figueroa, 2008).

De esta manera, Arratia Figueroa (2008) indica que, para llevarse cabo un A+S:

Es indispensable reconocer que su ámbito, por sí mismo, ofrece un espacio altamente propicio para resaltar valores profesionales, promover una manifiesta responsabilidad social y desarrollar el pensamiento creativo, activo y solidario. Señalados todos estos efectos como metas en los currículos universitarios. La formación en ética supone, sin lugar a duda, enfrentar una serie de desafíos que la docencia debe abordar. ¿Es posible potenciar el desarrollo moral de las personas? ¿Qué recursos pueden ser útiles? ¿Cómo se puede educar en valores? Es aquí donde la actuación docente adquiere una especial connotación, ya que debe crear las condiciones que promuevan la reflexión ética, la capacidad dialógica, la generación de conciencia crítica, entre otros aspectos. Por estas razones y junto con el compromiso de asumir una docencia que dé respuesta a los desafíos señalados, he incorporado la metodología de A+S (p. 64)

De acuerdo con esta experiencia expuesta por Arratia Figueroa (2008), dicha metodología permite al estudiante:

- Salir al encuentro de una necesidad comunitaria real, identificar dilemas éticos y aplicar principios en situaciones concretas. Las necesidades de la comunidad plantean situaciones reales, no hipotéticas o prefabricadas, sentidas por la comunidad.
- Integrar las actividades de servicio a la comunidad con los estudios académicos. Uno o más contenidos del curso se potencian metodológicamente a través de las actividades de servicio. El esfuerzo docente se centra en llevar los contenidos teóricos a situaciones prácticas en las que el estudiante pueda contrastar, vivenciar y realizar una actividad de servicio, resaltando una postura ética, solidaria y de compromiso social.
- Generar protagonismo en los proyectos de servicio. Involucra creación y desarrollo de proyectos de servicio, con inclusión de principios éticos explícitos.
- Contar con tiempo estructurado para reflexionar sobre la relación entre experiencia de servicio y estudios académicos. Junto con aprender contenidos académicos, se interiorizan en cuestiones sociales más amplias, las que instan a un conocimiento y una práctica ética (p. 64).

Del mismo modo, Arratia Figueroa (2008) sostiene que:

Desde el compromiso de fomentar la responsabilidad social a través de la enseñanza, los aportes del A+S son fundamentales. A partir de esta perspectiva, la metodología hace posible valorar los aspectos éticos para responder a las necesidades de la población en su conjunto, ejerciendo liderazgo con sensibilidad, solidaridad, responsabilidad y motivación por servir a la sociedad, integrando equipos cooperativos de gestión, acción, apoyo y servicio. La experiencia docente

surge, entre otras, como respuesta a la necesidad de fortalecer una acción futura que aborde y dirija una tarea de servicio, con un espíritu solidario y de compromiso profesional hacia los más necesitados de nuestra sociedad. Su propósito permite analizar, discutir y reflexionar sobre la solidaridad y su comprensión desde la ética. Presenta una visión del hombre basada en un plano antropológico, con un énfasis en la acción de cuidar, entregando herramientas para la comprensión y puesta en práctica del concepto de solidaridad como principio de la ética. Enfatiza y valora su ejercicio público, privado, político y cultural. Intenta ofrecer una experiencia académica que evidencie conductas solidarias para una sociedad más humana, capaz de demostrar preocupación por personas marginadas y desvalidas. (Arratia Figueroa, 2008, p. 65)

Adicionalmente Arratia Figueroa (2008), afirma que, para lograr los objetivos:

Los estudiantes se insertan en organizaciones y/o comunidades e instituciones de salud (centros de salud, hospitales, casas de acogida), desenvuelven programas de atención, educación y planificación de actividades de cuidado y acompañamiento, de acuerdo con las necesidades de las personas asistidas. Estas actividades se dirigen a la comunidad en general y, en particular, a adultos mayores, niños y jóvenes discapacitados. Una estrategia esencial en la metodología es la utilización de la reflexión, empleada ampliamente en los cursos descritos en esta publicación. Para ello, los estudiantes llevan un registro (cuaderno de campo) de la experiencia en cada interacción con las personas que acompañan o cuidan. Junto con esta reflexión individual, se programan durante el semestre en reflexiones grupales que promueven el debate y posibilitan compartir las diferentes vivencias (p. 65).

En cuanto a los actores sociales que participan en la metodología de la enseñanza, según Arratia Figueroa (2008), serían las escuelas las principalmente interesadas en:

Establecer una alianza y comprometerse a difundir el A+S como un enfoque pedagógico de fomento a la solidaridad y a la transformación social. Pueden constituir una red y, desde la esencia de la disciplina, enriquecer la reflexión y la generación de conocimiento en torno a esta modalidad de aprendizaje. Las iniciativas que surjan podrán impulsar la metodología, incorporándola al cuidado con una explícita intencionalidad, tanto pedagógica como solidaria, reafirmando la vocación de servicio de enfermería (p. 66).

En este sentido, se resalta el surgimiento de iniciativas que impulsen la metodología de la enseñanza, incorporándola al cuidado con una explícita intencionalidad pedagógica, sin embargo, en este caso, se enfoca el A+S hacia los niños sordos, quienes requieren de una atención y un cuidado especial a diferencia del resto debido a la manifestación de necesidades educativas diversas, a las cuales se les debe brindar un tratamiento particular y personalizado, pues son ajustes razonables que se realizan a las actividades planteadas, de modo que no se excluya a nadie dentro de la construcción de conocimiento, requiriéndose entonces de un modelo pedagógico de carácter integral para la enseñanza de las artes visuales y la comprensión de la imagen en el contexto en el que se produce y circula.

Pedagogía artística visual para niños sordos en la modernidad

Dentro de este apartado, se analiza a la modernidad vista desde el punto de vista pedagógico y se revisa su pertinencia y aplicación dentro del proceso de la enseñanza, para ofrecer un mayor carácter a las estrategias tomadas por los docentes.

El fin último de la educación es el cultivo del carácter; por eso, no se debe temer a la libertad, sino encontrar en el propio alumno el freno necesario para reformar las pasiones y los malos instintos, es decir, buscar con la educación el establecimiento de mecanismos para que el propio sujeto se gobierne a sí mismo. En esta perspectiva, la disciplina tiene un fin superior que es la formación del carácter, motivo por el cual resulta central para la educación. Así, antes que basarse en un conjunto de premios y castigos, debe ser preventiva, y eso sólo es posible si el profesor sigue un método adecuado, una regularidad y continuidad de los ejercicios escolares, una utilización correcta del tiempo, una clasificación de los discípulos (no sólo por su edad, sino por su grado de instrucción y desarrollo intelectual) y una vigilancia rigurosa (Noguera Ramírez, 2010, p. 15).

En efecto, Noguera Ramírez (2010), hace referencia a las prácticas educativas que conciernen al deber del educador y su impacto en el proceso de aprendizaje pedagógico dirigido a sus estudiantes, lo cual aplica para la educación artística dirigida a niños sordos, ya que:

Debido al carácter eminentemente social concedido a la educación, su estudio hacía parte de la Sociología, y de esa forma despojaba Durkheim a la pedagogía del objeto que había sido designado para ella —como Ciencia de la Educación— por la tendencia anterior propia de la pedagogía filosófica, ahora parte de los objetos de su ciencia sociológica. Sobre el objeto de la pedagogía se preguntaba el sociólogo: “¿qué es la pedagogía sino la reflexión aplicada, lo más metódicamente posible, a las cosas de la educación con miras a regular su desarrollo? (...) No basta, entonces, seguir la naturaleza, pero tampoco es suficiente, para educar, tener experiencia, experimentar, pues “un maestro de escuela de aldea

nonagenario tiene la experiencia de noventa años de vida rutinaria, tiene el sentido de su largo esfuerzo, pero ¿será que también tiene el sentido crítico de sus resultados y de su método. Tenemos así que, para el educador, en la concepción de Herbart, no basta la experiencia ni un saber superficial; debe poseer una ciencia como condición para la realización adecuada de su actividad educadora. Y esa ciencia es, justamente, la pedagogía. Ésta, a su vez, depende de la filosofía práctica y de la psicología: aquella muestra el fin de la educación; ésta, el camino, los medios y obstáculos (...). Por otro lado, la enseñanza tiene como fin inmediato la producción del “interés múltiple y, como fin mediato, la virtud. Aunque la experiencia y el trato social contribuyen en la construcción de las representaciones y, de esa forma, permiten la ampliación del círculo de ideas, tal contribución es desordenada, dispersa y no tiene un objetivo claro presente. Por el contrario, sólo la enseñanza —en la medida en que debe ser sistemática— garantiza la integración adecuada, no sólo de las representaciones provenientes de la experiencia y la convivencia, sino de las representaciones de las ciencias que ella misma presenta de forma ordenada y según un plan cuyo horizonte es la formación del carácter del alumno. No es posible que el individuo conforme su carácter en la dirección de la moralidad sin el auxilio de la enseñanza, lo que significa la necesidad de intervención de ese otro agente que es el maestro o profesor (Noguera Ramírez, 2010, pp.16 - 19).

Por consiguiente, se considera que la modernidad dentro del ámbito educativo, está enfocada principalmente a atender necesidades que la educación tradicional no podría atender, y esto recae perfectamente en la comunidad de niños sordos, quienes requieren de un modelo de

educación moderno e innovador, que sea eficiente ante sus necesidades educativas y artísticas; precisamente, lo que dentro del presente trabajo investigativo se pretende realizar, con la creación de una aplicación didáctica, integral y concreta para mediar un modelo pedagógico desde las artes visuales apto para esta población.

Funcionamiento aplicación GOOD

La aplicación didáctica basada en artes visuales y/o plásticas GOOD, quiere lograr que los niños se beneficien si le ayuda o no, aprendiendo de manera pedagógica, técnicas artísticas desde un móvil, para que sea una alternativa a tanto ocio que genera los juegos, por ejemplo, pero que tenga lenguaje de señas, porque es enfocado para los niños de la comunidad sorda como un ejercicio en donde se pueda probar que los niños sordos aprenden de esta aplicación como forma o instrumento pedagógicos y documentar todo el proceso con imágenes hasta donde los niños la utilicen y nos den su apreciación y su experiencia de esta posible aplicación. Sin embargo, este es más un proyecto piloto para evaluar el funcionamiento de la aplicación como herramienta pedagógica.

Esta app está pensada de modo que los niños que entran al celular, vean la app como una alternativa porque muchos niños no tienen computador. Se considera importante enfocar este proyecto a la etapa escolar (10 a 12 años), dado que es en ese momento en que se deben enfrentar de una manera más autónoma a la vida fuera de casa y es donde se hace más evidente la necesidad de poder tener más alternativas en un contexto poco trabajado.

Por consiguiente, aquí se propone explicar qué es el dibujo a través de escritura y video explicativo en lenguaje de señas en cuanto a cómo se desarrolla la técnica y cómo se utilizan los materiales.

Dado que la aplicación GOOD está disponible solo para descarga¹ en dispositivos celulares, para facilidad del lector, se realiza un video de la app en uso² y se capturan las siguientes imágenes donde se muestra el primer tema que se aborda en ella, es decir, el dibujo³. Asimismo, se dedica una sección al dibujo con pigmentos o la pintura⁴.

Figura 4. *Aplicación GOOD en funcionamiento*




¹ Para descargar la app GOOD, siga el enlace: https://drive.google.com/file/d/1kUOvaKfiwVuzad3-RBTv8YKOBpx1CZU/view?usp=share_link

² Para acceder al video que muestra el funcionamiento de la app GOOD, siga el enlace: <https://drive.google.com/file/d/1oOYB002loL8luHPb-TEV4ALdsHt8DmSQ/view?usp=drivesdk>

³ Para acceder al video que muestra la explicación de la sección de dibujo, siga el enlace <https://photos.app.goo.gl/ctjzRcuQXqzMPLr6>

⁴ Para acceder al video que muestra la explicación de la sección de pintura, siga el enlace: <https://photos.app.goo.gl/dbf4yeLUBgLnkPWv5>




EL DIBUJO

Herramienta expresión de los pensamientos o de los objetos reales

Ingresar

Dibujo



Qué es:

A. El dibujo es un medio a través del que expresamos nuestros sentimientos, una herramienta que utilizamos en muchos casos de manera inconsciente para que alore nuestro mundo más personal, emocional y afectivo.

Para qué sirve:

El dibujo es un medio expresivo - subjetivo en el que abarca la mayoría de referencias visuales.

Ejercicios:

Ejercicio A:

Dibujar tu rostro

Qué es: un autorretrato

Cómo se ejecuta: hay lápices de grafito, o de pigmento colorado de carbón.

Qué materiales requiere: materiales como cualquier superficie, ejemplo. hojas gruesas o delgadas

←

▶

El dibujo



El dibujo es el arte y técnica de dibujar. Mediante el acto de dibujar, queda plasmada una imagen, sobre un papel, lienzo o cualquier otro material, haciendo uso de diferentes técnicas.

Tipos de dibujos



Artístico

En este tipo de dibujo se expresan las ideas del artista, haciendo uso de diferentes técnicas, como la perspectiva, e incluso de materiales, ya que existe una extensa variedad de

Más

Técnico

Este segundo tipo es utilizado para hacer representaciones de diferentes cosas, por ejemplo planos de arquitectura o dibujos topográficos. En el dibujo técnico la principal intención es representar de la mejor forma posible, de la más exacta, las

Más

● ● ● ●

Principales técnicas tradicionales del dibujo artístico



Dibujo a lápiz

Se trata de la técnica más usada y difundida del mundo. Un buen lápiz de dibujo está determinado por la dureza de su grafo, ya que mientras más blando sea, más oscuro e intensa será la obra.

Dibujo sepia

Se trata de la técnica más usada y difundida del mundo. Un buen lápiz de dibujo está determinado por la dureza de su grafo, ya que mientras más blando sea, más oscuro e intensa será la obra.

Dibujo a sanguina

Se trata de la técnica más usada y difundida del mundo. Un buen lápiz de dibujo está determinado por la dureza de su grafo, ya que mientras más blando sea, más oscuro e intensa será la obra.

Dibujo a tinta

Se trata de la técnica más usada y difundida del mundo. Un buen lápiz de dibujo está determinado por la dureza de su grafo, ya que mientras más blando sea, más oscuro e intensa será la obra.

● ● ● ●

Fuente: Dibujo realizado por Owel, niño sordo estudiante del colegio Philadelfia, en la actividad aplicando la aplicación GOOD

Triangulación de la información

En el presente segmento de los hallazgos encontrados, se expone la interpretación de las respuestas brindadas por las docentes en el cuestionario (ver anexo B) que decidieron participar en el proceso de recolección de datos respecto al uso de estrategias didácticas en clases de artes visuales para la enseñanza artística en niños con discapacidades auditivas. De acuerdo con el formulario se logró evidenciar el interés de las docentes por la implementación de la aplicación virtual denominada GOOD, diseñada para efectos de esta investigación, la cual contiene un material visual con LSC para transmitir el mensaje con la información orientadora de la actividad dirigida a los niños sordos de quinto grado de una escuela primaria.

Por consiguiente, los datos recopilados mediante la entrevista y cuestionarios enriquecen la información obtenida con relación a las teorías expuestas para consolidar un análisis interpretativo oportuno a las evidencias recolectadas y vincularlas al comportamiento de las categorías de estudio que proponen autores al respecto de las artes visuales con recursos tecnológicos dentro de las corrientes constructivistas y conductistas abocadas a la cultura visual educativa (Hernández, 2000). De este modo, se logra determinar la comprensión percibida sobre el uso de la aplicación GOOD, para artes visuales con niños sordos.

Ahora bien, al indagar al intérprete en entrevista libre (ver anexo A) respecto a su percepción de la aplicación GOOD, afirma: “Me parece muy interesante para nosotros los sordos, ya que no tenemos como aprender ciertas cosas que nos pueden llegar a interesar, y que sea para nosotros me parece chévere”. Adicionalmente, al abordar en torno a su aprendizaje en el área de artes, el intérprete menciona que aprendió en el Colegio De la Sabiduría “la artística, la creatividad, la decoración que los profesores me enseñaban (...) aplicando las técnicas que fui

aprendiendo de artesanía en el colegio y ahora también las practico a veces”. En ese sentido, es claro que la educación artística impartida para la comunidad sorda, va enfocada hacia la decoración más que a la expresión y exploración.

Por lo mismo, al preguntarle si considera que faltan otras alternativas de enseñanza en el arte, resalta: “estoy de acuerdo que me falta utilizar alguna aplicación que me enseñe, donde pueda dibujar, compartir y acceder para adquirir más experiencia y entender las técnicas importantes y socializar con la comunidad sorda, para podernos conectar e interactuar juntos”; lo cual se logra con la aplicación GOOD. Por último, el intérprete afirma que cree que una aplicación con técnicas artísticas es más accesible para niños sordos “para que puedan jugar los niños y que les enseñen a mejorar y progresar esa actividad artística”. En efecto, para la comunidad, es una gran experiencia que contribuye a mediar su educación artística.

Asimismo, de las respuestas de las profesoras a la aplicación del cuestionario mixto (ver anexo B), se logra establecer que la implementación de una aplicación para niños sordos con contenido artístico es algo realmente favorable para mediar la formación en artes para esta población. Al respecto, la segunda docente participante del cuestionario (en adelante Docente2) resalta:

“Siempre he sabido que quieren aprender por medio de tecnología, los niños sordos, la naturaleza de ellos es dibujar, es expresarse por dibujos, por medio de colores, por lo que ya no pueden comunicarse oralmente, entonces siempre les gusta trabajar con la tecnología, porque es como si la hubieran inventado, les muestra un teléfono y saben cómo manejarlo, la naturaleza de ellos es la tecnología” (Docente2, anexo B, pregunta: i)

En cuanto a lo innovador y pertinente de la aplicación GOOD, la misma docente recalca que “es algo, pues la verdad original no lo había visto antes, que pienso sería muy chévere, muy provechoso para ellos, porque ellos son inteligentísimos y son personas que les encantan el arte son perfeccionistas en eso, por naturaleza, dibujan, escriben muy bonito y, pues, qué mejor que haya una aplicación para ellos, para pasar su tiempo y poder utilizarla”. (Docente2, anexo B, pregunta: a)

En efecto, en este momento de digitalización para niños, la implementación de esta aplicación a su vez, según la Docente2, conlleva beneficios como: “aportar para su conocimiento y progresivamente puedan salir adelante con su trabajo en artes, y puedan avanzar para que en un futuro exploren más contenido, que puedan aprender más y es útil una aplicación donde les enseñe otras cosas que nos son positivos para ellos y una aplicación con este contenido puede ser apta o apropiada para su formación” (ver anexo B, pregunta: b); lo cual coincide con los planteamientos de Hernández (2000) con respecto a la necesidad de reformular constantemente los procesos de enseñanza de artes visuales con la integración de herramientas y recursos didácticos que conformen un aprendizaje significativo de entorno educativo.

En este punto, cabe resaltar que ninguna de las dos docentes conoce aplicaciones con contenido artístico-pedagógico para comunidad sorda infantil (ver anexo B, pregunta: d), al respecto, la Docente2, manifiesta “solo he visto o sé de aplicaciones donde enseñan la lengua de señas, palabra por palabra, vocabulario, pero aplicaciones donde ellos entren a jugar o aprender contenido artístico con lengua de señas no he visto”; lo cual implica que la aplicación GOOD es innovadora como herramienta didáctica tecnológica.

No obstante, es preciso desatacar también que, las docentes han utilizado algunas veces las TICS para impartir conocimientos de manera más innovadora y potenciar toda clase de estrategias y mejorar los pensamientos significativos de los estudiantes sordos, con lo cual, se promueven las habilidades y capacidades de los estudiantes mediante nuevos métodos y recursos didácticos que sean los apropiados para mejorar los logros que se presenten constantemente. De modo que, mediante la utilización de las TIC los estudiantes con algún tipo de discapacidad auditiva pueden utilizar la inteligencia táctil y auditiva para mejorar y potenciar aún más su conocimiento de forma didáctica, tal como afirma Pérez-Soba (2005) en cuanto al desarrollo de habilidades cognitivas adquiridas por estudiantes con la educación artística mediante el uso de inteligencias múltiples como el manejo tecnológico.

De ahí que las profesoras consideren que la tecnología sirve como mediadora para el arte y el aprendizaje de la LSC (ver anexo B, pregunta: g); por su parte, la Docente1, resalta que una aplicación como GOOD “sirve demasiado, sería algo especial para ellos, porque ellos tendrían en sus tiempos libres como hacerlo con la tecnología, y aprender cómo puede mezclar colores, como pueden hacer los trazos, tantas cosas que ellos pueden aprender”.

Del mismo modo, al respecto, la Docente2 afirma que esta aplicación es mediadora “completamente, porque es apta, hoy en día el que no utilice tecnología, sencillamente no aprendes, hoy en día para los jóvenes sobre todo si no es con tecnología se aburren, ya no es como antes, didácticamente hacían las cosas, ahora toca con tecnología para que puedan superarse en este sentido” (ver anexo B, pregunta: g). Por lo tanto, las profesoras afirman que consideran de total importancia la utilización de recursos didácticos como GOOD.

Con relación a lo anterior, la misma profesora destaca que “en la manualidad es donde uno ejercita su motricidad, y se puede complementar con la tecnología, si me parece muy bueno el que se fusionen la didáctica con la tecnología” (Docente2, anexo B, pregunta: j). En ese sentido, la Docente1 manifiesta: “considero importante, porque si nos vamos a lo académico, es muy diferente la enseñanza para un niño sordo que para un para un niño oyente” (ver anexo B, pregunta: j).

Por consiguiente, aunque la mediación con recursos tecnológicos configura un aspecto relevante para las docentes, pues se interesan por mejorar el aprendizaje del estudiante mediante nuevas actividades las cuales sean innovadoras, ante esto, a la vez son conductistas al plantear el arte como una manualidad, en contraposición con los postulados de Acaso (2012). Sin embargo, coinciden con los planteamientos de Hernández (2000) en torno a la importancia de la construcción continua del saber de artes visuales con un peso diferente de otras áreas del conocimiento; a su vez, los hallazgos presentan similitud con lo encontrado por el autor Casco Quinatoa (2022), con respecto al uso de una conciencia crítica que permitan el desarrollo de destrezas cognitivas en el área de artes visuales mediante estímulos didácticos.

En ese orden de ideas, al indagar si la aplicación GOOD se adaptaría con facilidad a la educación artística para niños sordos, la Docente1 (ver anexo B) recalca:

“Si, eso sería espectacular, esa herramienta seria súper, ahí si no mantendrían ni escondidos ni metidos bajo la cama, porque he visto cientos de niños que se esconden detrás de la puerta detrás de la silla o debajo de la cama, porque les da temor preguntar cómo voy yo a hacer este dibujo o como diseño esto. Ahora que viene a mi cabeza uno quiso hacer una casa de cartón y la mama no tenía

conocimiento y yo le enseñé y él ahora hace casitas y la regalan a sus compañeros, cuando lo visitan, porque es sordo y está en una silla de ruedas” (pregunta: k).

Claramente, la creación de una aplicación didáctica para mediar la educación artística visual dirigida a niños sordos de grado quinto de básica primaria escolar, contribuye para poner en práctica una serie de estrategias las cuales muestran ser factibles para que los estudiantes puedan mejorar sus conocimientos, y a su vez puedan aprender mediante las destrezas y habilidades de las inteligencias múltiples.

Con lo hallado mediante el cuestionario mixto (ver anexo B), se confirma que gran parte de los estudiantes que padecen algún tipo de discapacidad auditiva, requieren de nuevos métodos de enseñanza, con el fin que se generen nuevas técnicas de desarrollo continuo y directo; ante esto, tanto las profesoras como el intérprete, afirmaron que sí es necesario la utilización de actividades innovadoras y recreativas, que tal como indicaba González (2020), posibilitan el aprendizaje complementario mediante el uso de equipos tecnológicos entre docentes y estudiantes con la integración de aprendizajes híbridos presenciales y virtuales.

En esencia, las docentes afirman que utilizan los recursos para mejorar un aprendizaje en los estudiantes y más a los estudiantes que padecen algún tipo de discapacidad, en este caso se puede observar que las profesoras mejoran cada vez su interacción de actividades creativas para mejorar y potencializar los aportes técnicos de actividades continuas, coincidiendo con los postulados teóricos de Hernández (2000) con respecto a una reflexión de la actividad docente cuyas prácticas responden a las necesidades de movimientos culturales artísticos ofrecidos para niños con discapacidad auditiva

Tales afirmaciones, pueden relacionarse con las ideas de Peña (2021), al generarse retroalimentaciones dinámicas mediante las interacciones de los estudiantes con los recursos didácticos creativos de enseñanza; además de ser consonantes con los aportes de González (2020) respecto a la utilidad de los ambientes de aprendizaje metodológicos para complementar las deficiencias del saber con la integración de saberes e intereses de los estudiantes con discapacidad auditiva.

En cuanto a la educación artística para la comunidad sorda mediada por aplicaciones didácticas tecnológicas, las docentes dejaron entrever la relevancia de no excluir a los estudiantes con discapacidad auditiva de las aulas de clase artística, debido que es necesario potencializar el conocimiento mediante nuevas alternativas de solución y factores estratégicos que sean lo factibles para mejorar los procesos de aprendizaje mediante la utilización de las inteligencias múltiples, tal como Vygotsky (1992) refiere con la interacción adecuada de estudiantes y sus acompañantes mediante entornos comunicativos activos, lo cual a su vez, ayuda a la incorporación de estrategias metacognitivas consideradas como la autorregulación del conocimiento y la focalización propositiva de los procesos superiores como contenidos de clases, entre otras cosas (Bautista et al., 2018).

Según las docentes, en la institución educativa se han podido establecer recursos para mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes sordos con el fin de poder incluirlos en el entorno, mediante diversas actividades y una serie de dispositivos didácticos, lo cual presenta similitud con los postulados de Freire (1992) respecto al desarrollo de sentidos adquiridos durante las actividades formativas en las instituciones educativas, considerando a su vez los aportes de Hernández (2000), vinculados al valor simbólico que actualmente se debe adquirir durante las prácticas educativas con toda clase de recursos didácticos con el fin que el estudiante

se motive, e interacciones con sus compañeros y exprese toda clase de inquietudes para el mejoramiento de las potencialidades que se presentan.

Conclusiones y recomendaciones

Al diseñar la aplicación GOOD, fue posible comprender que la educación artística tiene como objetivo que las personas manipulen de manera consciente y controlen de forma voluntaria los sistemas simbólicos socioculturales fundamentales; todo esto en pro de la supervivencia y el desarrollo del individuo dentro de la sociedad, por lo tanto, es necesario un acercamiento al arte para la integración de los niños que presentan limitaciones auditivas.

Siendo así, la aplicación GOOD, de cierta forma, permite abrir la puerta a la cultura, funcionando como un instrumento para que los niños puedan adquirir las herramientas necesarias para que puedan desarrollar su proyecto de vida y formar parte de grupos o colectivos humanos; adicionalmente, es un producto social, histórico y cultural al que se debería acceder no solamente en la escuela, sino que también, debería incidir en la familia, los medios de comunicación y en cualquier aspecto de la vida cotidiana.

Esta aplicación contribuye a dar sentido a la vida de los niños y a su desarrollo en la etapa de artista o exploración al arte, apropiándose de los conocimientos, valores y destrezas dentro de un determinado grupo social, que pone en práctica sus incidencias sociales, desarrollando una identidad propia, capaz de vivir en armonía y afrontar las inclemencias y retos que se presentan dentro de la sociedad.

De esta manera, puede comprenderse el papel que puede tener la aplicación GOOD para el desarrollo de los niños sordos, así como su contribución a su crecimiento para que puedan desarrollar un papel fundamental en la sociedad.

No obstante, mejorar y transformar la práctica y permitirnos comprender a diferentes sujetos, desde distintos puntos de vista sin caer en ciertos egoísmos en los que a veces nos vemos

involucrados y que, de una u otra manera, engegece o distorsiona la visión habíamos conseguido desde el principio, siempre será la mejor capacidad que podamos tener como docentes. En concordancia, este proyecto buscó, en cierta forma, *traducir* muchas de las necesidades que son expresadas por cada uno de los niños sordos, las cuales, en general, son un tanto invisibilizadas; por lo mismo, se interesó por ser el vehículo para seguir buscando la manera de poder contribuir a ajustar lo que está un poco desajustado.

Es importante que los docentes discutan sobre que el aprendizaje de LSC, forme parte del currículo o pensum de la institución y sea un espacio académico obligatorio en el área de idiomas como lo es el inglés, en el componente comunicativo. En cuanto a la educación en Colombia, se demostró falta acompañamiento en las instituciones a los alumnos sordos en cuanto a su aprendizaje y a que no solo se le evalúe por momentos y según las notas, sino que haya un acompañamiento para aquellos que, en su accionar, promuevan proyectos destacados.

Adicionalmente, se recomienda, contribuir al desarrollo socioemocional y moral de los alumnos. Si bien, hay profesores que son más leales con su labor docente y se interesan por el estado de ánimo del grupo de estudiantes, no solo para sentir empatía, sino, un compromiso con sus alumnos en su bienestar emocional, que se refleja en preguntar si les pasó algo, o si les está pasando algo con el grupo y abrirlo al grupo de estudiantes para solucionarlo entre todos, pues esto incrementa la posibilidad de una mayor confianza no solo con el docente, sino, con los demás compañeros y con el proceso de aprendizaje.

Esto es pertinente, porque, aunque se buscan métodos innovadores todo el tiempo, lo que más se necesita es saber si se sienten bien, para ir afianzando saberes en torno a aquello que no pueden “lograr”, como sucede con los niños o niñas sordas, quienes, en ocasiones, se sienten de

manera aislada y, a su vez, los demás los aíslan de su círculo social, esto hace que su potencial de aprendizaje sea ensombrecido y no se puedan elevar sus competencias para optimizar sus procesos.

De este modo, se puede evidenciar la relación que se maneja entre los conceptos desarrollados que, la mejor forma de contribuir a la inclusión de los niños sordos, es a través de la creación de una aplicación didáctica y de carácter artístico, que pueda estimular sus capacidades educativas al construir un mejor espacio de aplicación y de aprendizaje para ellos.

Finalmente, la comunidad sorda, tal y como se ha venido desarrollando dentro del presente artículo, ha sido afectada por la falta de una política educativa de inclusión, lo cual ha derivado en un inadecuado acceso a los factores educativos; por consiguiente, se deben elevar los esfuerzos para que se pueda contar con un mayor apoyo tanto de las entidades gubernamentales como de las educativas, para que los niños con limitaciones auditivas puedan tener un acceso adecuado a los regímenes de enseñanza. Precisamente, para ello contribuye la implementación de la aplicación GOOD como mediadora de la educación artística visual para niños sordos de grado quinto de primaria.

Referencias

- Abreu, Y., Barrera, A. D., Breijo, T., y Bonilla, I. (2018). El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. *Revista MENDIVE*, 16(4): p. 610-623.
<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462>
- Acaso, M. (2012). *Pedagogías Invisibles. El espacio del aula como discurso*. Editorial Catarata, ISBN: 978-84-8319-733-2: 191. <https://pdfcoffee.com/acaso-maria-pedagogias-invisibles-4-pdf-free.html>
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica, 6a Edición*. Caracas, Venezuela: Editorial Episteme.
https://issuu.com/fidiasgerardoarias/docs/fidias_g._arias._el_proyecto_de_inv/73
- Arratia Figueroa, A. (2008). Ética, Solidaridad y “Aprendizaje Servicio” en la Educación Superior. *Revista Acta Bioethica*, 14(1): p. 61-67.
<https://www.scielo.cl/pdf/abioeth/v14n1/art08.pdf>
- Bautista, A., Cruz, D., Martínez, D., y Santiago, M. (2018). Constructivismo: Una perspectiva innovadora. En *Universidad Nacional Autónoma de México*.
<https://sites.google.com/site/constructivismo240315/home>
- Bonilla-del-Río, M. y Sánchez Calero, M. L. (2022). Inclusión educativa en tiempos de COVID-19: Uso de redes sociales en personas con discapacidad intelectual. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(1): p. 141-155.
<https://doi.org/10.5944/ried.25.1.30875>

- Cárdenas Pérez, A. (1999). El enfoque semántico-comunicativo: bases y proyecciones. *Revista Enunciación; Universidad Distrital Francisco José de Caldas*, (3): p. 23-30.
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/view/2425/3353>
- Cárdenas, R. & Troncoso, A. (2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Revista Electrónica Educare*, 18, (3). 191-202
<https://www.redalyc.org/pdf/1941/194131745011.pdf>
- Casco Quinatoa, D. F. (2022). El modelo pedagógico conductista empleado por docentes para el proceso enseñanza aprendizaje de las destrezas del área de Lengua y Literatura, en los estudiantes de Bachillerato en la Institución Educativa Municipal “Rafael Alvarado” en el periodo académico 2021-2022 (Tesis de Pregrado). *Repositorio Institucional Universidad Central del Ecuador, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de las Educación, Quito, Ecuador*: p. 1-138. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/28304/1/FIL-PLL-CASCO%20DIEGO.pdf>
- Corral Pérez-Soba, P. D. (2005). Una nueva mirada a la Educación Artística desde el Paradigma del Desarrollo Humano (Tesis Doctoral). *Repositorio Institucional Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica, Madrid, España*: p. 1-875. ISBN: 84-669-2708-5.
<https://core.ac.uk/download/pdf/19710942.pdf>
- Díaz Villa, M. (2019). ¿Qué es eso que se llama pedagogía? *Pedagogía y Saberes*, (50), 11–28.
<https://doi.org/10.17227/pys.num50-9485>
- Elliott, J. (2000). *La investigación-acción en educación, Cuarta Edición*. Edición Morata, S.L.

<https://www.terras.edu.ar/biblioteca/37/37ELLIOT-Jhon-Cap-1-y-5.pdf>

Ferrada, D. y Flecha, R. (2008). El modelo dialógico de la pedagogía: un aporte desde las experiencias de comunidades de aprendizaje. *Revista Estudios Pedagógicos, XXXIV (1)*: p. 41-61. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173514135003>

Freire, P. (1992). *Pedagogía del oprimido*. Madrid: Editorial Siglo XXI; 43ª Edición.

Gardner, H. (1994). *Educación Artística y Desarrollo Humano*. Barcelona: Editorial Paidós.

Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples, la teoría en la práctica*. Barcelona: ISBN: 84-493-1806-8, Editorial Paidós.

González, D. (2020). Aprendizaje híbrido: aportes para el desarrollo pedagógico de una educación en modalidad presencial-virtual. *Repositorio Institucional Universidad Autónoma de Occidente*, 1-20.

https://issuu.com/dulfayastridgonzalez/docs/modelo_de_aprendizaje_h_brido

Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Serie Intersecciones, Barcelona, España: Editorial Octaedro; p. 312. <https://es.scribd.com/document/499478557/HERNANDEZ-F-Educacion-y-Cultura-Visual>

Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación, 6a. Edición*. México: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

- Labarrere, A. (2008). Bases Conceptuales de la Mediación y su Importancia Actual en la Práctica Pedagógica. *Revista Summa Psicológica UST*, (5), 2. 87-96
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2774206>
- Marín, F. & Armentia, J. (2009). ‘Los estudiantes frente al reto de las TIC en la universidad. Moodle y eKasi en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación. Universidad del País Vasco. *Revista de estudios de comunicación (zer)* 14, (27). 319-347
https://www.researchgate.net/publication/44389184_Los_estudiantes_frente_al_reto_de_las_TIC_en_la_universidad_Moodle_y_eKasi_en_la_Facultad_de_Ciencias_Sociales_y_de_la_Comunicacion_Universidad_del_Pais_Vasco
- Muñoz Rojas, H.A. (2016). Mediaciones tecnológicas: nuevos escenarios de la práctica pedagógica. *Revista de investigación y pedagogía, Praxis Saber*, 7(13): p. 9-14.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/4172
- Noguera Ramírez, C. E. (2010). La constitución de las Culturas Pedagógicas Modernas: Una aproximación conceptual. *Revista Pedagogía y Saberes*, (33).
<https://www.redalyc.org/journal/4772/477248173009/html/>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis, 4a. Edición*. Bogotá: Ediciones de la U. <https://fdiazca.files.wordpress.com/2020/06/046.-mastertesis-metodologicc81a-de-la-investigaciocc81n-cuantitativa-cualitativa-y-redacciocc81n-de-la-tesis-4ed-humberto-ncc83aupas-paitacc81n-2014.pdf>

- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, (19). 93-110.
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Peña, A. (2021). La gamificación como estrategia didáctica inclusiva para atender a la diversidad en las clases de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Alborada del año lectivo 2020-2021. *Repositorio Institucional Universidad Nacional de Educación - UNAE, Azogues, Ecuador*, 1-135. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1706>
- Ramírez Bravo, R. (2008). La pedagogía crítica. Una manera ética de generar procesos educativos. *Revista Folios*, (28): p. 108-119.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=345941358009>
- Restrepo, E. (2016). *Etnografía: Alcances, Técnicas y Éticas*. Envió Editores
- Tabares (2014). Tecnología y sociedad: una aproximación a los estudios sociales de la tecnología. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 9(26), 129-144.
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132014000200008
- Vygotsky, L. S. (1982). *Psicología del Arte*. Editorial Seix Barral.

Anexos

Anexo A. Formulación de Entrevista dirigida al intérprete de niños con discapacidad auditiva de grado quinto de primaria.

Se aplica una entrevista libre dirigida al intérprete que sirve de apoyo para abordar a los niños previo a la realización de los talleres para los niños sordos, se formularon preguntas que surgieron en el momento respecto a su opinión acerca de la aplicación (software), en la cual, de manera abierta, el entrevistado expuso sus necesidades e inquietudes.

a. ¿cómo le parece la aplicación (software) para niños sordos?

R/: Me parece muy interesante para nosotros los sordos, ya que no tenemos como aprender ciertas cosas que nos pueden llegar a interesar, y que sea para nosotros me parece chévere.

b. ¿es usted sordo?

R/: yo soy sordo, mi mamá no me ha dicho formalmente, pero desde que me conozco soy sordo.

c. ¿Cómo aprendió el lenguaje de señas colombiana?

Bueno yo cuando estaba creciendo sabiduría, con los profesores fui aprendiendo poco a poco la lengua de señas todo muy positivo.

d. ¿En su colegio vio alguna técnica artística? Si su respuesta es afirmativa, ¿Cuáles fueron?

R/: yo en el colegio de la sabiduría aprendí la artística, la creatividad, la decoración que los profesores me enseñaban.

e. ¿Cómo aprendió a utilizar las técnicas que le enseñaron en el colegio?

R/: sí, fui aplicando las técnicas que fui aprendiendo de artesanía en el colegio que los profesores me enseñaban y ahora también las practico a veces.

f. ¿Piensa que faltan otras alternativas de enseñanza en esta disciplina (en el arte)?

R/: sí, estoy de acuerdo que me falta utilizar alguna aplicación que me enseñe, donde pueda dibujar, donde yo pueda compartir y pueda acceder a este lugar, para adquirir más experiencia y entender las técnicas importantes y poder socializar con la comunidad sorda, para un futuro podernos conectar e interactuar juntos.

g. ¿Cómo usted ve la tecnología con el arte y los niños o la comunidad sordos?

Bueno, algunas personas buscan aplicaciones que no son muy convenientes y otras si les enseñan como por ejemplo esta aplicación llamada GOOD que poco a poco le enseña a ser su artesanía en el dibujo.

h. ¿Usted cree que una aplicación con técnicas artísticas es más accesible para niños sordos?

Si, falta que nos inviten el papá y la mamá, donde pueden ellos utilizar en las redes, para que puedan encontrar una aplicación segura que puedan jugar los niños y que les enseñen a mejorar y progresar esa actividad artística.

Anexo B. Cuestionario dirigido a las docentes de niños con discapacidad auditiva de grado quinto de primaria

En este caso se hace una búsqueda de las profesoras que trabajan con la comunidad de niños sordos, aportando así, la fuente principal de la investigación, recogiendo datos que aporten tanto para el desarrollo como para el resultado e ir trabajando junto a ellos de la mano con la aplicación (software en dispositivo móvil) para enfatizar en la importancia de una herramienta pedagógica con la tecnología y así mostrar la brecha frente a la LSC, el arte y la tecnología.

Se aplica el mismo cuestionario a las dos profesoras, quienes se formaron como intérpretes (personas que traducen LSC a los oyentes), sobre lo que opinan del uso didáctico de una aplicación (software) con LSC, como herramienta pedagógica para niños sordos.

a. ¿Qué piensas de una aplicación para niños sordos con contenido artístico?

Docente1: Me parece espectacular, para ayer es tarde.

Docente2: Es algo, pues la verdad original no lo había visto antes, que pienso sería muy chévere, muy provechoso para ellos, porque ellos son inteligentísimos y son personas que les encantan el arte son perfeccionistas en eso, por naturaleza, dibujan, escriben muy bonito, y pues que mejor que haya una aplicación para ellos, para pasar su tiempo en su tiempo para poder utilizarla.

b. ¿Qué beneficio trae la aplicación en este momento de digitalización para niños?

Docente1: pues como todos los niños hoy día saben manejar al derecho y al revés, y uno que ya llevo doblando la cuadra, le tiene que preguntar al niño y el niño te saca del apuro.

Docente2: en este tiempo esta aplicación con contenido artístico, estar ocupados porque ellos permanecen encerrados y una aplicación pueda aportar para su conocimiento y progresivamente puedan salir adelante con su trabajo en artes, y puedan avanzar para que en un futuro exploren más contenido, que puedan aprender más y es útil una aplicación donde les enseñe otras cosas que nos son positivos para ellos y una aplicación con este contenido puede ser apta o apropiada para su formación.

c. ¿Qué relación tienes con la comunidad sorda?

Docente1: a ratos interpreto, ratos estoy compartiendo con ellos, viene alguno al colegio que esta triste y le ayudo a sentirse mejor, le doy consejos y me amiga de ellos.

Docente2: trabajo con la comunidad sorda aprendiendo de ellos y siendo su amiga.

d. ¿conoces algunas aplicaciones con contenido artístico- pedagógico para los niños o la comunidad sordos?

Docente1: No señor, no conozco.

Docente2: no conozco, solo he visto o se de aplicaciones donde enseñan la lengua de señas, palabra por palabra, vocabulario, pero aplicaciones donde ellos entren a jugar o aprender contenido artístico con lengua de señas no he visto.

e. ¿Por qué crees que no apoyan con herramientas tecnológicas a la comunidad sorda?

Docente1: yo por lo menos como oyente siempre he estado tratando de recalcar que se aprendan las señas, las personas que lo rodean, para poderle llegar al niño para mirar sus necesidades, por ejemplo, las artes le fascinan a todo niño sordo y uno queda pasmado.

Docente2: debe ser que ninguna persona no se le ha ocurrido en el momento pensar en la comunidad, para poderlos apoyar y puedan aprender en este sentido.

f. ¿Qué necesidades tienen los niños sordos en cuanto a la educación artística en esta institución?

Docente1: en esta institución pues obviamente que falta las artes con enfoque, si tú te encuentras un sordo, lo primero que te va a decir es que quiero pintar o dibujar obviamente en señas, y como lo haces si no sabes señas, sería buenísimo que se comenzara que tejer ese tema para ellos.

Docente2: No responde

g. ¿Considera que la tecnología sirve de mediadora para el arte y la lengua de señas? ¿por qué?

Docente1: si señor si, sirve demasiado, sería algo especial para ellos, porque ellos tendrían en sus tiempos libres como hacerlo con la tecnología, y aprender cómo puede mezclar colores, como pueden hacer los trazos, tantas cosas que ellos pueden aprender.

Docente2: si completamente porque es apta, hoy en día el que no utilice tecnología, sencillamente no aprendes, hoy en día para los jóvenes sobre todo si no es con tecnología se

aburren, ya no es como antes, didácticamente hacían las cosas, ahora toca con tecnología para que puedan superarse en este sentido.

h) ¿ha enseñado o enseñas técnicas artísticas?

Docente1: la verdad si, a dos niños uno que incluso está haciendo con su hermano, que es sordo ciego, la mayor tiene 10 años y el menor 5 años.

Docente2: No enseñé técnicas artísticas a niños sordos, yo solamente acompañé en su vida social, ellos son muy capacitados para el área artística, si tuviera la oportunidad aprendería para enseñarles, y si la aplicación me puede dar herramientas, para aprender y enseñarles a ellos yo lo tomaría porque para mí ellos (niños sordos) son los mejores para mí.

i) ¿sabes sobre niños que querían aprender por medio de la tecnología técnicas artísticas?

Docente1: No, en el momento no lo sé, no conozco actualmente ninguno.

Docente2: siempre he sabido que quieren aprender por medio de tecnología, los niños sordos, la naturaleza de ellos es dibujar, es expresarse por dibujos, por medio de colores, por lo que ya no pueden comunicarse oralmente, entonces siempre les gusta trabajar con la tecnología, porque es como si la hubieran inventado, les muestra un teléfono y saben cómo manejarlo, la naturaleza de ellos es la tecnología.

j) ¿considera importantes herramientas didácticas para niños sordos con tecnología?

Docente1: Si me parece importante, porque si nos vamos a lo académico, es muy diferente la enseñanza para un niño sordo como para un para un niño oyente.

Docente2: si considero importante porque en la manualidad es donde uno ejercita su motricidad, y se puede complementar con la tecnología, si me parece muy bueno el que se fusionen la didáctica con la tecnología.

k) **¿esta herramienta adaptaría con facilidad a la educación artística para niños sordos?**

Docente1: si eso sería espectacular esa herramienta seria súper, ahí si no tendrían ni escondidos ni metidos bajo la cama, porque he visto cientos de niños que se esconden detrás de la puerta detrás de la silla o debajo de la cama, porque les da temor preguntar cómo voy yo a hacer este dibujo o como diseño esto.

Ahora que viene a mi cabeza uno quiso hacer una casa de cartón y la mama no tenía conocimiento y yo le enseñe y el ahora hace casitas y la regalan a sus compañeros, cuando lo visitan a la casa, porque es sordo y está en una silla de ruedas.

Docente2: si se adaptara, sería un buen provecho, porque se aburrían menos en ese sentido, como jóvenes siempre están pensando en la tecnología, seria genial.

Anexo C. Bitácoras autobiográficas

¿Qué es una bitácora?	
<p>Es un Cuaderno de proyectos para registrar las actividades del investigador en el tiempo. El concepto también puede encontrarse ligado a ciertos proyectos laborales o de investigación y representa un cuaderno donde se reportan los avances y resultados de un determinado estudio o trabajo; el mismo incluye hipótesis, observaciones, ideas, datos, obstáculos que puedan surgir en el transcurso de la investigación. Suele utilizarse sobre todo para proyectos escolares, planificación de las materias y contenido educativo.</p>	
Bitácoras autobiográficas	
<u>Autobiografía en los procesos de educación en artes visuales 2012-2015.</u>	
Fecha: junio del 2012	<u>Bitácora autobiográfica N1</u>
<p>El proceso de encontrar la pedagogía con el arte y los niños sordos.</p> <p>- Se explica el inicio del proceso de aprendizaje y también el de enseñar a niños con esta habilidad diversa.</p>	<p>En el 2012 era un año en el que tomaba cursos gratuitos en donde podía tener la oportunidad de aprender y profundizar un poco más sobre las artes y en especial sobre la pintura y el dibujo, crecí haciéndolo a diario y no encontraba la oportunidad de estudiarlo de manera profesional. Decidí así, tomar cursos callejeros, recuerdo que había dibujantes o ilustradores muy buenos en los centros comerciales o el septimazo en donde, enseñaban de forma gratuita o dictaban cursos muy económicos, y accedí a unos de ellos para prepararme para algo mejor, tomé varios cursos en donde nos enseñaban artistas y su obras y técnicas muy básicas de dibujo y también para sacarle provecho y hacerlo lucrativo. Pero después de un tiempo ya no quería algo informal en un espacio callejero, si no que llegara a tener la oportunidad de hacerlo de manera profesional y me di la oportunidad de conocer artistas y participar en talleres así fueran gratuitos o pagos, para ilustrarme poco a poco en esta disciplina que me interesaba desde un largo tiempo atrás.</p> <p>Luego de sentirme seguro y obtener algunos resultados en el grupo y exposiciones en el barrio, tomé esos cursos que me habían enseñado algunos compañeros que conocí en esos stands de pintura, y decidí hacer lo mismo y replicarlos, pero no fue decisión propia, eso tomo su</p>

<p>El camino para aprender a enseñar.</p>	<p>tiempo ya que me sentía inseguro en algunos temas de proporción y manejo de espacios y sobre todo en la evolución que tenía acerca de la calidad de mi trabajo y la falta de autocrítica.</p> <p>Como ya no era los stands de pintura en plazas o parques, eran en centros comerciales, espacios en donde se llega a otro tipo de personas y poblaciones, con esto quiero decir que conocí personas diversamente hábiles, y que tampoco tuve mayor acercamiento en ese entonces, también por falta de conocimiento.</p>
<p>Fecha: febrero 2013</p>	<p><u>Bitácora autobiográfica N2</u></p>
<p>El proceso de encontrar la pedagogía con el arte y los niños sordos.</p> <p>- La respuesta de como conocí esta comunidad de niños sordos.</p>	<p>Ya al pasar un tiempo en el que empecé a trabajar de lleno en el arte, que me generaba algunos ingresos, los cuales los invertía en materiales y en la búsqueda de seguir aprendiendo, buscaba espacios en donde podía enseñar, stands en plazas o centros de cultura y recreación, me ubicaba casi todos los días, pero en especial los fines de semana, que había más afluencia de público para mostrar mi trabajo.</p> <p>En ese entonces me gustaba decirles a los niños que se acercaban a ver mi trabajo que hicieran dibujos y que lo hicieran con lápiz 2B, para que se acostumbraran a las sombras. En ese mismo año, pero ya terminando, hubo un acercamiento a un niño que me miraba constantemente y que no me decía nunca nada, más sin embargo pensaba que le gustaba lo que yo hacía, y que solo se asomaba a verlos cuando dibujaba a los demás. Solo a fin de año él le dijo a la mama que le gustaría que lo le hiciera un dibujo, fue ahí cuando vi que se estaba comunicando en una forma que, para mí era desconocida, los miraba y en realidad me impacto ver como lo hacina, pero con cierta ignorancia en cuanto al tema y el trato, tampoco sabía cómo comportarme y como acercarme ya sabiendo que era un niño sordo. El tema por el momento siguió normal con mi</p>

<p>El camino para aprender a enseñar.</p>	<p>cotidianidad y no me interese en por qué ellos hablan de esa forma.</p> <p>Estando en varias plazas de la ciudad de Bogotá, plaza salitre, plaza Septimazo, plaza Fontibón, y algunas más, sentía más la presencia de niños que de adultos por el tipo de oficio en el que ejercía, entonces decidí empezar a diseñar volantes que promocionaban un curso de 16 horas dictado por mí a un precio muy cómodo para que el proyecto tuviera acogida inmediata o a corto plazo.</p> <p>Decidí hacerlo y a los pocos días se realizó las primeras horas del curso que tuvo buena acogida, no excelente pero si hubo asistentes, después de unas horas en las que ya había compartido con los niños, me di cuenta que no estaba el niño que me veía todos los días y que tenía esta discapacidad (pensaba en ese momento por la falta de conocimiento) pero que me hubiera gustado que estuviera por lo interesado que lo veía, entonces ya había pasado una semana cuando la mama del niño sordo me dijo que el niño quería aprender que si podía hacerlo, y yo le dije que claro que no habría problema, entonces el niño sordo, con sus materiales me decía que debía hacer pero no podía comunicarme con él, así que la mama me servía de interprete y le comunicaba todo (a su modo comprender el ejercicio) lo que le decía y a los demás.</p> <p>En ese momento me di cuenta de que tenía mucho potencial, y termino ese pequeño curso conmigo, pero no lo volví a ver... y eso sin embargo dejo un sin sabor en mí y algo que me llamaba la atención y era un especial interés por ellos cada vez que veía un grupo de niños sordos comunicándose entre ellos.</p>	
---	---	--

Autobiografía en los procesos de investigación en educación artística visual 2017-2022.

Fecha: enero 2017	Bitácora autobiográfica N3
<p>El proceso de encontrar la tecnología con los dos procesos descubiertos</p> <p>Como la educación informal en el arte, y la forma de enseñanza propuesta de manera empírica en donde encuentro el tercer punto del problema que es la tecnología y que la descubrí en el momento último de los procesos en los que he descubierto cada una de las razones de la investigación.</p>	<p>Cuando llegue a la universidad, tenía una expectativa muy grande en cuanto a lo que quería desarrollar como artista, pero también como docente, no pensaba mucho en cómo me iba a formar como docente, si no como artista, más sin embargo el conocer a otras personas que tienen tú mismo interés y el descubrir su potencial, me genero cuestionamientos sobre cómo debería enseñar y en qué posición ética, política, moral me colocaría para hacerlo, esto debido a un descubrimiento personal junto con algunas crisis que se sumaron a una reflexión profunda en cuanto a lo que debería hacer en mi vida y mi profesión, al decir la verdad no fue nada fácil, pero se logró un carácter que me permitió seguir en la búsqueda de la mejora en diferentes aspectos de mi vida y mi profesión.</p> <p>En diferentes ocasiones pude estar con niños de diferentes realidades, y también con los niños sordos, ya que se había perdido parte del interés</p> <p>En el camino al pasar por varias situaciones, se logró de nuevo encaminar el interés por esta población que me ha llamado mucho la atención, por ese entonces salieron cursos y electivas de LSC, la cual aproveche para aprender y comunicarme con ellos, ya que ellos se interesan por los oyentes que quieren aprender el LSC, y querer acercarse a ellos. No es fácil los niños sordos y general la comunidad sorda es un poco difícil de tratar, porque siempre se les señala y se les recalca los límites que tienen ellos con nosotros los oyentes, y eso hace que la brecha se amplíe más, también de una educación que está muy atrasada en lo incluyente en el país.</p> <p>Luego de la pandemia y de buscar alternativas en las que pondría todo mi potencial y descubrir la manera en la que pudiera crear una aplicación para niños sordos, descubrí la manera de hacerlo, empecé a conocer un software que se llama Dreamweaver de versión 2014, la cual me ayudo hasta cierto punto porque, se manejaba con una interfaz gráfica que le facilitaba la diagramación de la piezas graficas en el espacio y que pudieran tener la función que yo buscaba, en ese proceso de hacerla me di cuenta que no conocía muy bien el software</p>

<p>- La respuesta de como busque la alternativa tecnológica para la inquietud que llevaba explorando hace algún tiempo.</p> <p>- La respuesta de cómo busque la alternativa tecnológica para la inquietud que llevaba explorando hace algún tiempo.</p>	<p>y que me dificultaba enlazar cualquier imagen o video para que se viera en orden y visualmente estética. Luego me toco emigrar a otra software que se llama sublime text es un editor de código sin grafica como en el caso del anterior, pero que tenía más herramientas para que la estructura del fronted (diseño visual para el cliente) pudiera salir mejor y no se quedara fija sin ningún tipo de interacción, entonces surgió el problema de que la aplicación no se mueve, es decir no se movía ni las imágenes, ni los videos, ni las animaciones que en un principio quería que estuvieran ahí, como material de apoyo.</p> <p>Entonces esta herramienta si servía, solo que los conocimientos no me daban para llegar a realizarla como se quería, entonces en cuando se decidió trabajar en conjunto con dos personas que contacte por un grupo de Facebook en una página de programadores colombiana y que lo hacían de manera gratuita, porque en la indagación del poder iniciar con este proyecto, se evidenció que la creación de estas herramientas tecnológicas tienen un alto costo para realizar las y que no se podía costear por los altos precios y es ahí cuando estos dos personas deciden trabajar conmigo, porque la idea les parece interesante. Pero después de un tiempo, ellos abandonaron el proyecto sin decir una sola palabra.</p> <p>Entonces decido desistir del proyecto porque no me era viable financieramente, y comencé a buscar nuevas propuestas que solucionaran el tiempo perdido y la falta de recursos.</p> <p>Después de unos meses, una persona cercana dijo que alguien se interesó en el proyecto también de manera gratuita pero que solo me encargara de costear una pequeña licencia que se necesita para poderla descargar, entonces se decidió que así fuera, y hasta el momento funciona, porque se empezó a trabajar en conjunto, con reuniones cada semana y con materiales que se hacía específicamente para la ampliación, y después de unos meses la meta se logró.</p> <p>Es una herramienta tecnológica muy sencilla que muestra dos técnicas artísticas que enseña de manera pedagógica en cuanto a su uso, por la forma como se utiliza, se abre unas pestañas que explican que es y para qué sirve esa técnica, explicado por un video en el cual sale la interprete mostrando todo el significado de lo que dice el texto, para que ellos se sientan identificados y comprendan lo que se quiere decir (ellos no entienden los textos como los oyentes los entendemos)</p>	
---	---	--