

Una mirada a la presencia de las TIC en programas de pregrado de artes en Colombia

A Look at the Presence of ICT in Undergraduate Arts Programs in Colombia

David Botero Villegas

Universidad Nacional de Colombia / davidboterov@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-3969-6072>

RESUMEN: Este artículo analiza la relación entre la educación superior, el arte y la presencia de las TIC en los planes de estudio y programas profesionales a nivel nacional en artes plásticas y visuales, arte, historia del arte e ingeniería de las artes. Utilizando un enfoque mixto y análisis de contenido web, el estudio examina 30 programas de pregrado en arte en Colombia para identificar factores innovadores, vacíos y cómo se están utilizando las TIC en los entornos de educación artística formal. Los resultados revelan que, si bien los 30 programas tienen oportunidades para la investigación y la integración de las TIC, algunos carecen de una difusión clara de la información, lo que dificulta encontrar información específica sobre los programas de artes plásticas. El estudio destaca la necesidad de explorar más a fondo el impacto de las TIC en la educación artística y desarrollar estrategias para integrarlas de manera efectiva en los planes de estudio y programas profesionales de arte.

PALABRAS CLAVE: Educación artística, Educación superior, TIC, Colombia.

ABSTRACT: This article explores the relationship between higher education in art and the presence of ICT in curricula and professional programs at the national level in visual arts, art, history, and arts engineering. Using a mixed-methods approach and web content analysis, the study examines 30 undergraduate art programs in Colombia to identify innovative factors, gaps, and how ICT is being used in formal art education settings. The findings reveal that while all 30 programs have opportunities for research and ICT integration, some lack clear dissemination of information, making it difficult to find specific information about visual arts programs. The study highlights the need for further exploration of the impact of ICT on art education and the development of strategies to effectively integrate ICT into art curricula and professional programs.

KEYWORDS: Artistic education, Higher education, ICT, Colombia.

RECIBIDO: 29 de julio de 2024 / **APROBADO:** 27 de noviembre de 2024

1. INTRODUCCIÓN

En el panorama actual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se erigen como herramientas indispensables para el progreso social, particularmente en el ámbito educativo y artístico. Su impacto transformador ha permeado diversos aspectos de la sociedad, impulsando un desarrollo integral y abriendo un abanico de posibilidades y retos en múltiples campos del saber.

La integración de las TIC en los procesos educativos y las prácticas artísticas ha reconfigurado el panorama pedagógico, ofreciendo nuevas estrategias creativas e investigativas para abordar los desafíos educativos y artísticos del país. En este contexto, resulta crucial analizar la presencia de las TIC en los currículos y programas artísticos de las universidades colombianas.

El siguiente artículo surge a partir del apartado metodológico realizado para la tesis “Una mirada a la presencia de las TIC en programas de pregrado de artes en Colombia”, en su modalidad investigativa de la Maestría en Educación de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Mediante este proyecto de investigación, busco contribuir al desarrollo de la actividad artística educativa en los entornos de educación superior, específicamente en lo que respecta a la interacción entre las TIC y las artes.

Por lo tanto, se establece como objetivo general, evidenciar la relación existente entre la Educación Artística Superior y la presencia de las TIC en los currículos y programas profesionales a nivel nacional en Artes Plásticas y Visuales, Arte, Historia del Arte e Ingeniería de las Artes, a partir de un análisis de contenido web, con el fin de ofrecer un panorama sobre las desventajas y factores importantes tanto a nivel educativo como en la creación artística e investigativa de las universidades de Colombia.

Como objetivos específicos se plantearon: resaltar los canales de producción y divulgación del conocimiento por medio de diversos apartados como noticias, redes sociales, semilleros y grupos de investigación, revistas, trabajos de grado y publicaciones de los programas y currículos académicos de las universidades del país investigadas en sus páginas web; explorar la implementación de las TIC como herramientas tecnológicas y laboratorios especializados y las diferentes modalidades ofrecidas del programa, así como sus asignaturas sobre medios tecnológicos por medio de los programas y currículos académicos en las páginas web de las universidades del país investigadas y exponer los factores innovadores potenciados por las TIC en estas instituciones.

1.1 Justificación

Para Colombia la investigación referente al uso de las TIC en la Educación Artística Superior tiene antecedentes reflejados en los resultados y análisis que ofrecen los

diversos documentos de entidades gubernamentales y privadas tanto internacionales como a nivel nacional. Entre estos documentos, se encuentran los documentos proporcionados por la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO), los documentos externos de diversos países, las Secretarías y Ministerio de Educación propios del país, entre otros.

En este apartado se presentan algunos documentos de tendencia creciente en seguimiento y recepción por parte de las instituciones, docentes e interesados, lo que permite la relación de la educación con las tecnologías y ayuda a potenciar y mejorar la calidad de la enseñanza artística.

Haciendo referencia a algunos estudios hallados en Colombia (CONPES, 2020; CONPES, 2021; Ministerio de Educación Nacional, 2019; Secretaría de Educación del Distrito, 2014), se evidencia una orientación que va más allá de la incorporación de tecnología, hacia una innovación educativa mediante TIC, ya que también busca desarrollar habilidades como el pensamiento crítico, creativo y la colaboración.

Sin embargo, la implementación de estas tecnologías en la educación presenta obstáculos, como se observa en la puesta en marcha de la Política Nacional de Infancia y Adolescencia 2018-2022 (CONPES, 2021), que presenta un déficit en la atención integral donde solo cerca del 8 % de la infancia y adolescencia accede a programas que pueden fortalecer talentos en artes, cultura, deportes y ciencia y tecnología. Además, el informe del CONPES (2020) expone que los resultados de PISA 2018 revelan deficiencias en la calidad educativa, señalando la falta de innovación y de estrategias que fomenten competencias necesarias para que los estudiantes aprovechen las ventajas de una sociedad digital y competitiva.

El problema investigativo, siguiendo el análisis de dicha documentación, me permite plantear que, a pesar de la evidente necesidad y pertinencia de las TIC en el campo de la educación y las artes en Colombia, su implementación en la educación superior se encuentra reducida y con poca apropiación en algunos escenarios educativos del país. Debido a ello, y a las relaciones que se establecen hasta este punto, me pregunto cómo se integran las posibilidades que conllevan las TIC en los conocimientos, currículos y prácticas de las instituciones, artistas, profesores y estudiantes de Artes Plásticas y Visuales del país.

Con el propósito de explorar las posibilidades y el uso de las TIC en los escenarios educativos artísticos del país que se presentan en la Educación Superior, se hace necesario comprender mejor las oportunidades y los desafíos que plantea el uso de las TIC en la enseñanza artística. Los resultados de esta investigación pueden ayudar a las instituciones educativas a desarrollar políticas y prácticas que promuevan el uso pertinente y eficaz de las TIC en la Educación Artística.

1.2 Metodología

Esta investigación tiene un enfoque mixto, siguiendo a Hernández, et al. (2016), ya que representa un conjunto de procesos sistemáticos (por ejemplo, al asignar puntuaciones porcentuales a diferentes aspectos del contenido que se encuentran identificados en cada categoría e ítems indagados), procesos empíricos y críticos de investigación (por ejemplo, al evaluar los vacíos y necesidades de cada categoría, así como su análisis sobre la experiencia y la efectividad de la comunicación) e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos (desarrollo y presentación de los datos gracias a la matriz de análisis) y cualitativos (análisis de la información y contenidos hallados), 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.

1.2.1 Técnica e instrumento

Se plantea la técnica del análisis de contenido web de las diferentes páginas analizadas, ya que, según Neuendorf (2002), internet proporciona a los investigadores un universo de información (actualmente, millones de sitios web y aún más páginas). El análisis de contenido web emplea métodos para explorar, interpretar y hacer inferencias a partir de los datos proporcionados por los medios electrónicos, en este caso las páginas web (desde las imágenes, textos, sonidos, videos, libros, revistas, entre otros) mediante una identificación “systematic, objective, quantitative analysis of message characteristics” (Neuendorf, K, 2002, p. 1).

Para lograr el propósito del análisis de contenido, se crea una matriz de análisis como instrumento para la recolección de información. Esta matriz, según Creswell (2013), permite representar y visualizar los datos en forma de textos, tablas o figuras; además se refiere a una herramienta analítica, un esquema que asiste al investigador en la representación visual de las diversas condiciones y efectos (tales como la sociedad o el mundo) vinculados al fenómeno central.

Para ello, se establecieron cuatro categorías con varios ítems que reflejan los intereses para el análisis web de cada página y programa artístico. Las categorías corresponden a:

- Canales virtuales de distribución y producción del conocimiento

La recolección de datos de esta categoría tiene como propósito observar si los programas cuentan con espacios virtuales para sus canales de distribución y producción de conocimiento e información especializados para la formación en artes propios de cada programa, que se dan por medio de los trabajos de grado, las revistas

especializadas en artes, publicaciones especializadas en artes, sus redes sociales, noticias y la participación de grupos y semilleros de investigación en las universidades.

- **Asignaturas y Modalidad**

La recolección de datos de esta categoría tiene como propósito observar si los programas cuentan con asignaturas referentes a los medios digitales, el desarrollo del pregrado o clases desde la modalidad virtual o a distancia y si cuentan con la información completa de las asignaturas y los docentes.

- **Laboratorios y herramientas**

La recolección de datos de esta categoría tiene como propósito observar si los programas cuentan con laboratorios especializados, por ejemplo, laboratorios de fotografía, edición de audio y video, laboratorios creativos en diseño 3d, animación, entre otros. Y si cuentan con herramientas tecnológicas, por ejemplo, cámaras, tabletas, videocámaras, proyectores, televisores, programas especializados en edición de imagen y video, entre otros.

- **Innovación**

Esta categoría se entiende como un factor diferencial de los programas, ya que trata de un impacto diferenciador a nivel institucional y para el país. La innovación “es un proceso que consta de tres partes: 1) la generación, desarrollo y/o adaptación de una invención, 2) la realización o materialización y 3) la implementación de dicha invención (OCDE, 2018 citado en Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, 2020). El resultado obtenido de este procedimiento es descrito como un producto o proceso que es innovador o mejorado, y que se diferencia de manera significativa de los productos o procesos anteriores de la unidad. Este resultado se pone a disposición de los usuarios potenciales en el caso de un producto, o se implementa, en el caso de un proceso, por parte de la unidad.

2. DESARROLLO

2.1 Resultados y análisis

Se realizó la revisión de los programas usando la base de datos del Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES), debido a que este sistema recopila y organiza la información relevante sobre la educación superior que permite hacer planeación, monitoreo, evaluación, asesoría, inspección y vigilancia del sector, de forma que consolida y suministra datos, estadísticas e indicadores útiles, confiables, oportunos y relevantes. Se consideran como descriptores de búsqueda: “Artes plásticas”, “Artes Visuales” y “Arte”; en el nombre de programas activos, se ha contado con una muestra inicial de 132 programas hasta el mes de marzo del año 2023, la cual debido a criterios tanto de inclusión como de exclusión se redujo a 30 programas, que eran los que se

vinculaban directamente a la investigación e intereses.

Para los criterios de inclusión, se integraron los programas que estuvieran activos y que dialogaban con las artes plásticas y visuales, por tal motivo se incluyeron los programas en historia del arte, ingeniería en artes digitales, arte audiovisual y en artes. Para los criterios de exclusión, se excluyeron los programas a nivel técnico, tecnológico, especializaciones, licenciaturas y de posgrados (maestrías y doctorados) y programas referentes a otras áreas del conocimiento externas a las artes plásticas y visuales como arte dramático, artes escénicas, artes liberales, entre otros. Por otro lado, se excluyeron dos programas debido a que, a pesar de que se registraban activos en el SNIES, no aparecían en las páginas oficiales de las universidades.

A partir de los datos proporcionados por el SNIES, se observa que del total de las universidades 17 pertenecen al sector oficial y 11 al sector privado. Para la distribución geográfica de los programas sobre cada departamento de Colombia, se ha empleado la herramienta Mapchart como ilustración (ver figura 1); se presenta una mayor cantidad en Bogotá (12), seguido de Antioquia (4), Valle del Cauca (2), Santander (2) y Boyacá (2). Departamentos como Atlántico, Caldas, Cauca, Nariño, Norte de Santander, Quindío, Tolima solo cuentan con 1 programa. Se evidencia que, de los 32 departamentos del país, 12 de ellos cuentan con alguno de los programas; además, no se observan desde la región Amazónica y Orinoquía.

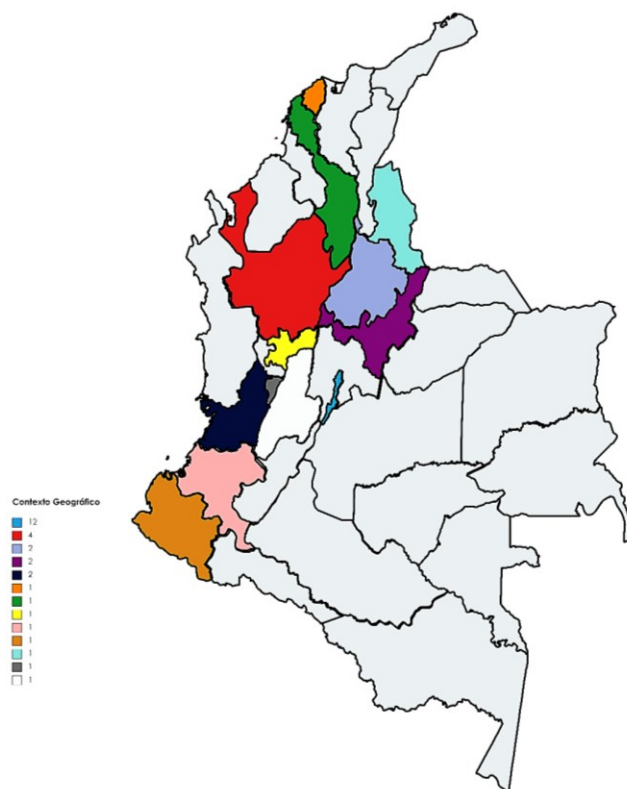


Figura 1. Contexto geográfico delimitado por ciudades. (Elaboración propia en: <https://www.mapchart.net/>)

De acuerdo con los niveles del Sistema de Aseguramiento de Calidad de la Educación Superior se contemplan 2 niveles que permiten asegurar la calidad de las instituciones y de sus programas; el registro cualificado corresponde a un proceso obligatorio que deben cumplir todas las instituciones de educación superior que quieran ofrecer programas de pregrado y posgrado, el cual verifica y evalúa el cumplimiento de las condiciones de calidad por parte de las instituciones de educación superior y aquellas habilitadas por la ley, mientras que la acreditación en alta calidad es un proceso voluntario y riguroso que busca reconocer la calidad de la institución y de sus programas académicos. Se observa que cada sector cuenta con 5 programas en el nivel de acreditación de alta calidad, mientras que 12 programas del sector oficial y 8 del privado se encuentran en el nivel de registro cualificado.

Se observa que el carácter académico predominante de los programas se da en universidades (24) frente a las instituciones universitarias o escuelas tecnológicas (6), ya que según el Ministerio de comercio, industria y turismo “la diferencia está en los programas que pueden ofrecer. En el caso de las universidades, adicionalmente, deben acreditar investigación científica o tecnológica; así como formación académica en profesiones o disciplinas y la producción, desarrollo y transmisión del conocimiento y de la cultura universal y nacional” (s.f.). Además, la duración en periodos se da entre octavo y décimo semestres, y la modalidad predominante es de 28 programas a nivel presencial y 2 programas con la modalidad a distancia y virtual; estas últimas pertenecen al sector oficial con un nivel de registro cualificado.

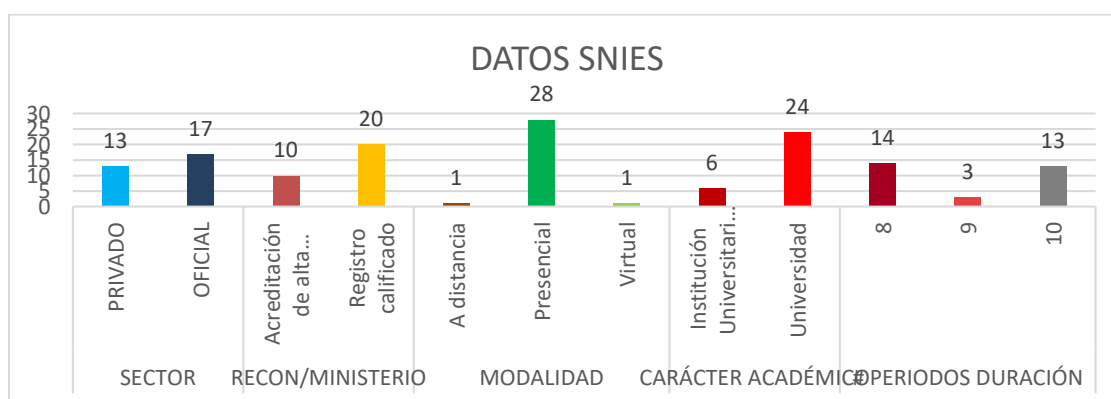


Figura 2. Datos del SNIES. (Elaboración propia)

El programa que predomina en las universidades es en artes plásticas (12), seguido de artes visuales (8) y artes plásticas y visuales (4). Por último, con una menor presencia se encuentra historia del arte (2), pregrado en arte (1), artes (1), artes audiovisuales (1) e ingeniería de las artes digitales (1).



Figura 3. Programas analizados. (Elaboración propia)

2.2 Matriz de análisis

Con respecto a los resultados y el análisis de contenido de cada página web por medio de la matriz se presentan los resultados con el fin de identificar vacíos y oportunidades que se observan dentro de los currículos y programas académicos y artísticos del país sobre la presencia de las TIC a partir de sus cuatro categorías expuestas.

Desde la postura del estudiante que desea identificar, conocer y estudiar tanto las posibilidades que brinda el programa y la universidad como su potencia en las TIC, en la producción investigativa y creativa inscrita en sus canales de distribución, asignaturas referentes a las tecnologías, laboratorios especializados y factores innovadores, es posible evidenciar algunos puntos que permitan el diálogo para establecer mejores relaciones entre la Educación Artística y las TIC.

Los resultados y el análisis de las siguientes categorías exploran cómo la Educación Artística Superior aprovecha y se relaciona con el apoyo de las TIC, ya que permite en gran medida potenciar las posibilidades que brindan los programas artísticos:

2.2.1 Canales virtuales de distribución y producción de conocimiento

Para la distribución de la información se da por medio de:

Noticias y redes sociales

En las Figuras 4 y 5 se observa el porcentaje de las Universidades, Facultades o programas que divulgan contenido e información por medio de noticias y redes sociales

en sus páginas web. Se identifica que el 100 % se encuentra publicando noticias y el 50 % usa Facebook, You Tube, Twitter e Instagram u otras como Tik Tok y LinkedIn, mientras que el otro 50 % utiliza como mínimo entre 1 y 3 redes sociales anteriores.

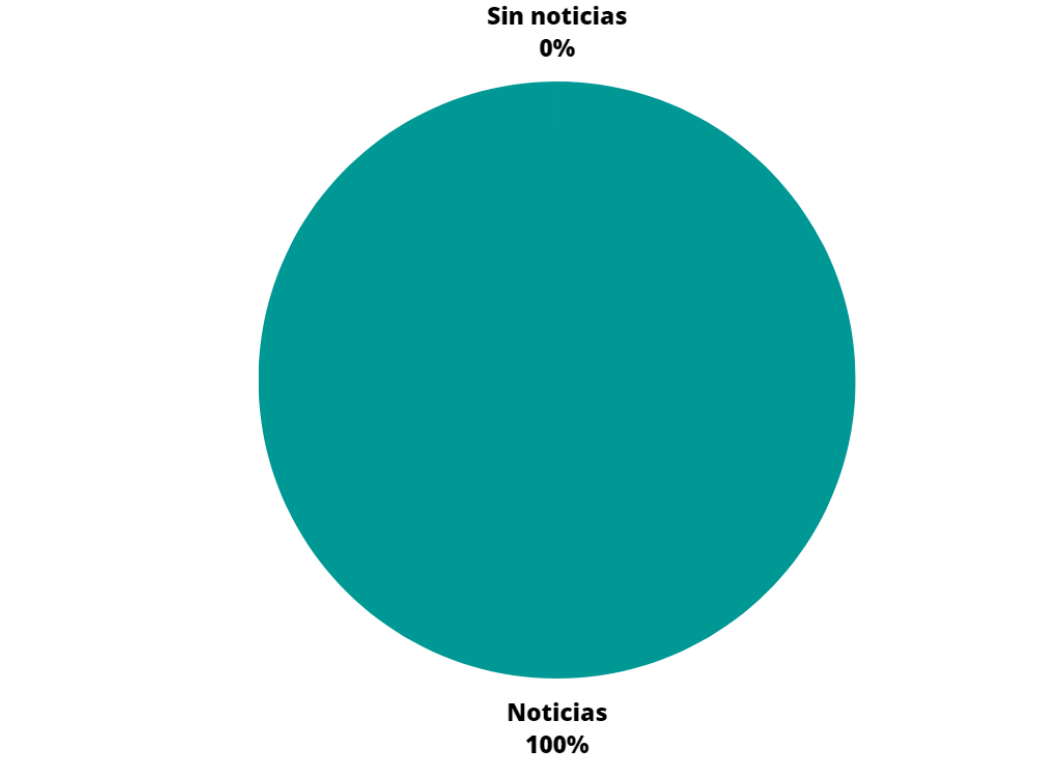


Figura 4. Porcentajes sobre el uso de las noticias. (Elaboración propia)

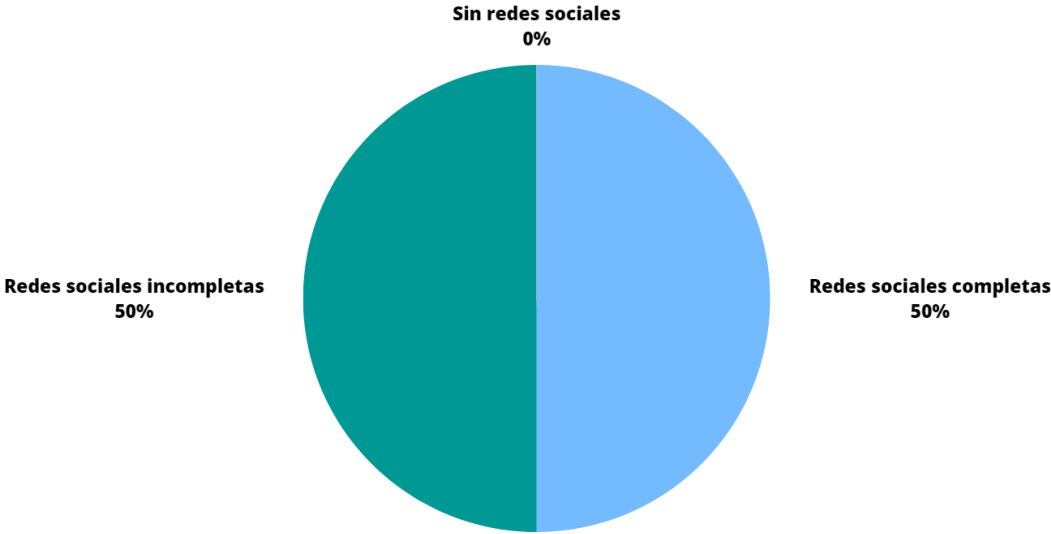


Figura 5. Porcentajes sobre el uso de las redes sociales. (Elaboración propia)

Las redes sociales como YouTube, Instagram, Facebook y LinkedIn permiten a artistas emergentes llegar a un público amplio, promoviendo el intercambio cultural y la difusión de sus obras a nivel local e internacional. Estas plataformas facilitan la interacción bidireccional, donde el público puede comentar y compartir, generando conexiones y discusiones significativas. Así, los artistas reciben retroalimentación y encuentran nuevas oportunidades de colaboración y crecimiento profesional.

Debido a ello, la integración de las diferentes plataformas como las noticias o redes sociales para la distribución de la producción artística e investigativa, la información y el contenido de los programas artísticos del país, beneficia tanto a las instituciones académicas como al público en la medida en que estimula un fuerte sentido de pertenencia y empoderamiento hacia el área local y su comunidad (Abdel et al., 2016).

Para la divulgación investigativa se encuentra la distribución del conocimiento por medio de los siguientes apartados:

Revistas y publicaciones

En las figuras 6 y 7 se observa el porcentaje de revistas que se encuentran indexadas en alguna base de datos como Scopus, Dialnet, Redalyc, entre otras, y publicaciones por parte de docentes, estudiantes, grupos e investigadores, en las facultades, repositorios institucionales y programas estudiados. Se identifica que el 50 % de las revistas se encuentran indexadas, el 36,7 % no se encuentran indexadas, y un 13,3 % no cuenta con revistas especializadas en artes. Por otro lado, el 86,7 % cuenta con publicaciones, mientras que en el 13,3 % restante no se evidencian publicaciones especializadas en artes ni los programas estudiados.

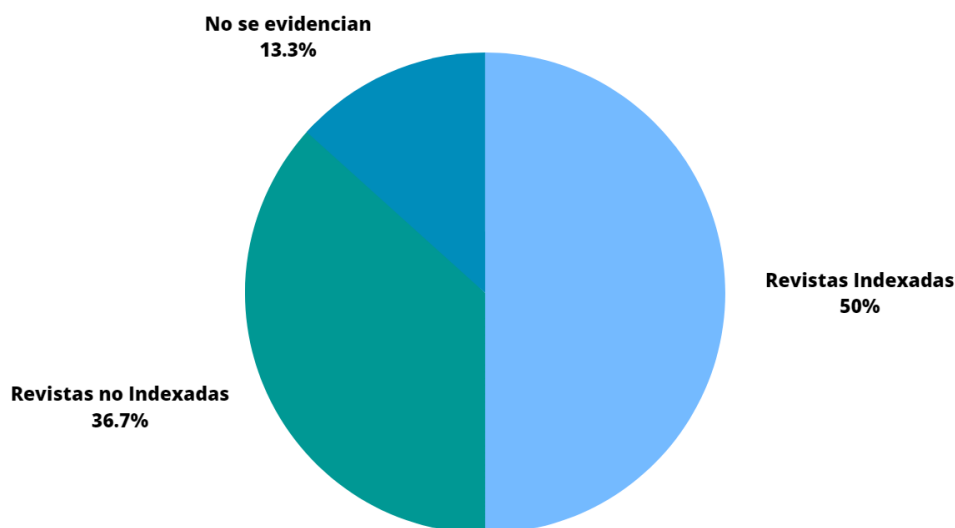


Figura 6. Porcentajes sobre revistas. (Elaboración propia)



Figura 7. Porcentajes sobre publicaciones. (Elaboración propia)

Trabajos de grado

En la Figura 8 se observa el porcentaje de trabajos de grado encontrados en los repositorios de las Universidades o en los programas específicos de cada Facultad. Se identifica que el 30 % de los programas posee una presencia fuerte, es decir, posee un repositorio con una cantidad mayor a 50 trabajos de grados y que se encuentran principalmente actualizados, mientras que una presencia media se refiere al 36,7 % con una menor cantidad de 50 trabajos de grado y un 33,3 % se refiere a que los programas no cuentan con un repositorio para sus trabajos de grado.

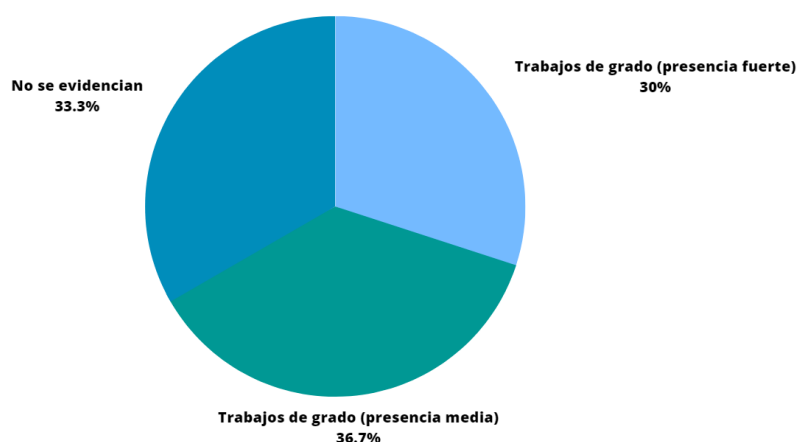


Figura 8. Porcentajes sobre trabajos de grado. (Elaboración propia)

Semilleros y grupos de investigación

En la Figura 9 se observa el porcentaje de grupos y semilleros de investigación que posee mayor información, como sus propósitos y producción de conocimiento, lo que representa un 70 %, mientras que un 20 % no posee una información completa sobre sus producciones y en un 10 % no se evidencian grupos.

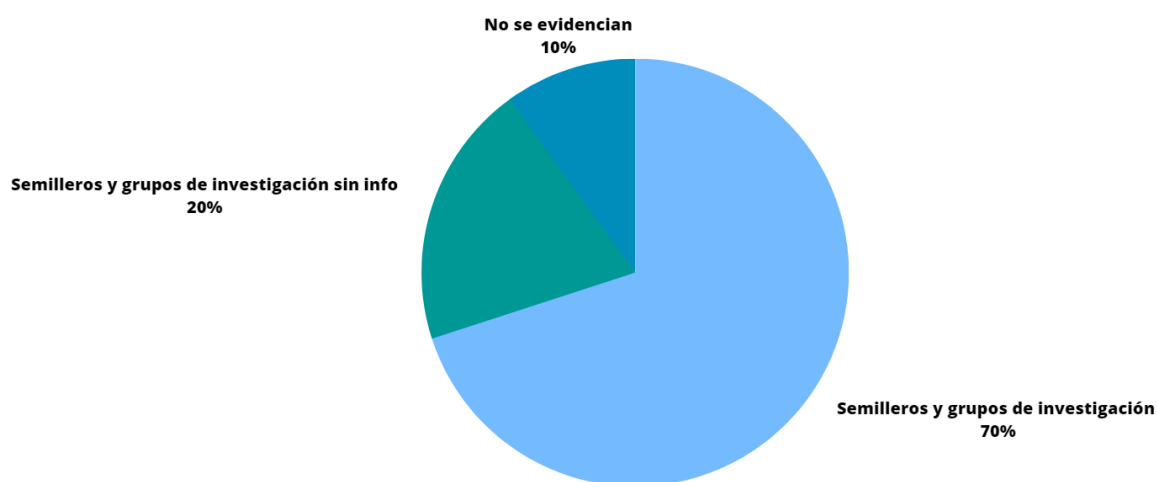


Figura 9. Porcentajes sobre grupos y semilleros de investigación. (Elaboración propia)

El artista como investigador se convierte en un interlocutor, fortalece el diálogo y el ejercicio de la crítica teniendo en cuenta las múltiples mediaciones que intervienen en la sociedad, ya que el ejercicio del artista debe diversificarse, diseminarse y no dejarse reducir solo a las formulaciones textuales; se trata de “concebir el compromiso pasional siempre en busca de la objetividad, con una pretensión de universalidad contextualizada, culturalmente compartida, que evite la idea de una universalidad meramente abstracta o dogmática” (Jiménez, 2002, p. 143).

La investigación en artes plásticas requiere una mayor difusión para facilitar la colaboración y el intercambio de conocimientos. Los repositorios digitales son esenciales para almacenar y compartir trabajos de grado y producciones artísticas, ya que permiten un acceso amplio y promueven el reconocimiento internacional de la producción artística. Sin embargo, muchos programas de artes carecen de repositorios institucionales, lo cual limita la visibilidad de sus investigaciones. Además, la falta de semilleros y grupos de investigación reduce las oportunidades de desarrollo y experimentación para los estudiantes.

Existen varios desafíos que impiden el desarrollo de la investigación en artes plásticas en Colombia, como la falta de recursos, la baja valoración de la investigación

artística y la falta de colaboración entre la academia y el mundo artístico. Sin embargo, también existen oportunidades para superar estos desafíos. Para fortalecer la investigación en Colombia, es crucial que las universidades promuevan estos espacios y colaboren con instituciones culturales y el sector privado, creando así nuevas oportunidades de financiamiento, visibilidad y avance en la investigación artística.

2.2.2 TIC, asignaturas y modalidad

Asignaturas

En la Figura 10 se observa que el 85,2 % de los programas posee una presencia fuerte, el 16,7 % posee una presencia media y en el 6,7 % de los programas no se evidencian, a grandes rasgos, en el plan de estudios asignaturas referentes a los medios digitales.

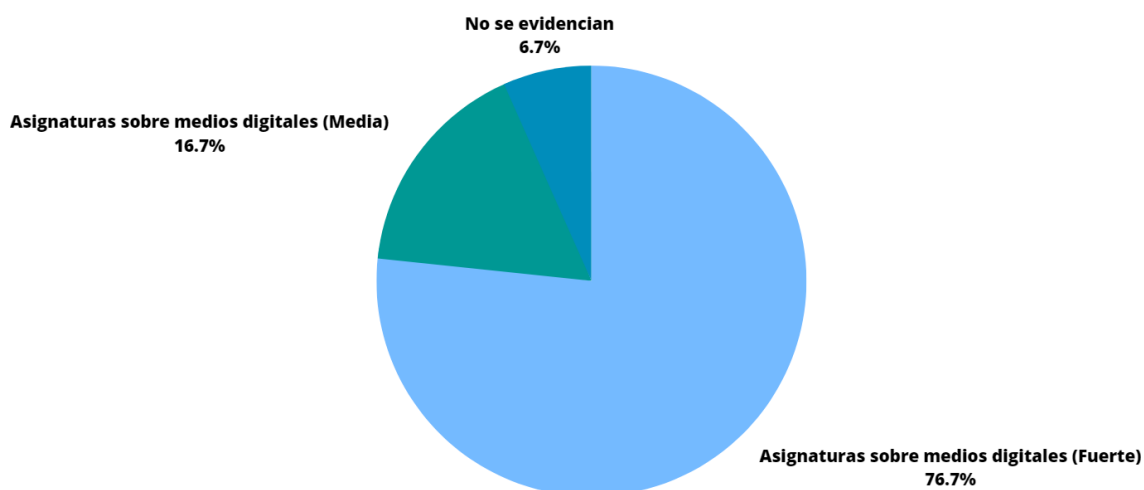


Figura 10. Porcentajes de asignaturas sobre medios digitales. (Elaboración propia)

La incorporación de asignaturas sobre medios digitales en la educación artística superior responde a la necesidad de adaptar a los artistas al entorno digital actual. Utilizar la tecnología como complemento y herramienta y poder compartir materiales creativos e intercambiar información de manera rápida y efectiva entre los diferentes actores, ayuda no solo a transformar y potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Bajardi et al, 2015; Loveless, 2003; Ellis, 2016), sino también a promover el carácter artístico de las aplicaciones multimedia y transmedia creando nuevos entornos de aprendizaje y tipos de arte.

Modalidad

La modalidad predominante con 28 programas se da desde la presencialidad, dos programas se dan desde la virtualidad o a distancia, los cuales corresponden a la Universidad Industrial de Santander con su programa de Artes Plásticas y la Universidad Nacional Abierta y a Distancia con su programa de Artes Visuales. Por otro lado, se observa desde la Educación continua de algunas universidades, como la Universidad de los Andes, algunos cursos impartidos virtualmente, otros semipresenciales y cursos MOOC en algunas facultades y programas de artes, lo que permite identificar la presencia del aprendizaje en línea desde los programas de extensión.

Pavlou (2022) observa que la educación artística virtual es más común en niveles de posgrado, menos en pregrado, casi inexistente en la formación inicial de docentes, e incluso menor en cursos de Educación Artística debido a la percepción de que su componente experiencial es difícil de replicar a distancia. Sin embargo, la educación superior avanza hacia una mayor integración de TIC y aprendizaje remoto, lo cual facilita el acceso a la educación artística para estudiantes en áreas rurales o remotas sin necesidad de traslado. Esta modalidad promueve la diversidad en el aula al integrar perspectivas culturales y regionales diversas, mientras que el acceso a bibliotecas, museos en línea y tutoriales interactivos permite a los estudiantes adaptarse a un entorno digitalizado, enriqueciendo sus conocimientos y experiencias en arte y promoviendo una educación inclusiva y global.

Información completa sobre asignaturas y docentes

En la Figura 11 se observa que el 73,3 % de los programas posee la información de las asignaturas incompletas (22 programas), mientras que el 26,7 % cuenta con la información completa (8 programas). Por otro lado, el 64,7 % de los programas posee la información de los docentes incompleta (20 programas), mientras que el 33,3 % cuenta con la información completa (10 programas).

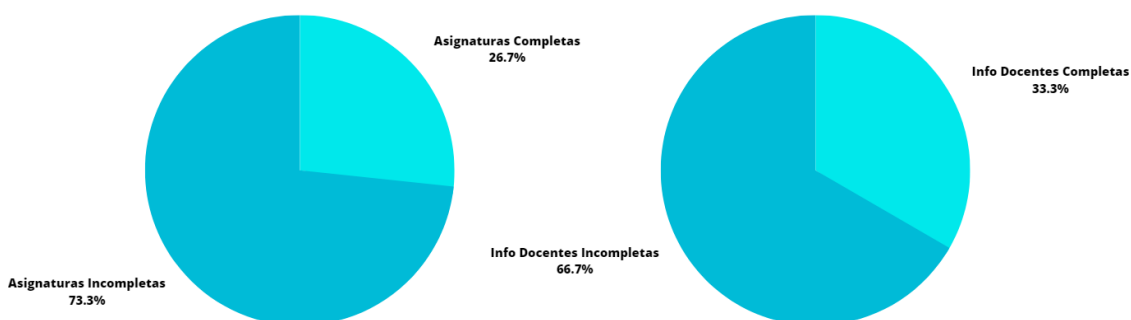


Figura 11. Porcentajes sobre la información de asignaturas y docentes. (Elaboración propia)

Incluir información completa sobre las asignaturas y el currículo de los profesores en los programas de artes es fundamental para garantizar transparencia y ayudar a los estudiantes a tomar decisiones informadas sobre los cursos y docentes que mejor se ajusten a sus intereses y metas académicas. Esto permite que los estudiantes comprendan los contenidos y objetivos de aprendizaje, asegurando una alineación con sus aspiraciones artísticas y profesionales. Además, al conocer las credenciales, experiencia y logros de los profesores, los estudiantes ganan confianza en la calidad educativa y pueden beneficiarse de una orientación y mentoría adecuadas, lo cual fortalece su desarrollo creativo y el logro de sus metas en el campo de las artes.

2.2.3 Laboratorios especializados y herramientas tecnológicas

En la Figura 12 se identifica que el 73,3 % de los programas y universidades cuentan con laboratorios especializados, esta cantidad corresponde a 22 universidades; mientras que el 26,7 % no evidencia laboratorios, lo cual corresponde a ocho universidades. En cuanto al uso de herramientas tecnológicas el 63,3 % de los programas y universidades se encuentran implementándolas, lo que corresponde a 19 universidades; mientras que en el 36,7 % no se observa el uso de herramientas tecnológicas, lo cual corresponde a 11 universidades desde los programas estudiados.

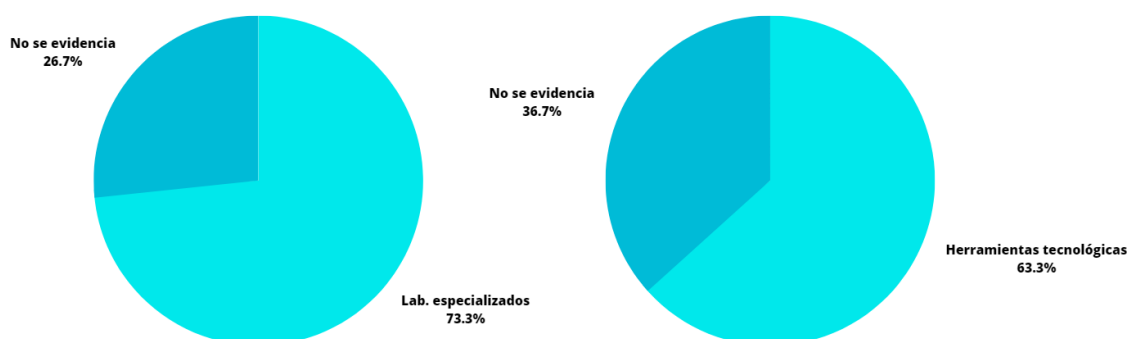


Figura 12. Porcentajes sobre laboratorios especializados y herramientas tecnológicas. (Elaboración propia)

La incorporación de tecnologías en los programas artísticos permite el acceso a bases de datos digitales, software especializado y recursos en línea, potenciando los procesos creativos y artísticos de los estudiantes y del país. Los laboratorios especializados con herramientas TIC facilitan la experimentación en nuevos medios como el arte interactivo, la realidad aumentada, la realidad virtual y la inteligencia artificial aplicada al arte, promoviendo innovación y vanguardia en la producción artística. Estos entornos, dotados con tecnología adecuada, fomentan la creatividad,

habilidades técnicas, aprendizaje interactivo y colaboración (Ramli et al., 2019; Rahmat y Au, 2017).

2.2.4 Innovación

Desde las instituciones educativas se hace preciso evaluar de forma constante cómo las facultades y programas de artes han impulsado su misión en el desarrollo del país. Más que evidenciar los hechos se trata de dar a conocer los alcances del programa en todas sus vertientes, tanto desde los procesos creativos de los estudiantes como desde los proyectos del programa por parte de docentes, miembros investigativos y la sociedad externa, es decir, se hace necesario ampliar la información de las posibilidades que ofrece tanto desde su producción de conocimiento como de acompañamiento en los procesos creativos.

Un ejemplo de esto se puede observar en la Universidad de Caldas donde han implementado un enfoque de proyección que integra su desarrollo académico, científico, cultural, artístico y tecnológico con el entorno social. Este enfoque busca colaborar con agentes sociales para abordar problemas sociales, contribuir a políticas públicas y promover la transformación hacia una sociedad más democrática y equitativa.

Aunque hay propuestas innovadoras en algunas universidades, su impacto en los programas de artes es limitado, lo que señala una falta de aprovechamiento de estos recursos a nivel institucional. La innovación en la educación artística es esencial para fomentar la reflexión y la crítica, permitiendo a docentes y estudiantes explorar nuevas ideas y examinar sus procesos creativos. Además, permite que “no se limite a un solo contexto educativo y que se abra a la comunidad local por medio del vínculo con otros centros, como organizaciones culturales y sociales, fundaciones y otras instituciones” (Rojas, 2016, p. 17).

3. CONCLUSIONES

Las presentes cuatro categorías sobre la distribución y producción del conocimiento, la implementación de asignaturas sobre medios digitales y modalidad virtual, el uso de las TIC en laboratorios especializados y herramientas tecnológicas, así como la visualización de factores innovadores, ilustran sobre la presencia de las tecnologías en cada institución universitaria.

La investigación examina cómo se integran las TIC en los programas de educación artística en universidades colombianas, destacando que, aunque existen oportunidades para su implementación, muchos programas carecen de estrategias de difusión claras, proyectos innovadores y espacios especializados. Esto dificulta que usuarios externos accedan a información específica y limita el uso efectivo de las TIC en el aula. Para

mejorar esta situación, cada programa al facilitar la información de manera clara, ofrecer enlaces directos y mantener recursos audiovisuales actualizados, facilita el acceso y fomenta la interacción con el público interesado en la producción investigativa y creativa universitaria.

Además, como oportunidades que ofrecen las TIC, los investigadores, artistas y docentes desarrollan y registran las investigaciones en los espacios virtuales, oportunidad que no solo permite democratizar el acceso al conocimiento, sino que permite que los contenidos puedan ser analizados, referenciados, estudiados, criticados entre pares o personas externas, lo que ayuda a la correcta divulgación del conocimiento. También se generan espacios donde se pueden compartir las reflexiones que surgen a raíz de las intervenciones y experiencias artísticas o investigativas, lo cual genera prácticas y otros procesos en ambos campos. Ello estimula a los alumnos a realizar proyectos colaborativos donde se pueden apropiar de los temas tratados. Esto amplía la comprensión, las formas de ver, valorar y entender las producciones artísticas y manifestaciones simbólicas del entorno actual colombiano.

La presencia de las TIC en las universidades adscritas al SNIES del país se encuentran representadas fuertemente en la Universidad de los Andes con sus 2 programas en Historia del Arte y Artes, y la Universidad de Antioquia con su programa en Artes Plásticas. La presencia de las TIC en los escenarios educativos superiores en Colombia representa una considerable muestra que debe ser potencializada en sus diferentes factores analizados, se trata no solo de ofrecer un mayor seguimiento y calidad educativa, sino también un proceso donde no solo crece la institución sino todos sus agentes involucrados, desde administrativos hasta docentes, estudiantes, egresados y familia.

Por tales motivos, para Capasso (2018) hacer un uso efectivo de las TIC requiere identificar lo que ofrecen sus nuevas funcionalidades, no solo se trataría de usarlas como fuentes de información, sino que es importante verlas como plataformas donde se puede lograr trabajar a partir de ellas, por ejemplo, se pueden generar contextos participativos y colectivos para promover la experiencia, el aprendizaje activo y constructivo. Para Rahmat y Au (2017), la incorporación significativa de la tecnología en la Educación en Artes Visuales (VAE) en las últimas décadas ha generado intensos debates de importancia.

Esta integración ha llevado a una nueva concepción de la tecnología como una herramienta de aprendizaje global, interactiva y dinámica, a través de la cual los estudiantes pueden experimentar nuevas formas de aprendizaje. Según se plantea, las tecnologías no son capaces de mejorar el aprendizaje artístico de forma aislada, sino que actúan como catalizadores que abren nuevas oportunidades para mejorar y

transformar el proceso de aprendizaje en el arte. De manera similar, se ha argumentado que, al integrar estrategias didácticas con el uso de la tecnología, se amplía la pedagogía en Artes Visuales, lo que fomenta una perspectiva renovada en la apreciación y práctica del arte.

La implementación de las TIC influiría en la Educación Artística ofreciendo soluciones o posibilidades frente a diversos desafíos, como el poder aprovechar las TIC para lograr trascender la brecha digital y conectar las aptitudes y el profundo conocimiento cultural de productores creativos locales con las redes y las oportunidades de los espacios virtuales (UNESCO, 2013). Esto significa, al enfocarlo a la Educación Artística, que se saca el mayor provecho de las tecnologías para la transformación de unas mejores prácticas educativas, investigativas y artísticas al potenciar el diálogo y discursos entre artistas de diversos contextos globales.

A pesar de la creación de estrategias digitales y la discusión sobre los beneficios de la implementación de las TIC y las artes en los espacios educativos, se hacen necesarias más investigaciones para indagar sobre su uso y efectividad en los escenarios educativos artísticos formales de Colombia. Sobre este panorama, resulta pertinente realizar futuras investigaciones en la Educación Artística sobre asuntos mucho más puntuales, debido a la potencialidad que ofrecen el arte y las TIC en la formación de estudiantes para el campo artístico colombiano. Es crucial el contacto presencial en las universidades, ya que las páginas web no siempre reflejan la totalidad de los avances e innovaciones debido a limitaciones como políticas internas o recursos. La interacción directa con los actores involucrados proporciona información más completa sobre políticas educativas y los desafíos específicos de la implementación de TIC en la educación artística superior.

Además, ampliar la investigación hacia bases de datos adicionales enriquecería el análisis, permitiendo incorporar estudios recientes. Para que la integración de las TIC en el aprendizaje de las artes sea efectiva y continua, es necesario contar con un apoyo constante que incluya actitudes positivas hacia estas tecnologías y el desarrollo profesional continuo para los docentes; potenciar la formación a distancia para personas de diferentes edades; incrementar y nutrir, desde diversas interacciones globales, la colaboración entre pares de otros países y construir conocimiento conjuntamente, y así avanzar en la descentralización de la política cultural.

Obras citadas

- Abdel-Aziz, A. A., Abdel-Salam, H., y El-Sayad, Z. (2016). The role of ICTs in creating the new social public place of the digital era. *Alexandria Engineering Journal*, 55(1), 487-493. DOI <https://doi.org/10.1016/j.aej.2015.12.019>
- Bajardi, A., Porta, S. G. D., Álvarez-Rodríguez, D., y Francucci, C. (2015). Id@rt experience: A transnational

- blendedlearning project founded on visual culture. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 10(2), 17-23. DOI <https://doi.org/10.3991/ijet.v10i2.4283>
- Burke, K. (2021). "How can the creative arts possibly be taught online?" Perspectives and experiences of online educators in n higher education. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, 49(3), 347-361. DOI <https://doi.org/10.1080/1359866X.2020.1777531>
- Capasso, V. (2018). Sobre usos de la web vinculados a la producción y enseñanza de prácticas artísticas contemporáneas. *Índex, revista de arte contemporáneo*, 6, 96-102. SciELO Ecuador. DOI <https://doi.org/10.26807/cav.v0i06.144>
- Creswell, J. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. Sage publications.
- CONPES (2020). Tecnologías para aprender: política nacional para impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales. Disponible en: <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/3988.pdf>
- CONPES (2021). Política para la reactivación, la repotenciación y el crecimiento sostenible e incluyente: nuevo compromiso por el futuro de Colombia. Disponible en: <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/4023.pdf>
- Ellis, R. A. (2016). Students' approaches to groupwork in a blended course, associations with perceptions of the online environment and academic achievement – when is learning engaged? *Education and Information Technologies*, 21(5), 1095-1112. DOI <https://doi.org/10.1007/s10639-014-9370-4>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2016). *Metodología de la investigación*. 6ta Edición Sampieri. Editorial McGRAW-HIL.
- Jiménez, J. (2002). *Teoría del arte*. Tecnos.
- Loveless, A. (2003). Making a difference? An evaluation of professional knowledge and pedagogy in art and ICT. *International Journal of Art and Design Education*, 22(2), 145-154. DOI <https://doi.org/10.1111/1468-5949.00350>
- Ministerio De Ciencia, Tecnología E Innovación. (2020). ANEXO 3 La Investigación + Creación: Definiciones y Reflexiones. Disponible en: https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/convocatoria/anexo_3_-_la_investigacion_creacion_-_definiciones_y_reflexiones.pdf
- Ministerio de educación (2017). Grupos de investigación en Colciencias. Disponible en: <https://www.mineduacion.gov.co/portal/decadas/214895:Grupos-de-investigacion-en-Colciencias>
- Ministerio de Educación Nacional. (2019). Orientaciones curriculares para la Educación Artística y cultural en educación básica y media. Disponible en: [chrome-extension://efaidnbmninnnibpcajpgclclefindmkaj/https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-411706_recurso_2.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-411706_recurso_2.pdf)
- Ministerio de educación (s.f.). Formación Avanzada de Investigadores. Una de las claves para el desarrollo fundamentado en la ciencia, la tecnología y la innovación. Disponible en: <https://www.mineduacion.gov.co/1621/w3-printer-235091.html>
- Neuendorf, K. (2002). *The content analysis guidebook* sage publications, Inc. In Library of Congress. CA: United States.
- Pavlou, V. (2022). Drawing from pedagogy to policy: Reimagining new possibilities for online art learning for generalist elementary teachers. *Arts Education Policy Review*. DOI <https://doi.org/10.1080/10632913.2022.2087813>
- Quintero-Corzo, J., Molina, A. M., y Munévar-Quintero, F. I. (2008). Semilleros de Investigación: una estrategia para la formación de investigadores. *Educación y educadores*, 11(1), 31-42. Disponible en:

- <http://www.scielo.org.co/pdf/eded/v11n1/v11n1a03.pdf>
- Rahmat, M.K., y Au, W.K. (2017). Integrating Technology Into Art Classrooms: Does the Malayssia Visual Art Education Teachers Ready? *International Journal of Education, Psychology and Counselling*, 2(5), 310-317. DOI<http://www.ijepc.com/PDF/IJEPC-2017-05-09-24.pdf>
- Ramli, H., Said, T. S., Hazman, M. N. B., Malek, S. N. A., y Hussin, R. (2019). The development and evaluation of an interactive multimedia module for the topic of art elements of the visual art education subject. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 10(6), 246-258. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/338448433_The_Development_and_Evaluation_of_an_Interactive_Multimedia_Module_for_the_Topic_of_Art_Elements_of_the_Visual_Art_Education_Subject
- Rojas, D. P. (2016). Por qué enseñar arte y cómo hacerlo. Caja de herramientas de Educación Artística. Santiago, Chile. Recuperado de: http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/02/cuaderno2_web.pdf.
- Secretaría de Educación del Distrito (2014). Currículo para la excelencia académica y la formación integral Orientaciones para el área de Educación Artística. DOI https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/962/EDUCACION_ARTISTICA.pdf;jsessionid=8B4A4EBC63A769AC21AEC0D02FA6AD82?sequence=1
- UNESCO (2013). Creative economy report 2013: Special edition: Widening local development pathways. UNCTAD. Disponible en: <https://en.unesco.org/creativity/publication/creative-economy-report-2013>