

FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA DESDE LA
EDUCACIÓN ARTÍSTICA MEDIANTE PROCESOS CREATIVOS Y LAS TIC EN LA
INSTITUCION EDUCATIVA JOSE ANTONIO LLORENTE

INVESTIGADORA:
YUDDY NATHALY PASTAS JACOME

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACION VIRTUAL
SAN JUAN DE PASTO

2022

FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA DESDE LA
EDUCACIÓN ARTÍSTICA MEDIANTE PROCESOS CREATIVOS Y LAS TIC EN LA
INSTITUCION EDUCATIVA JOSE ANTONIO LLORENTE

YUDDY NATHALY PASTAS JACOME

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de
Magíster en Educación Virtual

Asesor:

Mg. HAROLD ANTONIO JOJOA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAESTRIA EN EDUCACION VIRTUAL
SAN JUAN DE PASTO

2022

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y las conclusiones aportadas en este trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de su autora”

Artículo 1 del Acuerdo No.324 de octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

NOTA DE ACEPTACIÓN:

Fecha de sustentación:

Calificación:

Jurado:

Dr. DUMER MAMIAN GUZMÁN

Jurado:

Mg. CAMILA GUAZMAYAN

Jurado:

Mg. LUIS FELIPE NAVARRETE

San Juan de Pasto, 2022

RESUMEN

La presente investigación abordó espacios de diseño y difusión de medios de comunicación alternativos, para desarrollar competencias comunicativas. Además, se nutrió de las características básicas de evaluación de contenido como elementos esenciales en el proceso de creación e innovación educativa, ubicándose en el universo de la internet como consecuencia de una adaptación y creación de convergencia mediática digital.

El objetivo pedagógico de este proyecto se orientó a fortalecer el desarrollo de los “procesos de creación” en el campo de la Educación Artística en la “competencia comunicativa”, adaptándose a las necesidades etnográficas de la población. Para ello, se diseñó una investigación de tipo cualitativo, y se usa el método etnográfico, dirigido a población indígena y mestiza escolarizada en la educación media del sector público de la Institución Educativa José Antonio Llorente (Cumbal-Nariño).

El estudio resalta el uso del fanzine como medio de comunicación alternativo para fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas puesto que el fanzine es una herramienta destacada por requerir bajos costos de producción, utilización de técnicas ancestrales, se autogestiona, entre otras ventajas que supone para la presente investigación. Sin embargo, el presente proyecto de investigación pretendió digitalizar los productos aprovechando las formas de producción y significado como: el Hipertexto y la interactividad, con el fin de fortalecer habilidades interpretativas, propositivas, y críticas frente a las competencias comunicativas.

El producto de investigación permitió al docente y estudiantado evaluar el proceso de aprendizaje, desarrollar la competencia comunicativa, acercar al estudiante al mundo digital y reconocer las características pedagógicas necesarias para adaptar el contenido curricular.

Palabras clave: procesos creativos, competencias comunicativas, medios de comunicación alternativos, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

ABSTRACT

This research addressed spaces for the design and dissemination of alternative media, to develop communication skills. In addition, it was nourished by the basic characteristics of content evaluation as essential elements in the process of educational creation and innovation, locating itself in the universe of the Internet as a consequence of an adaptation and creation of digital media convergence.

The pedagogical objective of this project was aimed at strengthening the development of "creation processes" in the field of Art Education in "communicative competence", adapting to the ethnographic needs of the population. For this, a qualitative research was designed, and the ethnographic method was used, aimed at the indigenous and mestizo population enrolled in secondary education in the public sector of the José Antonio Llorente Educational Institution (Cumbal-Nariño).

The study highlights the use of the fanzine as an alternative means of communication to promote the development of communication skills since the fanzine is an outstanding tool for requiring low production costs, use of ancient techniques, self-management, among other advantages for the present investigation. However, this research project intended to digitize the products taking advantage of the forms of production and meaning such as: Hypertext and interactivity, in order to strengthen interpretive, purposeful, and critical skills against communication skills.

The research product allowed teachers and students to evaluate the learning process, develop communicative competence, bring the student closer to the digital world and recognize the pedagogical characteristics necessary to adapt the curricular content.

Keywords: creative processes, communication skills, alternative media, Information and Communication Technologies (ICT).

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES	15
1.1 Línea de investigación.....	15
1.2 Descripción del problema.....	15
1.2.1 Formulación de pregunta de investigación.....	17
1.3 Objetivos	18
1.3.1 Objetivo General.....	18
1.3.2 Objetivos Específicos.	18
1.4 Justificación.....	18
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL	22
2.1 Antecedentes	22
2.1.1 Nivel internacional.	22
2.1.2 Nivel nacional.....	25
2.1.3 Nivel Regional.....	28
2.2 Marco Contextual.....	31
2.2.1 Contexto sociodemográfico.....	31
2.2.2 Contexto Educativo.	32
2.2.3 Educación Virtual en el Pueblo Pasto.....	34
2.3 Marco Teórico y Conceptual.....	35
2.3.1 Educación Básica Secundaria en Colombia.	35
2.3.2 Educación Artística y diseño curricular.....	38
2.3.3 Competencias comunicativas en la Educación Artística.	40
2.3.4 Procesos creativos.....	42
2.3.5 Tecnologías de la información y la comunicación – TIC.....	44
2.3.6 Medios de comunicación alternativos.	46
2.3.7 Medios analógicos y digitales.....	47
CAPÍTULO III: ASPECTOS METODOLÓGICOS	49
3.1 Diseño Metodológico	49
3.1.1 Paradigma de investigación.....	49

3.1.2	Tipo de investigación.....	49
3.1.3	Método.....	49
3.1.4	Alcance.....	50
3.1.5	Población.....	51
3.1.6	Técnicas.....	52
3.2	Categorías de investigación.....	53
3.3	Fases de investigación.....	55
3.3.1	Formulación de la investigación.....	55
3.3.2	Ideación/maquetación.....	56
3.3.3	Producción.....	56
3.3.4	Difusión.....	56
3.3.5	Tabulación y análisis.....	56
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		58
4.1	Resultados.....	58
4.1.1	Entrevista semiestructurada.....	59
4.1.2	Talleres.....	61
4.1.3	Diario de campo.....	70
4.2	Análisis.....	71
CONCLUSIONES.....		76
RECOMENDACIONES.....		78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		79
ANEXOS.....		87

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. <i>DBA para la Educación Artística en competencia comunicativa de grado 8 y 9.</i>	39
Tabla 2. <i>Población de estudio.</i>	52
Tabla 3. <i>Articulación matriz de categorías con técnicas e instrumentos.</i>	52
Tabla 4. <i>Matriz de Categorías.</i>	53
Tabla 5. <i>Consolidado comparativo fanzine versus revista.</i>	61

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. <i>Ubicación geográfica de la Institución Educativa José Antonio Llorente</i>	31
Figura 2. <i>Planta física de la Institución Educativa José Antonio Llorente</i>	33
Figura 3. <i>Temáticas abordadas en el fanzine</i>	62
Figura 4. <i>Técnicas interactivas en el fanzine análogo</i>	63
Figura 5. <i>Técnicas interactivas fanzine análogo versus digital</i>	64
Figura 6. <i>Fanzines - ejemplo 1</i>	66
Figura 7. <i>Fanzines - ejemplo 2</i>	67
Figura 8. <i>Fanzines - ejemplo 3</i>	68
Figura 9. <i>Fanzines - ejemplo 4</i>	69

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. <i>Consentimiento informado</i>	87
Anexo B. <i>Formato de entrevista no estructurada</i>	89
Anexo C. <i>Plan de aula</i>	90
Anexo D. <i>Formato de diario de campo de entrevista no estructurada</i>	96
Anexo E. <i>Entrevista Semiestructurada</i>	97
Anexo F. <i>Diarios de campo</i>	100

INTRODUCCIÓN

La investigación nace como respuesta a las dificultades encontradas en las evaluaciones internas y externas de la Institución Educativa José Antonio Llorente entre 2017 y 2020 en el desempeño de la Competencia Comunicativa. Además de ello, se consideraron indicadores de participación estudiantil en convocatorias, investigaciones y propuestas de difusión a la comunidad. Esta investigación se abordó desde el área de Educación Artística puesto que desarrollar las competencias comunicativas no solo es un interés del área de Lenguaje, sino de todas las áreas del SABER. Es por eso que este proyecto de investigación desarrolló como categoría principal la “competencia comunicativa” (MEN, 2010, p. 59) puesto que además se vincularon estrechamente con las necesidades etnográficas de la población escolarizada. Junto a ello se abordó la implementación de procesos creativos para mejorar la competencia comunicativa tal como lo orienta el Ministerio de Educación para el área de Educación Artística (MEN, 2010). Para ello, tuvo un paradigma hermenéutico, de tipo cualitativo, y usando el método etnográfico.

Se consideró este diseño metodológico puesto que esta investigación trabajó con estudiantes indígenas y mestizos de grado octavo, de la Institución Educativa José Antonio Llorente. Se eligió este ciclo escolar considerando que aquí convergen las destrezas en competencias digitales para el diseño a este nivel y los lineamientos gubernamentales para desarrollar la competencia comunicativa de tipo proyectivo, creativo y de difusión. Los referentes teóricos de esta investigación estuvieron puestos sobre lineamientos de políticas educativas. Por una parte, el Ministerio de Educación Nacional (MEN), en sus directrices gubernamentales ha descrito la competencia comunicativa en “Las orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media” (MEN, 2010) y ha dado “Los lineamientos de Política para Atención Educativa a Poblaciones Vulnerables” (MEN, 2005). Por otra parte, el Modelo Educativo Propio del Pueblo Indígena de los Pastos (Shaquiñan, 2011) ubica en el cuarto eje a la competencia comunicativa. Es allí donde convergen las áreas de español y Artística como áreas afines para el SABER.

Dentro del diseño metodológico de la investigación se plantearon cinco fases de investigación. La primera fase denominada “Formulación de la investigación”. Para ello, se diseñó este proyecto de investigación que permitió incursionar en medios de comunicación alternativos,

considerando el bagaje comunicativo que estos conllevan. Se usó como estrategia a los medios de comunicación alternativos o de subcultura, que históricamente, representan una plataforma de visualización de nuevos discursos sociales, resaltan los intereses de las minorías, requieren “bajos costos, técnicas ancestrales, autogestión, distribución limitada, no comercial, creación artesanal y en comunidad” (Giménez y Izquierdo, 2016, p. 358). Para ello se selecciona al fanzine de esta categoría, puesto que es una publicación independiente, donde el autor trabaja sobre temas de su preferencia, alejado de lo convencional, ofrece nuevas formas de discurso y expresión (Giménez y Izquierdo, 2016).

La segunda fase se denominó “Ideación/maquetación”. Aquí, se da un escenario convergente, que aprovecha las oportunidades de participación-aprendizaje, que, en este contexto, permitió mostrar una articulación curricular y de desempeños. Además de todo ello permitió al estudiante reflexionar acerca de su desempeño y la proyección de sus trabajos artísticos. Junto a ello se presentó un proceso de autoevaluación, que brindó un panorama de diálogos de esos hallazgos, donde los estudiantes empezaron a ser conscientes de ella, aparte de conocer, comprender y valorar sus procesos creativos.

La tercera fase se denominó “Producción” que se desarrolló a nivel análogo. Aquí se realiza el acompañamiento para “crear” usando técnicas interactivas, de expresión, críticas, posturas, y percepciones. Aquí se realiza la aplicación de conocimientos adquiridos en la realización del fanzine, permitiendo revisar los resultados y calidad de los productos artísticos que desarrolló en el aula de clases.

La cuarta fase denominada “Difusión” se desarrolló a nivel digital. En este contexto, el fanzine, como medio de comunicación alternativo, se obliga a adaptarse al universo de convergencia mediática digital, para exigir así, transpolar todas sus características a ese escenario sin perder sus intenciones iniciales. Aun así, esta nueva modalidad de medio de comunicación visual, reconocida como webzine es de interés investigativo por el enigma que comprende el híbrido entre analógico y digital. Esto es de interés digital puesto que, aun superada la educación virtual, se mantiene el interés por conjugar los escenarios.

Finalmente, en la quinta fase se realizó el “Análisis de los resultados”. Es aquí donde la evaluación está dada en el desarrollo de las competencias: cognitiva, expresiva y afectiva, que se traduce en saber, saber hacer y ser. Por lo tanto, profundizar la investigación desde el paradigma histórico hermenéutico también llamado cualitativo (Sandoval, 1996), condujeron a procesos interpretativos de la realidad social y etnográfica.

Esta investigación también aplicó en sus categorías las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), transversal en las fases de ideación/maquetación/difusión del fanzine en formatos analógico y digital para mantenerlo vigente; de esta manera apoyar la transición entre estos dos escenarios. Se analizó los datos e implementación del proyecto de investigación junto con su incidencia en la competencia comunicativa desde las TIC.

CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES

1.1 Línea de investigación

La línea de investigación de este proyecto es e-Educación de la Maestría en Educación Virtual y del grupo de investigación e-Tic puesto que está ligada a un contexto educativo particularmente en la Institución Educativa José Antonio Llorente. Además de ello aborda contenidos curriculares y herramientas didácticas propias de la investigación educativa. Con ello se adiciona el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las cuales son parte esencial en la dinamización del SABER, SABER HACER y SER.

La línea de investigación educativa permite visualizar desde el área de Educación Artística cómo se fortalece la competencia comunicativa, abordando lineamientos educativos nacionales. Para ello, se siguen los lineamientos creados por el Gobierno Nacional para desarrollarlas. El diseño metodológico giró en torno al contexto educativo priorizando las necesidades que allí se presentan y por ende la línea de investigación se consideró pertinente para ello.

El objetivo que persiguió esta investigación tiene un impacto a largo plazo que se refleja en diseños curriculares, plan de aula, niveles de competencias etc. Todo ello para potenciar saberes, conocimientos, destrezas junto con el descubrimiento de la diversidad y multiplicidad que caracteriza a la población estudiantil en esta región.

1.2 Descripción del problema

Según la información reportada en el SIMAT por la secretaria de educación departamental, distrital y municipal del Ministerio de educación Nacional registra para el año 2021, la Institución Educativa José Antonio Llorente, ubicada en Cumbal (Nariño) cuenta con 83.06% de estudiantes indígenas que acuden desde zonas rurales, mientras el porcentaje restante corresponde a estudiantes mestizos (16.6%) provenientes de zonas urbanas. Por esta característica etnográfica la institución ha realizado los ajustes pedagógicos, didácticos, curriculares para mejorar la calidad educativa, reconocimiento del contexto con el fin de mejorar la calidad educativa y comprensión contextual de los contenidos (MEN, 2005).

Además de ello, esta característica sociodemográfica en el estudiantado exigió las adaptaciones del plan de aula, ajustes curriculares acordes a una minoría étnica e inclusiva, usar estrategias, recursos junto con las modificaciones necesarias, con el fin de que el diseño curricular, los planes de estudio sean pertinentes, actualizados, integrados con otros campos del conocimiento y sean transversales a la etnoeducación con la población que se trabaja. Sin embargo, es necesario realizar constantes adaptaciones para satisfacer las necesidades poblacionales. Los lineamientos de política para atención educativa a poblaciones vulnerables (MEN, 2005), reconoce el rol del docente como promotor de la creatividad en las prácticas pedagógicas, donde se incluyan “criterios de integralidad, diversidad lingüística, participación comunitaria, flexibilidad y progresividad, y el uso tecnológico para mantener y recrear los fueros propios y autóctonos” (p.17).

A pesar de ello, las evaluaciones institucionales realizadas en la Institución Educativa José Antonio Llorente reportan estos vacíos. En primer lugar, las pruebas por agentes internos hechas en la Autoevaluación a la Institución Educativa José Antonio Llorente en el año 2021 (Formato Guía 34 del MEN. Plan de mejoramiento institucional, 2021), mostraron las debilidades en las prácticas pedagógicas y de difusión a la comunidad. En la institución no existen procesos constantes que den cuenta de la difusión empleada y técnicas constantes representativas a través de un mediador de comunicación de los trabajos artísticos donde el estudiante aprenda de lo que el “otro” ha creado (Adell, 2012, p. 24). Adicional a ello, la emergencia sanitaria por Covid-19, agudizó los vacíos pedagógicos. Situación que se complejiza con las dificultades para la accesibilidad a la educación virtual, baja conectividad, e interacción con escenarios virtuales, mediados por las TIC. Este hecho demostró la falta de articulación curricular de otras áreas hacia el desarrollo de habilidades comunicativas (Según la Guía 34 del 2021). Siendo este, el foco de preocupación para esta investigación.

En la consulta realizada en el programa evaluar para avanzar ICFES del Ministerio de educación refleja las evaluaciones externas agudizando este problema. Por una parte, la prueba SABER 11 (2017-2020) reporta incremento porcentual en lectura crítica (implícitas aquí las competencias comunicativas). Sin embargo, el crecimiento no supera los 2 puntos en la educación básica. Por otra parte, las pruebas Evaluar para avanzar 2022 demuestran que el desempeño menos destacado (250/1.000) está sobre la “Posición crítica de los textos y evaluación de su contenido y

forma”. Todas estas cifras demuestran la necesidad de mejorar las competencias comunicativas, considerando que no solo es un requerimiento desde el área de Lenguaje, sino que usando estrategias como ABPro se ha comprobado “efecto positivo, significativo, sobre las calificaciones de los estudiantes”. (Barrera, 2022). Es así como la Educación Artística puede aportar a desarrollar la competencia comunicativa tal como lo propone el MEN (2010) y de esta manera posiblemente mejorar los resultados de las pruebas.

Mientras que las prácticas pedagógicas desde el área de Educación Artística en la “competencia comunicativa” se aborda históricamente, desde estrategias publicitarias tradicionales, usando los paquetes publicitarios como: eslogan, logotipo, marca, símbolo para vender un producto. Sin embargo, estos medios publicitarios usan bajas exigencias comunicativas para la coherencia narrativa, y baja argumentación, lo que reduce las posibilidades de aprendizaje para que los estudiantes exploren sus procesos creativos. Esto llevó a la baja participación de la institución en eventos regionales, convocatorias abiertas y licitaciones. El listado de las convocatorias departamentales a las cuales la institución ha participado, por iniciativa docente, están: El Sur es el Norte, Estrategias Pedagógicas, la Fiesta de la Escritura, Diseña El Cambio (Fundación Terpel), Proyecto Ondas. A pesar de ello, cada vez reducen más las participaciones a estos eventos, puesto que se ve limitado por los recursos económicos necesarios para su producción, escaso respaldo institucional para participar y los limitados incentivos que estos conllevan.

Todo lo anteriormente dicho se considera muestra de la problemática que debe ser estudiada para aportar al proceso de la enseñanza-aprendizaje desde el hipertexto y la interactividad, con el fin de fortalecer habilidades interpretativas, propositivas, y críticas frente a la competencia comunicativa.

1.2.1 Formulación de pregunta de investigación.

¿Cómo fortalecer la competencia comunicativa desde la Educación Artística a través de procesos creativos apoyados en los medios de comunicación alternativos y en las TIC en estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General.

Fortalecer las competencias comunicativas desde la Educación Artística mediante procesos creativos alternativos y las TIC en estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente.

1.3.2 Objetivos Específicos.

- Reconocer los procesos creativos en el ámbito pedagógico y curricular empleados en el área de Educación Artística por los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente.

- Diseñar espacios analógicos y digitales para enriquecer el proceso creativo requerido en el desarrollo de la competencia comunicativa desde el área de Educación Artística en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente.

- Valorar la incidencia de los espacios generadores de creación, producción y proyección sobre la competencia comunicativa en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente.

1.4 Justificación

El Gobierno Nacional, mediante el Plan Nacional de Desarrollo, 2018 -2022 denominado “Pacto por Colombia pacto por la equidad”, definió la estrategia “Directivos líderes y docentes que transforman”, desde la cual resalta cómo los docentes junto con directivos docentes son los principales agentes de cambio y liderazgo en el logro de una mejor calidad educativa”. Por lo tanto, es de interés general para la comunidad educativa y académica, implementar los procesos de creación, prácticas pedagógicas significativas, lo mismo que diseños curriculares novedosos, para dar cuenta de la pertinencia de ello. Además, desde la investigación pedagógica, es indispensable fortalecer las prácticas pedagógicas, así como las didácticas. Sin embargo, es importante repensar las formas como el actual Gobierno Colombiano ha abordado los problemas en el ámbito

educativo. Por lo que es importante reflexionar sobre la intervención de los escenarios sociales, culturales y educativos a partir del marco virtual.

Es por esto, que este proyecto de investigación tiene valor académico para los educadores y etnoeducadores, dado que articuló los currículos propios con el uso mediático de las TIC, en el desarrollo de competencias comunicativas. Esta congruencia es de importancia educativa puesto que la Pandemia por Covid-19 impactó psicosocial y cognitivamente, evidenciando situaciones de marginalidad, desconocimiento de las TIC (Tecnologías de información y la comunicación, Ley 1341 de 2009), e incluso a pesar de levantarse la emergencia por Covid-19, persisten debilidades en la institución tal como: el desconocimiento, limitado acceso y mal uso de estos. Sin embargo, esta investigación pretendió incursionar en un grupo diverso de estudiantes (indígenas y mestizos) escolarizados usando medios de comunicación alternativos para establecer una ruta de alternativas que incluya las TIC como fuente de mediación en la proyección de trabajos artísticos a la comunidad. Al mismo tiempo el uso de las TIC “busca resolver un problema comunicativo de una forma eficaz” Montes (citado por Suárez, 2020, p. 34), por lo que estas, han hecho presencia en asignaturas de diseño publicitario a nivel profesional, siendo de interés investigativo para el diseño curricular.

Es por esto que, el valor agregado del proyecto de investigación, fue el uso de medios de comunicación alternativos, dando apertura a factores de tipo estructural puesto que rompe los paradigmas clásicos de emisor-receptor y le “apuesta por un receptor convertido en emisor máximo de la audiencia activa” Mattelart y Atton (citado por Barranquero y Saez, 2010, p.15) manteniendo la legitimidad del fenómeno social que el fanzine, como medio de comunicación alternativo, conlleva.

Con esta investigación se implementaron procesos creativos en el campo de la Educación Artística, según los lineamientos de las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media (MEN, 2010). Este estudio a su vez organizó y fortaleció el currículo institucional, con ambientes y espacios para la participación y aprendizaje propicios para la enseñanza, evaluación del área y sus competencias, en poblaciones vulnerables. El impacto de la Educación Artística sobre otras áreas ha sido reconocido en el desarrollo de capacidades de tipo práctico-

productivo, igual que expresivo creativo (Morales, 2018), mientras que los aportes en la educación media están puestos sobre la comunicación visual en su doble vertiente de leer, escribir, percibir, crear, entender, producir textos, y aprender a expresarse (Roser, 2005).

Por ello fue indispensable valorar los espacios generadores de creación, producción y difusión que impacte sobre los procesos académicos de la Institución Educativa José Antonio Llorente y de esta manera tengan una visión de realidad individual-colectiva, que aproximó al conocimiento por la exploración, estructuración y transferencia (Vargas, 2018) que permitan movilizar un contexto y rompan las reglas clásicas de tiempo-espacio. Esto se conjuga en un proceso que logra dar cabida a las destrezas, formación en conocimientos y valores que posibiliten crecer como sociedad y contemplar las posibilidades que permitieron SABER otras realidades, conocer otros conocimientos teóricos, HACER puesta en práctica de esos conocimientos y SER partícipe de una sociedad.

Todos estos aspectos son aplicables al diseño curricular lo que posibilitaron expandir la mirada a otras instituciones, sus contextos, junto con el área y la cultura. Es por ello que se vio necesario identificar las competencias básicas de la Educación Artística para que, mediante el contacto con el arte, el estudiante pueda tener un desarrollo integral, donde aprenda: habilidades, destrezas motoras y sensoriales. Por lo que le facilita canalizar sus emociones a través de la expresión artística. Aquí, cada estudiante desde el área, se educa acompañado de un proceso de construcción social, histórica, así como humana.

De esta manera la educación toca la realidad individual de cada uno priorizando el elemento afectivo, tal como lo menciona Paulo Freire (citado por Moacir, et al, 2003, p. 274) “la educación es un acto de amor”. Esta pedagogía da significado a cada paso, movimiento, pasión, así como amor, sin importar el tiempo que se necesite para tal fin. También apunta a desarrollar el componente social, moral y afectivo del ser humano. Así se reflexiona como individuos, da cuenta cómo captar la realidad en todas las dimensiones a nivel institucional, a través del comportamiento o “conducta social” que se reiteran en la vida cotidiana y en el “lenguaje como canal de vida social” (Bonilla, 2005, p. 61). De esta manera seguiremos coexistiendo bajo diferentes percepciones de realidad.

La viabilidad del proyecto estuvo puesta en la articulación del arte, comunicación, saber propio, tradiciones y visibilizarían de estos a través de los medios de comunicación alternativos y su conexión con el desarrollo de competencias comunicativas. El Ministerio de Educación Nacional, propone que el grado octavo de la educación básica, concuerda con la edad propicia para avanzar en apropiación de “conceptos, saberes, discursos y técnicas, a través de nuevos medios y tecnologías” (MEN, 2010, p. 88), donde el estudiante tiene el “empoderamiento como agente estratégico de su propio desarrollo”. Es ahí donde las competencias comunicativas se enfocan hacia: diseñar estrategias de producción, proponer creaciones innovadoras y aplicar conocimientos conceptuales. Cabe destacar que la investigación tendría mayor impacto si se realiza en este grado, puesto que es una edad donde buscan la identidad autónoma fortaleciendo sus hábitos, y pautas de autogestión y aceptar unas obligaciones y decisiones tanto en el aula como en su vida cotidiana.

Esta relación aporta a la conformación de identidades colectivas que se apropian del espacio simbólico y establecen un correlato entre el ciberespacio y el territorio (Martínez, 2012). Al ser una investigación de línea educativa, es preciso reconocer que las habilidades de comunicación hacen parte del cuarto eje del Modelo Educativo Propio del Pueblo Indígena de los Pastos. En este eje las áreas de Artística y Lenguaje convergen para trabajar conjuntamente en alcanzar dicha competencia (Shaquiñan, 2011).

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes

Los antecedentes que se presentan a continuación, resultan de la búsqueda de base de datos de libre acceso. Se recopilan investigaciones a nivel internacional, nacional y regionales que más se asemejan a este proyecto investigativo relacionado con las categorías o variables.

2.1.1 Nivel internacional.

España es el país más investigaciones actuales tiene en digitalización del fanzine, desarrollo conceptual y propuestas de difusión. Aun así, las dificultades de participación en el escenario digital siempre supondrán una barrera, y se ve necesario usar diferentes tecnologías de comunicación variadas.

Una de las propuestas de adaptación y digitalización de fanzines, con el fin de preservar y mantenerlos en el contexto actual, es investigado por Nunes (2021), quien a través del estudio de investigación: *Propuesta de diseño de plataforma para la digitalización de los fanzines: diseño de interfaz y de experiencia de usuario*. Universidad Politécnica de Valencia de España. Esta investigación utiliza categorías como: Fanzine, diseño, diseño de interfaz, experiencia de usuario. Se realiza para promover y preservar este tipo de publicaciones en la actualidad. Es por ello que su objetivo es crear un prototipo de plataformas (*Arkiv*) interactivas para la digitalización del fanzine, y evaluar los prototipos de plataformas actuales. Utiliza como metodología proyectual, orientada a la acción Design thinking (centrada en el usuario y orientada a la acción, enfocado básicamente a un público entre 15 a 35 años) organizada en los pasos: empatizar, definir, idear, prototipar, testear e implementar.

El alcance investigativo es global, considerando que analiza diferentes plataformas de dominio público, y los interesados en la digitalización de cualquier formato, pueden verse reflejados. En conclusión, es posible y necesario adaptar plataformas desde formatos físicos a digitales. Al ser un tema poco conocido, el digitalizar un fanzine ha restado muchas de las características sensoriales del físico o analógico. Las pocas colecciones de fanzines online no son atractivas y complicadas de usar. Se confirma que sí existe un público que busca un sitio donde

difundirlo, por lo que se estima que publicarlo en la web, redes sociales es necesario, para que esta plataforma se enriquezca y salga de lo convencional. Este antecedente traza precedentes en el manejo de las TIC para adaptar contenidos poco conocidos. Además, reconocer la influencia de la digitalización puesto que puede mantener, alterar, o mejorar los procesos creativos.

Cabe destacar los antecedentes comparativos entre los medios análogos y digitales por su pertinencia. Cassany (2000), contribuye a este fenómeno en el trabajo de investigación *De lo analógico a lo digital: el futuro de la enseñanza de la composición*. Universidad Nacional de la Plata. Argentina. Utiliza como variables: comunicación, desarrollo, analógico, digital. Es una revisión temática de tipo cualitativo y reflexivo sobre los cambios de la lectura desde el siglo XXI desde la perspectiva digital.

La investigación tiene alcances globales puesto que propone caracterizar el entorno digital y da importancia a este formato para generar nuevas dinámicas de comunicación y producción, asunto que es de interés en las TIC. Usa artículos de Barcelona referidos al tema, experiencias de laboratorios universitarios digitales, para documentar el cambio tecnológico al que se enfrenta la lectura-escritura, realiza un paralelo entre el entorno analógico con lo digital desde el ámbito pragmático, discursivo, y proceso de la composición.

Como conclusión es preciso hablar de la alfabetización digital debido al cambio trascendental de los medios digitales, puesto que es funcional al contexto actual. Esta se enfoca en las capacidades comunicativas usando la lectura y escritura de forma eficiente. La sintaxis y morfosintaxis no puede ser enseñada como antes, más bien se debe enseñar a dar uso de las herramientas de los correctores de textos, saber elegir la mejor opción de los correctores, estructurar idioma, escritura, superar aspectos superficiales como reglas de ortografía y conjugaciones verbales. Todo ello figura en un requerimiento, si se desea mantener “los usos sociales” (p. 10), además afrontar este cambio trascendental, implica reconocer la sustitución de la escritura mecánica, así como abrir espacio para centrarse en la estrategia comunicativa. Este antecedente reafirma el aporte de las TIC a la competencia comunicativa. Adicional a ello aporta a las competencias comunicativas de forma integral. Es decir, desde la estructura, forma de

adaptación digital, adopción de criterios, lo que le exige al educador cambios en la forma de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, Giménez y Izquierdo (2016) realizan aportes desde su monografía *El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine*. Universidad de Jaume I de Castellón. España. Dicha investigación tiene como categorías de análisis: Fanzine, Subcultura, Medios de comunicación alternativos, Cultura D.I.Y, Convergencia digital, Webzine. Nace como respuesta a las exigencias de la nueva era digital para adaptar el fanzine a los formatos digitales. Es por ello que los objetivos buscan reportar esa transición, analizar la convergencia digital y explicar el funcionamiento del fanzine como medio de comunicación alternativo, extraer las características del fanzine como parte de la subcultura, y caracterizar el modelo actual de webzine.

Finalmente se aplica una metodología de tipo cualitativo donde se hace análisis comparativo de 20 variables entre ambos. Se usa como objeto de investigación a los fanzines publicados entre 2.001 y 2.014. El alcance que tiene esta investigación es global puesto que hace aportes conceptuales generalizables al webzine, y la digitalización como proceso inminente de carácter mundial. En conclusión, el fanzine como medio de comunicación alternativo, comienza a competir con los tradicionales. Esto lo ha llevado a ser más profesional y abandonar las técnicas artesanales que lo caracterizaron históricamente. Sin embargo, esta transición lo convierte en un “medio versátil, eficaz y de libre acceso, coherente con cada contexto social y cultural” (p. 375). El aporte de este antecedente es de tipo reflexivo sobre las consecuencias éticas de digitalizar bajo el nombre de un medio de comunicación alternativo, puesto que respetar el formato es parte del proceso creativo y por ende de la competencia comunicativa. Ante la digitalización se abre la posibilidad de alterar las características del formato original, sin embargo, el producto conservará el mensaje y su producción visual se mostrará más competente.

Por otra parte, los procesos de creación usando los medios de comunicación alternativos, se han reportado significativamente por Ego (2017). Esta investigación monográfica, usa categorías como: fanzine, analógico, digital, posdigital. Esta investigación fue denominada Transdigitalización: diálogo entre lo analógico y lo digital en el proceso creativo del fanzine

peruano contemporáneo. Universidad Internacional de la Rioja. España. Nace como respuesta ante la necesidad de adaptación del fanzine a la diversidad de expresión en el contexto latinoamericano y específicamente peruano, y que no se habían considerado las clasificaciones del fanzine actuales donde convivan las tecnologías analógicas y digitales, incluso el estudio del fanzine dentro de la comunicación visual en el diseño gráfico, por ser una publicación alternativa.

Los objetivos que persiguieron fueron: valorar la evolución del fanzine peruano, documentar los fanzines de los últimos 5 años, aportar al fanzine contemporáneo como producto transdigital. Para ello usa como marco metodológico de tipo cualitativo: primero construye un marco referencial de los contextos analógico, digital y del fanzine, seguidamente analiza el fanzine peruano (recopilando 30 fanzines publicados) como forma de expresión local y su relación con el diseño gráfico. Tiene un alcance nacional puesto que considera todas las publicaciones posibles hechas en el país. Sin embargo, su pertinencia es global porque considera la era digital como parte de la evolución mediática de las TIC y realiza aproximaciones conceptuales al fanzine desde lo analógico y digital, lo cual es de dominio público.

De esta investigación se concluye que la distribución o difusión está puesta en las redes sociales o plataformas web. El consumo del fanzine continúa siendo en su mayoría física o en papel y la recopilación masiva hecho solo reporta un fanzine diseñado y difundido en ambos formatos. La investigación anteriormente expuesta permitió reconocer elementos clave para el desarrollo de procesos creativos. Además, aportó con bibliografía clave que se utilizó en esta investigación como referencia conceptual.

2.1.2 Nivel nacional.

La literatura reporta avances y necesidad de interacción en los contextos virtuales y análogos. El uso de las tecnologías se ha relacionado con la construcción de memorias de trabajo colectivo.

En este contexto, Aguirre, Aguilera y Ramos (2015) en su investigación: *Procesos colectivos de apropiación de tecnologías de comunicación: el caso de 10 organizaciones civiles de Cali*. Universidad del Valle. Colombia. Usan en su investigación las categorías: colectivos de creación

y comunicación, apropiación de tecnologías de comunicación, sostenibilidad y auto-representación.

Esta investigación se desarrolla como respuesta a la primera investigación publicada: “Estudio de caracterización del perfil de los innovadores sociales de la Red de Medios Culturales de la Ciudad de Cali: tendencias y recomendaciones para el Proyecto de Industrias Culturales de Cali”. Esta investigación tiene como objetivos: reconocer los procesos de apropiación de tecnologías de la comunicación, identificar, a partir del uso de ese tipo de tecnologías, los valores de diverso tipo (social, político, tecnológico, económico, y comprender cada uno de ellos como el resultado de una trayectoria colectiva. Para ello se desarrolla en una metodología de tipo cualitativo, usando reportes de casos. Se diseñó en dos (2) fases: aplicación de encuesta a 10 experiencias colectivas, mientras que la segunda fase se profundiza en 3 de los 10 colectivos. El alcance es regional por el reflejo social que este reporta muestra. Sin embargo, se puede generalizar a nivel nacional por las implicaciones.

Dentro de las conclusiones están: las tecnologías de la comunicación contribuyen por un lado al auto reconocimiento en la cultura, política, y economía, además la sostenibilidad económica de las tecnologías, continúa siendo una barrera para continuar desarrollando las actividades colectivas. Finalmente, los espacios contribuyen a la visibilización de actores, protestas, injusticias, responden como una alternativa encaminada a reducir las brechas sociales y ganar reconocimiento social. Este referente investigativo propone la necesidad de fortalecer e implementar las TIC en diferentes contextos académicos y comunitarios que se aproximen a la realidad y cotidianidad asignando significado, y critica a su contexto.

Cabe destacar los aportes nacionales consultados en cuanto a la función social que ha cumplido el fanzine en comunidades vulnerables. Por ello se rescata la investigación de Coryat, Caicedo y Gonzales (2007): *No masivo: los medios comunitarios vistos a tres voces*. Universidad del Valle. Colombia. Esta investigación usa como variables: medios comunitarios, ciudadanos alternativos, movimientos sociales, comunicación y movilización social, procesos de recodificación, relación universidad y medios comunitarios. Esta investigación resulta como respuesta al “papel que juegan los medios de comunicación en las poblaciones históricamente

marginadas y la correspondencia que hacen estos medios para procesos democráticos, participativos e incluyentes” (p. 51).

Los objetivos que persiguió fueron abordar los medios de comunicación y sistematizar y documentar experiencias locales de medios de comunicación, rescatar historias de medios caleños e indagar sobre las expectativas. La metodología es cualitativa usada fue la recopilación de relatos semi testimoniales, escritos desde tres localizaciones distintas. El alcance investigativo es regional considerando el reflejo de identidad cultural y social de quienes comparten estas barreras. Las conclusiones a las que se llega es que algunos medios de comunicación nacieron para potenciar el desarrollo de las comunidades, sin embargo, han perdido su enfoque inicial, por distintas razones. Debido a ello han incrementado las iniciativas positivas ante los procesos de comunicación alternativas. Este aporte investigativo tiene relevancia por el peso cultural que tienen los medios de comunicación alternativos, la necesidad de la población para sentirse representados y visibilizar sus necesidades.

Por su parte, Ortiz (2020) investiga desde la *Educación intercultural virtual en tiempos de covid-19: estudio de caso: Institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena Cumbe*. Universidad Javeriana. Colombia. Para ello, se usan como categorías: Educación intercultural, Pueblos indígenas, COVID 19, Educación virtual, Educación propia, Tecnologías de información y comunicación. Esta investigación nace como una necesidad de reportar la situación que enfrentó el Pueblo Indígena de los Pastos en la educación en el marco de pandemia por Covid-19, durante el año 2020, considerando las bajas políticas y garantías con enfoque diferencial para la atención de la pandemia en comunidades indígenas, mientras que a nivel educativo se demandó “hacer uso de herramientas como e-Learning, portales de conocimiento, redes sociales y plataformas colaborativas, para adelantar los procesos de capacitación y formación que sean inaplazables” (DIRECTIVA MINISTERIAL N° 04, 2020, p. 1, citado por Ortiz, 2020. p. 37).

Como metodología se usa un enfoque intercultural de tipo estudio de caso. Tiene un alcance nacional, dado que refleja las realidades sociales de las comunidades marginadas en el manejo de las TIC. Sin embargo, se puede generalizar el impacto regional para Latinoamérica que conviven con realidades semejantes.

Como conclusión: la desigualdad étnica y estructural, se visualiza en el establecimiento de la educación virtual, puesto que ha afectado resignificación de la educación del Pueblo Pasto, la alta oferta y demanda de centros educativos de tipo educativo tradicional y bajo modalidad de Escuela Nueva, explican el proceso de desarraigo territorial, las problemáticas originadas por Covid-19 pudieron superarse mediante el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación, sin embargo, los factores estructurales de opresión no lo permitieron. Este referente es significativo para este proyecto puesto que comparte el contexto sociodemográfico, considera a las TIC como categorías y ratifica la necesidad de conectividad a internet y contextos digitales.

2.1.3 Nivel Regional.

La implementación de procesos creativos, se reportan en niveles de educación superior (Calichs, 2016; Arteaga, 2015; López, 2005; Hernández, 2018). Estas investigaciones dan cuenta de los procesos implementados en programas de arte, salud, licenciaturas, negocios, emprendimiento etc. Sin embargo, el enfoque investigativo en la educación básica es limitado. Por su parte el desarrollo de competencias comunicativas ha constituido un fundamento para el diseño curricular.

Una de las investigaciones de referencia de ello y que constituye de gran valor para Colombia es México. Aquí la investigación de Calderón y Tapia (2016) en trabajo *Sistemas para el apoyo, seguimiento y evaluación de las competencias comunicativas*. Universidad Católica de la Santísima Concepción. México. Usa como variables principales: escritura, lectura, enseñanza, educación superior, en la investigación denominada. Este estudio fue la respuesta universitaria ante las tasas crecientes de deserción, y necesidad de titulación oportuna. Se enfoca en indagar las competencias comunicativas dado el bagaje investigativo al respecto. Dentro de los objetivos a desarrollar están: mapear las redes académicas, las investigaciones y actividades curriculares sobre lectura, escritura en los programas de formación universitaria en el continente. Para ello utiliza un método de análisis descriptivo utilizando ocho (8) iniciativas de países como Colombia, Venezuela, Chile, Argentina, México, Brasil y Puerto Rico.

Dentro de las conclusiones del estudio se reconocen ocho (8) tipos de estrategias orientadas a desarrollar las habilidades comunicativas, entre los que se destacan: cursos intensivos de escritura, lectura y oralidad, centros de apoyo pedagógico, centro de estrategias de evaluación, sistema de ayuda entre compañeros, sistema de tutores, recursos pedagógicos en línea, pareja pedagógica, seminario transversal o emergente. En conclusión, estas estrategias continúan siendo vigentes, funcionales y al mismo tiempo necesarias. El contexto universitario ha requerido crear estas estrategias para reducir las diferencias culturales entre la educación media y superior, y requieren fomentar, al interior de las carreras, sistemas de apoyo, seguimiento y evaluación de las competencias comunicativas. Este antecedente justifica la necesidad de desarrollar la competencia comunicativa desde la educación básica y media. Además de ello, exige medidas para llenar esos vacíos que solo se reflejan en la educación superior.

Se reportan innumerables investigaciones en Latinoamérica, en cuanto a revisión temática y conceptual en Cuba, México, Chile, Brasil y Perú en cuanto al fanzine (Martin, 2020; Calich, 2016; Gonzales, 2014; Fierro, 2016; Crosara, 2021). Sin embargo, Crosara, Miranda, Pereira y de Mendoça (2021) comienzan a abordar el uso de fanzine como recurso didáctico en la enseñanza, aunque se mantiene su aplicación en el nivel de educación superior. Esta investigación denominada *El fanzine digital como estrategia didáctica en la formación inicial del pedagogo para la enseñanza de las ciencias*. Universidad Federal de Ceará. Brasil. Usa como categorías principales: fanzine, formación de profesores, enseñanza de ciencias.

La investigación se realiza como parte de la preocupación docente por formar pedagogos que inserten prácticas pedagógicas innovadoras, nutriéndose de diversos lenguajes (escritura, dibujos, collages etc.). Los objetivos fueron reportar la estrategia del fanzine digital por parte de estudiantes de Pedagogía como recurso didáctico en Educación Científica, reflexionar sobre la relevancia de dicha actividad para la formación inicial del pedagogo. La metodología que usa es la asignación de temas culinarios para abordar temas de transformación química, seguridad alimentaria, enfermedades etc. La población objeto son estudiantes del curso de pedagogía de la universidad Federal de Ceará.

Las conclusiones sobresalientes a las que llegan son: los fanzines representan una excelente herramienta para la educación, ya que permiten a los estudiantes expresarse artística y críticamente. Sin embargo, “la gran mayoría de los profesores aún no conocen esta herramienta didáctica de divulgación científica, existen pocos estudios que aborden la contribución del fanzine a la Enseñanza de las Ciencias, aunque este promueva una escritura creativa y crítica” (p.580). El aporte de este antecedente es la socialización de productos en una plataforma en línea, refleja el uso pedagógico- didáctico del fanzine analógico, digital y desarrolla las habilidades tecnológicas que esto implica.

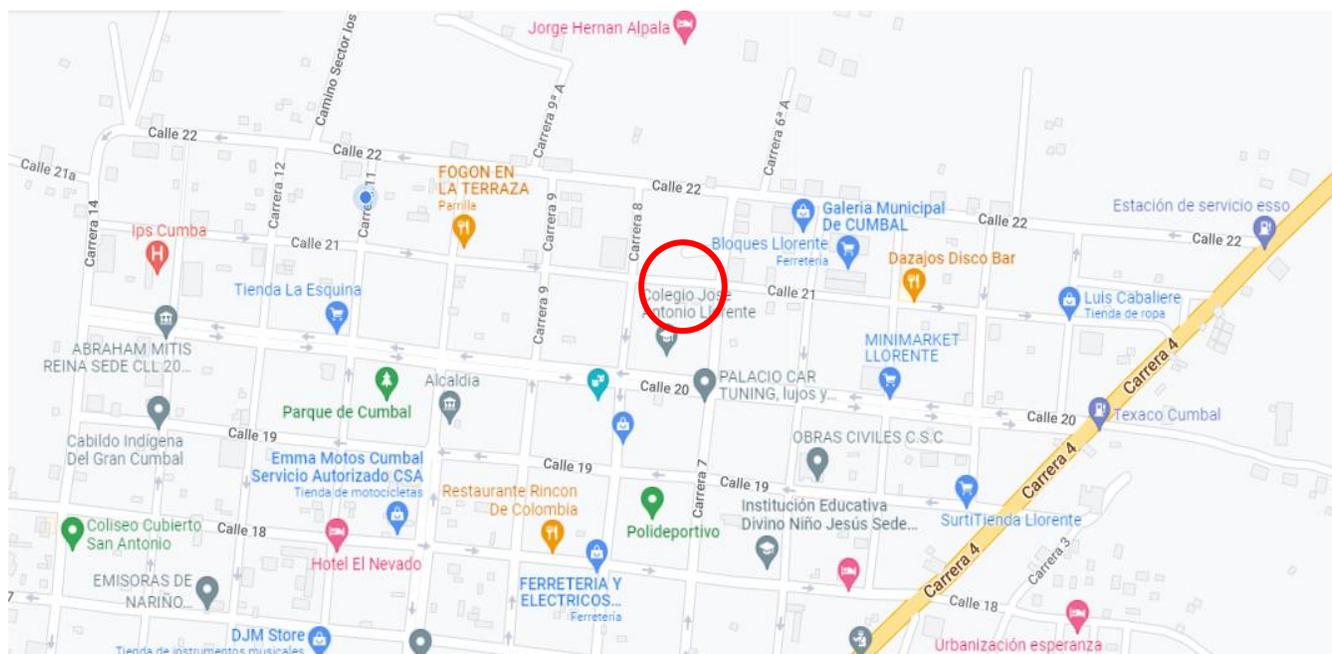
Caruncho y Gordillo (2018) investigaron la Percepción y conocimiento de dos grupos de futuros docentes de educación primaria sobre la educación artística y las competencias que desarrolla. Universidad de la Rioja. España. Usa como categorías de análisis: Educación artística, formación de profesores, competencias, estudios de casos. Se inicia dicho estudio considerando la subvaloración del área de educación artística en temáticas reflexivas, críticos, expresivas y analíticas. Se utilizó una metodología mixta (cualitativa-cuantitativa) donde se indagan en futuros docentes formados en la Universidad de Granada el conocimiento de las competencias que estos desarrollaran en el ejercicio de su rol docente. Se aplican dos preguntas en entrevista estructurada, en dos momentos de la investigación.

Los objetivos de la investigación fueron: Describir conceptualmente qué es la educación artística para los futuros docentes de Educación Primaria formados en la Universidad de Granada y explorar si ellos conocen las competencias que desarrolla la educación artística. Como conclusiones de la investigación: los futuros profesores aluden a desarrollar a capacidades práctico-productiva, expresivo creativo, reflexivo cultural artística, puede llegar a ser un método de enseñanza-aprendizaje que transmita cualquier tipo de conocimiento. Aunque es preciso reconocer que es “una materia promotora del desarrollo de la autonomía individual, la capacidad crítica o de valoración, la capacidad de resolución y el pensamiento divergente” (p. 544). Este antecedente aporta a la investigación puesto que reposiciona al área de Educación Artística, que históricamente ha sido subvalorada, atribuyéndole valor pedagógico, investigativo y curricular. Recalca las estrategias que el área utiliza y se reafirma en el desarrollo de competencias comunicativas usando dimensiones expresivas-creativas, reflexión cultural, y práctico-productivo

2.2 Marco Contextual

2.2.1 Contexto sociodemográfico.

Figura 1. Ubicación geográfica de la Institución Educativa José Antonio Llorente



Fuente: Google Maps (Google, s.f)

El Resguardo Indígena del Gran Cumbal, está ubicado en el municipio que lleva su nombre, ubicado al sur del departamento de Nariño. Predomina el Pueblo Pasto, el cual se extiende entre el sur de Colombia y norte de Ecuador (Los Pastos, 2004). La población indígena reconocida como Pastos representa está entre los cuatro (4) pueblos indígenas más numeroso con 163.873 (DANE, 2019) Como problemáticas que enfrenta esta población está la militarización por grupos al margen de la ley, Necesidades Básicas Insatisfechas (43.5%) para el 2011, dificultades para desarrollarse como pueblo con cosmovisión propia en medio de un colonialismo interno (González, citado por Carrión, 2015).

La lengua pasto, es el Qwastu, que se consideraba extinto, y tuvo que ser reavivado por personas pertenecientes a esta comunidad, investigadores indígenas, documentaciones relacionadas etc. En este aspecto es importante destacar el rol de los medios tecnológicos para la transmisión de la lengua de los Pastos, y difundir estudios adelantados. Hoy en día se considera

que es una ventaja que la comunidad de los Pastos tenga acceso a estos elementos digitales, como estrategia para generar contenido cultural puesto que los alcances de difusión son ilimitados. Además de ello, facilitan el modelado lingüístico de la lengua, como la escritura, sonoro, prosodia etc. (Chiran,s.f.).

Aun así, continúa predominando el dialecto con “palabras quechuizadas”, adoptadas desde la colonización, junto con raíces aymaras, toponimios y antroponimios (Quilismal, M, 2022. Entrevista).

La efectividad de los medios tecnológicos para la transmisión del Qwastu junto con la oportunidad para compartir los conocimientos el uso de los medios tecnológicos brindaría una herramienta de difusión masiva, que garantiza un cubrimiento mayor de población joven, que puede identificarse en la recuperación de sus raíces como indígenas del pueblo de los Pastos. (Colimba, E, Citado por Chiran, 2022).

2.2.2 Contexto Educativo.

Como respuesta a la resistencia educativa se obtiene un pueblo indígena de carácter binacional (Colombia-Ecuador por las zonas fronterizas que comparten el pueblo Pasto) y con ello el Plan Binacional para el fortalecimiento Cultural, Natural y Ambiental del nudo de los Pastos. La etnoeducación se inicia a difundir como política de Estado, proceso de transferencia custodiada por el Ministerio de Educación, desde 2011 donde inicia la transición a las autoridades indígenas. La etnoeducación es la relación entre Estado-comunidades indígenas que se ha forjado desde las autoridades indígenas organizada en 4 ejes temáticos: orden de la política, alto sentido pedagógico, autorregulación, y gobierno escolar. El plan de estudios contemplado en este modelo para Lenguaje y comunicación, contempla al Castellano, Educación Artística, Sociolecto Pasto, e inglés (Los Pastos, 2004).

Por su parte la Institución Educativa José Antonio Llorente, con 55 años de trayectoria, nace desde 1967, pero sólo hasta 1976 se aprueba estudios secundarios (Revista Llorente 50 años, 2017). Actualmente cuenta con 56 docentes, de los cuales 15 son etnoeducadores, quienes

representan el 26.7% de la planta docente, quienes son nombrados de acuerdo al aval de la comunidad y trayectoria en la restauración de la educación propia. La visión de la institución contempla procesos educativos acordes a la “innovación pedagógica y de inclusión (etnoeducación) que respondan a retos y cambios contemporáneos” (Manual de convivencia, 2017, p. 16). Sin embargo, el quehacer docente, curricular, y académico no refleja estas políticas institucionales. El modelo educativo no se ha empezado a desarrollar bajo estos lineamientos misionales propuestos por el último manual de convivencia actualizado por la institución.

Figura 2. *Planta física de la Institución Educativa José Antonio Llorente*



Fuente: *Fotografía de Yuddy Pastás. Cumbal, Nariño. 2020*

La propuesta pedagógica de la etnoeducación en el territorio Pasto está vigilada por la Asociación Comunitaria De Maestros Indígenas Y Colectividades Para La Vida Del Territorio, Educación Y Cultura Ancestral Del Pueblo De Los Pastos, YACHAY AWANAKUNA, "Tejedores del saber andino", quien busca articular proyectos comunitarios con los saberes propios en la educación. Se organizó en el año 2014 y legalizó en 2015, ante cámara de Comercio y con Aval de las autoridades indígenas, mediante documento escrito en Asamblea de Autoridades Indígenas Pastos en el Resguardo de Guachucal. Actualmente hacen parte 389 socios, sin embargo, se continúa ingresando docentes de forma permanente. Su objetivo es defender y garantizar

Educación propia dentro de los territorios indígenas, cumpliendo el mandato de nuestras autoridades. Entre otros objetivos están:

Conformación de una organización de maestros indígenas para proteger y garantizar el derecho a la educación en territorio de los Pastos, con apoyo de las autoridades es la única organización que hace interlocución con funcionarios del estado, en temas educativos indígenas en mesas de concertación producto de la movilización social ejercida en distintos momentos y espacios, en el año 2015 fue capaz de ejercer el derecho, unificar criterios jurídicos, políticos y sociales logrando el nombramiento de maestros indígenas Pastos a través de Decreto 804, se generan plazas docentes indígenas por primera vez bajo la figura de consulta previa, Formación de docentes en diplomados generados por la misma asociación, con apoyo de las universidades de Nariño y Cauca, publicación de 2 textos: PET proyecto de Educación Territorial. y Epistemologías de Educación en contextos indígenas, participar de manera activa en la construcción del SEIP, sistema de educación indígena Propio desde el año 2016 hasta la actualidad, llevando la voz de la base comunitaria y docente, como también haciendo propuesta y generando debate al interior de los pueblos indígenas de Colombia. (Moreno, comunicación WhatsApp Messages, 27 de septiembre de 2022).

2.2.3 Educación Virtual en el Pueblo Pasto.

Si bien el pueblo de los Pastos, hace uso de los medios tecnológicos, se encuentra en un momento de reivindicación de sus prácticas culturales, y con el ánimo de llegar a las nuevas generaciones. Actualmente, la educación virtual ha sido un camino posible para la educación informal, que ha permitido impartir cursos de lengua Qwastu, diplomados de etnoeducación, talleres etc. En cuanto a la educación formal, la educación virtual supuso para el pueblo pasto ser la región suroccidental del país la que presentó mayores rezagos (Abadía, citado por Ortiz, 2020). Esta situación agudizó aún más la situación de marginalidad del pueblo Pasto, las brechas digitales y distanciamiento del modelo etnoeducativo.

Se reconoce la dificultad de accesibilidad a las instituciones de Mayasquer (zona fronteriza), puesto que su ingreso es por la zona ecuatorial. Esto se agudizó con la Pandemia, puesto que se militariza la frontera y se impiden los traslados. Además de ello, la zona geográfica impide acceso a comunicación telefónica, internet, emisoras radiales, y se complejiza aún más con la presencia de grupos armados. En otros resguardos de Cumbal, se usaron medios masivos de comunicación como radio para ofrecer las orientaciones pedagógicas, aun así, se continúa alternando los medios análogos con guías en papel y medios digitales (Tatamues, 2020).

2.3 Marco Teórico y Conceptual

2.3.1 Educación Básica Secundaria en Colombia.

En el marco del Plan Nacional de Desarrollo 2018 -2022, según el Ministerio de Educación Nacional, la educación tiene en cuenta la pertinencia, eficiencia, cobertura y calidad. Es importante tener en cuenta el estándar básico por competencia, el cual permite valorar si una institución cumple con las expectativas de calidad. Es por ello, que es preciso adoptar métodos, técnicas e instrumentos como: pruebas, preguntas, tareas u otro tipo de experiencias que permitan evaluar interna y externamente si una persona, institución, proceso o producto no alcanza o supera esas expectativas de la comunidad. Cabe señalar que el diseño del currículo, el plan de estudios, los proyectos transversales escolares junto con el trabajo de enseñanza en el aula, la producción de los textos, obras artísticas, materiales y demás apoyos educativos y complementos son necesarios para la formación integral.

El Gobierno Colombiano ha puesto la educación como prosperidad primordialmente en la parte económica y social con “grandes pasos para ofrecer una educación incluyente y de calidad”. A través de la educación se adquiere conocimientos, hábitos, habilidades, valores, creencias. Puesto que esta no solo se produce a través de la narración, sino que también a través de actitudes, acciones, sentimientos. Aquí la educación da las herramientas necesarias para que el individuo actúe y explore sus habilidades y destrezas.

La constitución política con la Ley 115 de 1994. (Ley general de educación) define “desarrollar la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles de preescolar,

básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal, donde establece normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y sociedad” normas generales de educación superior” (Art. 67).

Para el desarrollo de esto es pertinente y necesario tener en cuenta las reglamentaciones ejecutivas que el MEN dispone para que esto se lleve a cabo. Por ejemplo, el decreto 1860 de 1994, constituye los lineamientos generales para el MEN y entidades territoriales, con el objeto de orientar el ejercicio de las respectivas competencias, y para los establecimientos educativos en el ejercicio de la autonomía escolar. Comprendiendo que “todos los residentes del país sin discriminación alguna, recibirán como mínimo un año de educación preescolar y nueve años de educación básica que se podrán cursar directamente en establecimientos educativos de carácter estatal, privado, comunitario, cooperativo solidario o sin ánimo de lucro” (Art. 4).

Cabe aclarar que cada proceso de la educación está reglamentado dándole importancia al componente pedagógico, curricular y evaluativo. Por esta razón es indispensable mencionar que el proceso de evaluación se recoge en el Decreto 1290 (2009). Aquí la evaluación del aprendizaje de los estudiantes realizada en los establecimientos de educación básica y media, es el proceso permanente y objetivo para valorar el nivel de desempeño de los estudiantes. Su objetivo es describir, valorar y conocer sobre los aprendizajes que están alcanzando los estudiantes.

En este contexto educativo es importante reconocer la calidad y alcance que este ha tenido. Por ello Delgado (2014) muestra que los resultados de las pruebas tanto nacionales como internacionales muestran que durante la última década la calidad educativa en Colombia ha progresado en algunos aspectos, aunque conserva retrasos considerables. Los resultados de las pruebas SABER desarrolladas por el ICFES en los ciclos de educación básica y media (grados 5, 9 y 11) en las áreas de lenguaje (2002-2009), muestran mejoras en las dos áreas como es lenguaje y matemáticas, mientras que en las pruebas saber 9 se registra una disminución significativa. Las pruebas Saber 11, por su parte, muestran un descenso en el lenguaje (Delgado, 2014).

Al mismo tiempo el MEN, 2010 señala, que el mejoramiento de los sistemas de evaluación debe darse por competencias. Desde el 2002 se formularon unos estándares para las competencias básicas. Entre ellas está la competencia comunicativa que fue elaborada teniendo en cuenta, además del contexto social, cultural del país y los estándares de diferentes países de América y Europa (MEN, 2010).

La educación pública se ha organizado en tres niveles de formación: básica primaria, secundaria y media. La primera comprende los niveles de preescolar, 1°, 2°, 3°, 4° y 5°. Por su parte la educación básica comprende los niveles 6°, 7°, 8° y 9°. Finalmente, la Educación media abarca los niveles 10° y 11°. En este apartado se amplía la Educación Básica por la pertinencia que este ciclo tiene para la investigación. Además, se define como el último nivel de educación básica obligatoria.

“La propuesta pedagógica de Secundaria Activa” (MEN, 2012) privilegia el aprendizaje mediante el saber hacer y el aprender a aprender. En procura de este objetivo, los textos están orientados al desarrollo de procesos relacionados con los saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales que, de manera significativa y constructiva, van configurando las habilidades de los estudiantes para alcanzar el nivel de competencia esperado en cada grado.” (MEN, 2016, p. 7). De esta forma se quiere ampliar la calidad y eficiencia de la educación, los cuales constan de indagación, conceptualización y aplicación (MEN, 2016).

De esta manera la investigación que aquí se propuso recogió estos lineamientos legales y constitucionales que soportaron su actuación en la educación, y a su vez se reconoció a sí misma como línea investigativa, refugiándose en normatividades nacionales que reglamenta el MEN, junto con organismos legislativos. Además de ello, esta investigación se realizó considerando todas las rugosidades éticas y legales que permitieron y justificaron su accionar. Adicionalmente a ello, se reportaron hallazgos investigativos considerando la calidad, eficiencia educativa para aportar a la innovación educativa.

Esta investigación no solo abordó el proceso de evaluación, técnicas e instrumentos, sino que pretendió tener alcance a largo plazo para que se refleje en evaluaciones institucionales puesto que de aquí se desprende el problema de investigación. En conclusión, la investigación que se

desarrolló en la Institución Educativa José Antonio Llorente, cumple con los criterios evaluativos que se le exige para que los hallazgos reportados contribuyan a construir el modelo educativo que el Gobierno nacional pretende.

2.3.2 Educación Artística y diseño curricular.

La educación artística es un componente obligatorio de la educación, pero no por ello deja de ser compleja, ya que comprende lo político, económico, ético, social y pedagógico convergiendo en lenguajes simbólicos, lingüísticos, plásticos para expresar las sensaciones. Estos contextos han afectado, al mismo tiempo, la enseñanza de la educación artística, ya que están inmersos en el proceso educativo. Además de ello abarca un proceso donde las personas asimilan y aprenden conocimientos (Chire, 2018).

Esta área contribuye al desarrollo individual de cada estudiante por lo que le da mayor importancia a la construcción subjetiva de la realidad. Chire (2018) reconoce que esta disciplina suele no recibir demasiada atención en los currículos académicos en la educación básica y media, sin embargo, en el tiempo “ha cobrado gran importancia” (p.5) Esta área tiene fundamentos pedagógicos, que hoy en día no se dan por sentido impositivo sino de forma exploradora, donde cada individuo parte de sus experiencias a nivel social, y no es ajena a las necesidades del contexto.

Entonces el arte no solo tiene fines expresivos emocionales, sino que se convierte en una plataforma de denuncias, protestas de inconformismos e injusticias sociales. Entonces el objetivo del área “es estimular el uso del lenguaje artístico, para sensibilizarlos hacia el mundo circundante y propio” (Pesce, citado por Chire, p. 9).

Por su parte el Ministerio de Educación en el Plan decenal 2006-2016, ve necesario hacer una reconfiguración del diseño curricular, donde las competencias básicas son el eje central desarrolladas desde la Educación Artística. Para ello considera competencias (sensibilidad, apreciación estética y comunicación)

En el diseño curricular se visibilizan “estrategias pedagógicas que contienen los objetivos propósitos, contenidos o conceptos y los diseños didácticos (MEN, 2010). De esta manera el diseño

curricular es un apoyo para los maestros y pertinente al contexto que, incorporados al aula, promueven la experiencia pedagógica aportando al mejoramiento de la educación.

Los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) para la Educación Artística, elaborado por el MEN (2022) para el grado 8° se muestran a continuación:

Tabla 1. DBA para la Educación Artística en competencia comunicativa de grado 8 y 9.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL		
Competencias y Desempeños en Artes Plásticas y Visuales. Grupos de Grados de 8 a 9		
Competencias	Desempeños	Sugerencias para los docentes
PRODUCCIÓN-CREACIÓN	<p>Aplico en mis trabajos plásticos y visuales elementos de carácter conceptual y formal de las artes, planificando mi proceso creativo a partir los elementos de la composición.</p> <p>Elaboro autónomamente creaciones mediante el lenguaje plástico/visual, con intenciones de transformar simbólicamente de mi experiencia.</p> <p>Exploro las posibilidades que me ofrecen los nuevos medios para expresarme, a través de imágenes digitales (montajes, animaciones, intervenciones, herramientas Web).</p> <p>Me integro a de proyectos artísticos de expresión plástica o articulada con otros modos expresivos, aplicando los conocimientos adquiridos en el contexto del aula.</p> <p>Soy propositivo(a) para el logro de un buen ambiente de trabajo artístico (consecución de materiales, organización del aula o espacio del taller).</p> <p>Participo en la gestión de distintas estrategias para socializar mis producciones artísticas plásticas y visuales, y las de mis compañeros.</p>	<p>Esta etapa marca el paso de la expresión espontánea hacia una de razonamiento, en la que los estudiantes son más críticos de sus propias producciones. Por otra parte, cambian sus expectativas con respecto a la conquista de su independencia, por lo que conviene:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Afianzar la aprehensión de los conceptos formales y procedimentales de la expresión plástica y visual y el desarrollo de destrezas que les permitan afianzar la ejecución de sus productos expresivos. - Ofrecer oportunidades de elegir con respecto a temas y proyectos de expresión plástica o visual (individuales o colectivos), que los adolescentes deseen emprender. Conviene también ofrecer variados tópicos relacionados con el mundo social circundante, que los convoquen a proponer con intención de transformar. - Prestar atención a la individualidad del adolescente y joven, interesándose por sus preferencias estéticas, y acompañándole con sugerencias en cuanto a materiales y procedimientos para que logre canalizar su intención expresiva, cuidando no descalificar ni interferir su trabajo, animándole a persistir en el proceso hasta su culminación. - Propiciar espacios de exploración y aprovechamiento de los medios digitales (cámaras de fotografía y video, programas de edición, celulares, herramientas web) para producir imágenes fijas y en movimiento, entendiendo a importancia del trabajo colectivo para su realización. - Adecuar el espacio del aula o taller, con la colaboración de los adolescentes y jóvenes, de manera que se genere actitudes de pertenencia y cuidado del espacio, de aprovechamiento de los materiales y respeto por el ambiente de trabajo. - Generar compromiso con la gestión y adecuación de los espacios de socialización del trabajo producido, en la

Fuente: Ministerio de Educación Nacional (2022)

En este apartado la sección de producción-creación, propuesto por Eisner (2004) es la equivalente a la comunicación. Se evidencia como se describen los desempeños para el grado 8° y la manera como está articulada a la presente investigación. Es decir que tiene fundamentos pedagógicos y curriculares justificándose en una necesidad que lo reflejó la Institución Educativa José Antonio Llorente.

De esta manera los lineamientos del MEN buscaron articular lineamientos pedagógicos y curriculares para el desarrollo de la competencia, que en este caso grado 8°, convergen en la comprensión de la relación básica entre estructura, forma y contenido. Es por esto que la presente investigación tuvo que ver con la producción de diseños gráficos como una estructura interna, que

muchas veces se presentó desligada de su contexto (o soporte). Se refirió concretamente a la producción de símbolos, signos, señales, que siendo sencillos pueden producir piezas tan complejas como carteles o portadas. Por ello se aproximó inicialmente este problema abordando desde la perspectiva gráfica desde lo esencial: la relación estructura-forma-contenido, y elementos conceptuales pilares del diseño.

En este nivel se buscó entonces, además de reforzar la autoestima, la seguridad en sí mismo, construyó autonomía e identificó un estilo personal; afianzar los conceptos básicos, la capacidad de observación y abstracción, llevó a cabo un proceso individual de concebir, expresar y reflexionar que se realizó y enriqueció en el contexto del grupo que compartieron y se proyectó al entorno comunitario. Estos referentes fortalecieron y centraron la perspectiva a nivel de curriculum, investigación incorporó conceptos, perspectivas y reflexiones para los docentes en la Educación Artística. De esta manera al fortalecer estos lineamientos pedagógicos, curriculares y reportó a nivel investigativo, ratificó la validez que estos tienen para la educación.

2.3.3 Competencias comunicativas en la Educación Artística.

Según el Ministerio de Educación Nacional define a las competencias como: “un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y comprensiones...relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible, eficaz y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores” (MEN, 2006, p. 21).

Díaz (citado por MEN, 2010, p.24) propone que “la mejor manera de observar una competencia es la combinación de estos tres aspectos”, refiriéndose a la información-desarrollo de una habilidad-en contexto. Esto implica crear las condiciones propicias para que una competencia se pueda generar. De este modo, y siguiendo a Parodi (citado por Ladino, 2008, p. 29), “el discurso académico está vinculado a “saber” disciplinas o materias y los discursos profesionales están orientados al “hacer” en el ámbito laboral” que es necesario tener en cuenta para unificar estos discursos para la creación, vinculación y orientación a los estudiantes.

Competencia, son comportamientos formados por habilidades donde estas pueden ser cognitivas, destrezas motoras, actividades de valores y varias informaciones que se den de manera eficaz, en cualquier actividad por lo que no se puede limitar al área artística a competencias técnicas. Sino como lo reafirma Chomsky (Citado por MEN, 2010), aporta a la competencia comunicativa desde la lingüística las relaciona con las capacidades, disposiciones para la interpretación y la actuación.

Adicional a ello, Eisner (2004) ha recalcado las competencias prácticas-productivas, crítico-cultural y expresivo-creativa. Esta última: implica el uso activo de la imaginación e interpreta el arte como una fuente de manifestación externa para el ser humano que le sirve para expresarse y experimentar la realidad de diversas alternativas, e incluso de otros; y “entendida como la cualidad de comprender el arte como un fenómeno que afecta al modo de vida de un determinado grupo social; implica la capacidad de analizar críticamente el contenido de las obras artísticas y de desentrañar, por extensión, los significados ocultos de las imágenes. Es, en términos generales, el desarrollo de la capacidad de valoración y opinión. (citado por Morales y Chacón, 2018, p. 534). Todo ello para “tolerar la ambigüedad, ampliar las perspectivas de lo literal, adoptar un juicio libre” (Eisner, 2004, p. 27).

Sin embargo, se hace necesario una educación que contribuya a desarrollar competencias para convivir en una sociedad cada vez más compleja exigiendo en el lenguaje, tecnología, símbolos, conocimiento y capacidad para actuar en diversos grupos y de manera libre.

Se ha vinculado las competencias comunicativas con la artística en referentes curriculares de nivel internacional. Por ejemplo, el currículo de Cataluña mediante el DOGS, 2017, argumenta que la competencia artística “supone crear con palabras, sonidos, el propio cuerpo, con todo tipo de materiales y soportes y herramientas tecnológicas, tanto individual como colectivamente, las representaciones y análisis de la realidad que faciliten la actuación de la persona para vivir y convivir en sociedad” (Alsina, 2013, p. 171). Además de ello se aborda en currículos nacionales de la educación superior la pertinencia de abordar las competencias comunicativas en todas las disciplinas (entre ellas la educación artística). El abordaje argumentado desde Barriga (2015) la Educación artística es que el abordaje de las competencias se realiza “más allá de lo lingüístico”

(Teoría semiótica) (p. 152). Esta investigación colombiana, recomienda incrementar el número de créditos en la formación de competencias comunicativas, así como replantear objetivos, metodologías, evaluación, organizándose en un currículo integral. De esta manera superar los estigmas que subvaloran al área de Artística para desarrollar competencias comunicativas.

El MEN (2010), permite un acercamiento al área de educación artística usando lenguajes simbólicos. Se argumenta que la comunicación verbal, visual, junto con la escénica, desarrollan expresiones, generan significantes, significados en prácticas y manifestaciones. Estos lineamientos gubernamentales proponen una cercanía a sistemas simbólicos diferentes a la lengua y literatura en la que las competencias artísticas se respaldan para “entender su funcionamiento comunicativo y semiótico” (p.61). De esta manera los sistemas simbólicos, expanden la experiencia usando los trabajos artísticos, así como le brindan sentido.

Es por ello, que para esta investigación fue importante usar como categoría a la competencia comunicativa tal y como lo abordan los lineamientos gubernamentales para Colombia. Al mismo tiempo los procesos creativos usados para desarrollarla y las estrategias que usan dan respuesta a los DBA. Esta investigación contempló en las fases metodológicas la participación de los espacios análogos y digitales usando congruentemente los escenarios virtuales y analógicos para la elaboración del fanzine, mientras que la elaboración de creaciones, se sustituye el nombre en la fase de maquetar/diseñar y la participación de gestiones para socializar, en esta investigación se denomina difusión. Así pues, los objetivos específicos dan cuenta del alcance y abordaje de los DBA para el grado 8, puesto que es la población objeto de estudio.

Es por esta razón que esta investigación aborda dentro de los objetivos específicos el proceso para desarrollar esas competencias en artes, y que para este caso de investigación se profundiza en la creación como subcategoría.

2.3.4 Procesos creativos.

El mismo gobierno nacional reconoce la pertinencia de “entender el proceso de creación artística como una forma de conocimiento” (MEN, 2013, p. 58)

El acto creativo del estudiante está mediado por la adquisición de habilidades y destrezas para la práctica. Distinguiéndose aquí los procesos creativos de apropiación, facilitando conocimientos, técnicas, y habilidades acompañadas de la explicación y lo lúdico. Los procesos de creación, permiten revisar resultados y la calidad de los productos artísticos desarrollados en el aula. En todos estos procesos están transversales la “imaginación, indagación, la discusión, los acuerdos y desacuerdos” (MEN, 2010, p. 51) de los estudiantes y docentes.

Desde el punto pedagógico, toda creación en el aula debe concebirse y apreciarse como obra de arte. Es importante darle la relevancia que ello tiene para el creador, puesto que desarrolla las habilidades técnicas, conceptos, actitudes, etc. Sin embargo, el propósito no es solamente el técnico-productivo en sí mismo, sino el proceso que lo ha generado, y desarrollo de cada una de las competencias específicas.

La educación artística puede vincular procesos de enseñanza-aprendizaje “propicios para la recepción, creación y socialización”, favoreciendo aquí la “innovación didáctica y pedagógica” facilitando la participación del estudiantado en “diversos escenarios dentro y fuera de clase, potencialización de las relaciones de los estudiantes con el arte, la cultura, y medios tecnológicos”. (MEN, 2010, p.71).

Dentro de los objetivos investigativos se contemplan los procesos de creación como de socialización, es decir que la investigación diseña una experiencia colaborativa y por ende genera “coaprendizaje, en el cual los estudiantes ejercen presión de par sobre los otros, en la realización, comparación y crítica permanente de sus productos y para el desarrollo cultural de la institución educativa y de la comunidad” (MEN, 2010, p. 71).

Además, el proceso creativo está contemplado en el diseño metodológico y los resultados de los instrumentos puesto que contemplan la subcategoría de “técnicas”. Aquí se muestra como interactúan las técnicas de interfaz, expresión, interactivas en la creación de un producto de comunicación alternativo. Esto lleva al lector a entender que el lenguaje usado por el área de Educación Artística es el simbólico. Todo ello demuestra las adaptaciones y que el diseño de espacios desarrolla y brinda información sobre el proceso creativo que se construye junto con los estudiantes.

El proceso creativo como categoría de investigación, es pertinente para este caso porque se le da peso curricular y pedagógico al desarrollo del producto más que al producto mismo. Es decir que el empleo de las técnicas y el desarrollo del producto, tiene bagaje investigativo para reportarse como resultados de alcance nacional para las instituciones educativas públicas que diseñan sus currículum abordando las políticas nacionales, puesto que no solo se limita a reportar el producto final como recurso didáctico. De esta manera aportamos a los hallazgos de Caruncho y Gordillo (2018) y se aporta teóricamente a las competencias que desarrolla la Educación Artística como parte de las áreas del SABER.

2.3.5 Tecnologías de la información y la comunicación – TIC.

Mientras que el área por sí misma puede realizar contribución “inestimable a la comunicación y la expresión en los entornos digitales, ya que las competencias necesarias para ello pasan por la utilización de las imágenes visuales conectando capacidades emocionales individuales y sociales que aportan significados y capacidad simbólica” (Bajardi, 2013, p. 622). El uso de las TIC en la educación incrementa la dimensión comunicativa entre pares, facilita la gestión del conocimiento y promueven los “significados compartidos” (Álvarez, citado por Bajardi, 2013, p. 621)

De esta manera, los ambientes virtuales de aprendizaje permiten trabajar con los estudiantes en ámbitos que rebasan ampliamente las fronteras del aula como recorridos por museos, páginas de artistas de todo el mundo, documentos académicos, grabaciones, multimedia, etc. El diseño de estrategias pedagógicas para orientar el uso y apropiación que los estudiantes hagan de estos medios es un verdadero reto para el educador” (MEN, 2010. p. 73).

Las TIC, se desarrollan en el ámbito organizacional, gestionando el conocimiento y en el trabajo del conocimiento y posibilitando aprovechar oportunidades de aprendizaje impulsado por la innovación, resolviendo así problemas socioeducativos. El impacto en la educación ha sido a gran escala, puesto que ha modificado los roles de los actores educativos (Hernández, 2017). Cabe aclarar que el uso pedagógico de las TIC va más allá del uso de tecnologías para la enseñanza. Más bien es la “construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje

significativo en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso tecnológico a la educación” (Díaz, citado por Hernández, 2017, p. 329). Esto ha llevado a romper paradigmas en la educación, puesto que implica iniciar una “alfabetización digital” (Cassany, 2000, p. 8) que permite estructurar ambientes de aprendizaje y diversificar contextos donde aprender.

Además, las TIC son herramientas que ayudan a procesar, almacenar, sintetizar, recuperar y presentar información representada de la forma más variada posible como se verá al finalizar esta investigación. Esta investigación usa como variables a las TIC, puesto que refleja claramente que usa conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información en todo el proceso de creación y no solo como producto final. Por lo que incorpora y combina herramientas que complementan a las tradicionales (análogas) en el proceso de creación artística. Así mismo permiten la exploración de diferentes alternativas, posibilidades y formas de creación ofreciendo experiencias para que el estudiante o espectador interactúe y disfrute.

Por lo expuesto anteriormente, es imposible desvincular a las TIC de la educación, puesto que está asociada a la innovación educativa directamente. Es decir, que la educación requiere diversificar los contextos donde poner en práctica las competencias que desarrolla, por lo que los contextos virtuales representan hoy en día un escenario indispensable para ello. Incluso el MEN (2022) reconoce a las tecnologías digitales como un entorno comunicativo donde interactúan los niños y sus pares, más cuando esta población se considera “nativos digitales” (Amador, citado por MEN, 2022, p. 13). De esta manera, es preciso que las áreas del SABER involucren esta herramienta y replanteen las metodologías, objetivos, evaluaciones, y se forme en la información, comunicación para afrontar con ética los desafíos que ello implica.

Es por esta razón que la investigación al usar dentro del diseño metodológico a las TIC demuestra que es un medio y un fin en sí misma. En otras palabras, facilita que el proceso de creación resulte atractivo, amigable, accesible, y que el producto digital del fanzine sea el resultado para la difusión.

2.3.6 Medios de comunicación alternativos.

La comunicación alternativa es resultado de un proceso social que se diferencian de los medios tradicionales por su forma, función y contenido. Los medios alternativos, nacen a partir de la visión de los propios individuos, su diario vivir, así como su participación en la realidad social. Sin embargo, son claros los limitantes de estos medios: falta de credibilidad (por ser creador por individuos y no profesionales), su origen comunitario/ regional, contradicción (pretenden rechazar el orden preexistente), condicionamiento de su orden junto con el desarrollo, los medios de comunicación necesitan de audiencia alternativa, y son el reflejo de un segmento social, están en oposición a los medios masivos, y pueden ir de lo local a lo global (García y Flores 2009). Además de ello, la audiencia de estos medios, puede participar en la producción, como no ocurre con las revistas comerciales. Es por ello que los consumidores pasan de pasivos a activos, que en concepto de Alvin Toffler es: el prosumidor (Islas, 2008). Gracias a las nuevas tecnologías los medios alternativos pueden llegar, cada vez más, a mayor público. Con ello ofrecen alternativas discursivas, que rompan esquemas de una comunicación por normas, autoridades y política.

Entre la clasificación de los medios de comunicación Alternativo se destaca: el Fanzine. El fanzine funciona como instrumento de exploración creativa que gira en torno a problemáticas políticas, económicas y sociales que se viven en el país, a la vez es un objeto y espacio provocado, original de expresión, intereses diversos, sin que tenga un posicionamiento fijo en el ámbito comercial (Giménez e Izquierdo, 2016).

El fanzine se caracteriza por ser un medio de comunicación de subcultura o *underground*, puesto que actúa como plataforma de discursos sociales excluidos. (Giménez e Izquierdo, 2016). Investigaciones los asocian con medios de comunicación que han representado a comunidades vulnerables, puesto que los medios tradicionales han dejado de lado su propósito original (Coryat, 2007). Las características más representativas de este formato son: evolución continua, formato abierto y libre, el tema es regido por el autor, usa técnicas artesanales, de bajo costo, no tiene fines lucrativos, es anárquico (Giménez, citado por Ego, 2020).

La investigación abordo a la comunicación alternativa bajo la concepción de que el emisor de información es independiente, dejando de lado al receptor pasivo. Al mismo tiempo se pretendió

que los hallazgos de esta investigación rompieron los estigmas sobre estos medios de comunicación que han sido poco abordados desde la academia. Sin embargo, estuvieron estrechamente vinculados al desarrollo del internet. Aún más cuando se reporta que la cercanía con los medio tecnológicos y digitales han potenciado y validan socialmente a los medios de comunicación alternativos, no solo con un creciente número de seguidores, sino porque representa un medio comunicativo posible y accesible a pequeñas comunidades para exponer sus problemas y expandirse más allá de sus límites geográficos. Hoy en día, un gran número de personas se han inclinado a informarse en estos medios alternativos, ya que todo radica en la poca confiabilidad de los medios tradicionales o masivos, lo que ha desencadenado que organizaciones (e incluso esta investigación) desarrollen una nueva propuesta educativa desde la Educación Artística.

2.3.7 Medios analógicos y digitales.

La evolución de los medios de comunicación en medios análogos a digital, ha traído una serie de transiciones que afectan la parte económica, educativa, social, etc., de una sociedad y el modo de producir y difundir la información hasta la transformación de la audiencia tradicional. Según (Zambrano,2019), un usuario interactivo pasa a generar ediciones en línea buscando posicionar a los usuarios consolidando la navegación, la multimedialidad, la hipertextualidad, y la interactividad, según las exigencias de los usuarios.

Lo anterior, obligó a replantear estrategias comunicativas atendiendo las cambiantes necesidades de las audiencias; y en el modo de apropiación de las tecnologías de la comunicación (Aguirre, Aguilera y López 2015). Todo esto con el fin de consolidar un proceso creativo que asegure el fortalecimiento de la competencia comunicativa. El diálogo entre estos dos medios ha implicado no solo el cambio de formatos, sino evolución y reflexión desde las mismas concepciones de alfabetización, diseño, semántica, estructura y difusión (Cassany, 2000).

Trabajos investigativos reportan avances en establecer diálogos amables entre ambos, puesto que se reconoce que el medio análogo continuará representando la originalidad del medio publicitario y el más accesible económicamente puesto que hacerlo a nivel digital de forma profesional implica gastos de diseño, gestión en la red, edición, diseño de la web, hosting y dominio (Nunes, 2021; Aguirre, 2015). Sin embargo, Cassany, y Ego contradicen esto afirmando

que el medio más accesible económicamente es el digital. Los trabajos de Nunes (2021), Ego, (2019), y Giménez (2016), exploran esta relación y buscan una transición entre el fanzine y webzine o el e-zine, como se ha denominado en el formato digital. Además de ello, se ha buscado que el fanzine conserve todas sus características analógicas en las digitales, usando las mejores plataformas para ello. A pesar de ello se puede concluir que los formatos digitales se limitan por los recursos que requieren, medios de difusión, y conocimientos del personal que trabaje en ellos.

Esta investigación recogió el diálogo entre los entornos análogos y digitales al incluir a las TIC como una variable de investigación. Este hecho continúa reflejando la necesidad de seguir trabajando no solo desde Educación Artística, sino que también desde otras áreas de SABER el abordaje digital. Al mismo tiempo la crisis sanitaria por Covid-19 impulsó a la educación a desarrollar con urgencia nuevas prácticas pedagógicas que integren la enseñanza y en este caso del arte a través de lo digital. Todo ello articulado a los planes curriculares de la enseñanza del Área de Educación Artística en el municipio de Cumbal. Con la investigación no se intenta recabar información sobre las dificultades de las instituciones en términos de dotación y software, tampoco intenta alfabetizar en educación digital, sino más bien en indagaciones en capacidades o habilidades de los estudiantes en el manejo de aplicaciones para la expresar una problemática social, de contexto, etc.

Conjugar estos dos escenarios remite inmediatamente a la adopción de las TIC en este proceso investigativo, lo que abre la posibilidad de indagar sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desprende de ello, los procesos técnicos-productivos que abarca la digitalización y la repercusión de integrar estas herramientas al desarrollo de estas actividades pedagógicas. Todas estas acciones brindan a su vez la posibilidad de crear sus propias reflexiones, gráficas, y potencial simbólico. En el marco de esta investigación surgieron reflexiones y apropiaciones, que permitieron construir un conocimiento que nació de la formulación de la investigación, ideación/maquetación hasta llegar a la difusión. Es importante mencionar que las herramientas libres para la creación y apropiación de tecnología, permitieron desarrollar propuestas que contribuyeron al proceso de integración tecnológica basado en medios digitales en las distintas áreas del SABER.

CAPÍTULO III: ASPECTOS METODOLÓGICOS

3.1 Diseño Metodológico

3.1.1 Paradigma de investigación.

Esta investigación se diseñó desde el paradigma histórico hermenéutico (De Canales, Alvarado, & Pineda, 1992) puesto respetó la práctica interactiva de los estudiantes con el mundo, su contexto y docente. Para el desarrollo de la interpretación se consideraron al autor, texto y lector. Aquí se realizó una interpretación de las acciones humanas a través de los sentidos: cómo se aborda la investigación y el análisis de los fenómenos individuales. Para ello se toma como referencia el enfoque pedagógico y proyectivo de los medios de comunicación alternativos adoptados por los estudiantes indígenas de la Institución Educativa José Antonio Llorente.

3.1.2 Tipo de investigación.

El tipo de investigación desarrollado es cualitativa, puesto que el análisis y recolección de datos es inductivo. Por una parte, el enfoque cualitativo permite recolectar datos basados en competencias, y técnicas empleadas en la producción. Para ello se emplearon instrumentos diseñados para ello como entrevista semiestructurada. A su vez los talleres utilizan una valoración cualitativa basados en la rúbrica del plan de aula, que facilita clasificación y tabulación de la información según sus características. La información recolectada requiere unificarse y tabular para dar cuenta de los procesos creativos destacados en cada fase. Por lo anterior se requiere usarse el tipo cualitativo que unifique la información recolectada.

3.1.3 Método.

Para esta investigación, se abordó el método “etnográfico”, ya que se considera un alto grado de culturalidad, sobre el desarrollo de habilidades creativas en los medios de comunicación alternativos de la población Pasto, específicamente del Resguardo indígena del Gran Cumbal al que pertenecen los estudiantes de la Institución Educativa José Antonio Llorente. Este método se

caracteriza por la observación del participante y el uso de la reflexividad, las cuales contemplan una población indígena y mestiza.

Además de ello, la investigación etnográfica contribuyó en la identificación, análisis y solución de múltiples problemas de la educación en el marco de la investigación desde el área de Educación Artística. Al tener una línea investigativa en educación, los estudiantes de grado octavo de la institución José Antonio Llorente, se visibiliza y analiza como un proceso, y se consideran como parte de la investigación los factores subjetivos de los propios individuos y de las relaciones que se dan entre ellos. Aquí el investigador enriquece su método de trabajo en diferentes procedimientos y conocimientos y desde su posición en el proceso educativo, puede estudiar, identificar, resolver problemas de la didáctica y la educación.

A través del fanzine se pudo recoger las temáticas que se abordaron, las historias de vida, lo que les inquieta y viven los mismos estudiantes insertos en una realidad inseparable de un mismo proceso, al mismo tiempo las estrategias de abordaje, técnicas para recolectar, analizar, y presentar datos (diario de campo, talleres, entrevista estructurada), muestran que el método facilita el análisis de la información.

3.1.4 Alcance.

Los alcances de esta investigación se dan de forma descriptiva ya que el propósito de la investigación es especificar propiedades, características, rasgos del fenómeno a analizar, perfiles de estudiantes, grupo poblacional estudiantes indígenas y mestizos con un proceso creativo llevado al análisis en las categorías de dicho proceso creativo. Los cuales sirven de análisis, para observar cómo es y cómo se manifiesta dicho fenómeno, describiendo hechos o situaciones.

De todo esto se puede identificar que las categorías de análisis fundamentan el estudio de la investigación. Así mismo se cuenta con antecedentes, que cuenta sobre las competencias comunicativas y esta como esta tiene una connotación distinta desde la educación artística.

3.1.5 Población

Se seleccionó a la población escolar que coincide con el nivel cursado y el plan curricular concerniente a la temática. Para este caso se seleccionó a los cinco cursos de grado octavo (160 estudiantes) de la Institución Educativa José Antonio Llorente, a la cual la docente investigadora del área de Artística accede a este escenario educativo bajo una relación laboral. Esto facilitó el trabajo investigativo, acceso a las instalaciones, información de los usuarios y contacto con la población. Cabe aclarar que para esa investigación no hay grupo control puesto que es una ventaja recoger la mayor cantidad de información sobre las perspectivas del abordaje comunicativo alternativo y los aportes que los estudiantes hagan.

Se seleccionaron a cinco grados de octavo escolar considerando que este grupo ya tiene destrezas en competencias digitales. Este hecho permite que la población tenga autonomía en la creación digital y divulgación de la información del contenido que crean. Además, convergen los lineamientos gubernamentales para desarrollar competencias comunicativas de tipo proyectivo, comunicativo y de difusión.

Criterios de inclusión considerados para el proyecto de investigación:

- Estudiante matriculado a cursar grado Octavo en institución pública.
- Estudiantes activos que hagan parte de las modalidades educativas virtuales o presenciales.
- Estudiante indígena y mestizo con participación voluntaria a la investigación.

Criterios de exclusión considerados para el estudio investigativo:

- Estudiante perteneciente a un grado escolar inferior al octavo grado, o superior a este.
- Estudiante indígena o mestizo que no tenga autorización por acudientes de participar del estudio.

● Estudiante que no avala la participación en el proyecto. Cabe aclarar que a estos estudiantes no se los excluye de la experiencia pedagógica, solo que estos resultados no se consideran en este estudio.

Según los criterios diseñados para la investigación la población objeto se resume a continuación:

Tabla 2. *Población de estudio.*

Total, de estudiantes grado octavo	Estudiantes indígenas (126)		Estudiantes mestizos		Población captada para la investigación
	Participantes	No participan	Participantes	No participan	
160	112	14	4	34	116

Fuente: esta investigación, 2022.

3.1.6 Técnicas.

La recolección de la información cualitativa se dio a través de la relación de técnicas que se muestra a continuación:

Tabla 3. *Articulación matriz de categorías con técnicas e instrumentos.*

<i>Categorías</i>	<i>Subcategorías</i>	<i>Preguntas</i>	<i>Rúbrica</i>	<i>Observación</i>
Proceso Creativo	Técnica Interfaz	según los modelos ¿Qué es un fanzine?	promedio de técnicas empleadas: música, video, video, fotografía, voz	Descripción cualitativa del desempeño grupal de la fase de difusión
	Técnicas Interactivas	¿Qué lo diferencia de una revista?	Promedio de técnicas: interactivas: descriptiva, histórico, expresiva, analítica	Descripción cualitativa del desempeño grupal de la fase de maquetación
	Técnicas de expresión	¿Qué es un proceso creativo?	Promedio de técnicas empleadas: dibujo, texto, hipertexto,	Descripción cualitativa del desempeño grupal de la fase de maquetación

Competencia Comunicativa	Creación	¿Qué es un proceso creativo?	Promedio de formatos usados en la perfilación de la idea.	Descripción cualitativa del desempeño grupal de la fase difusión
	Producción	¿Qué procesos creativos y de difusión han trabajado?	Promedio de la calidad del producto formato análogo	Descripción cualitativa del desempeño grupal de la fase maquetación
	Proyección	¿De qué manera comunican y transmiten el contenido/logro/iniciativa?	Promedio de la calidad del producto formato digital	Descripción cualitativa del desempeño grupal de la fase difusión.
Tipo de instrumento		Instrumento 1 Entrevista semiestructurada	Instrumento 2 Talleres	Instrumento 3 Diario de Campo

Fuente: esta investigación, 2022.

3.2 Categorías de investigación

El proyecto de investigación se desarrolló, considerando una matriz de análisis que dio cuenta de las categorías a analizar. Para ello se presentan estas categorías en el siguiente cuadro organizativo:

Tabla 4. *Matriz de Categorías.*

TÍTULO	FORTALECIMIENTO DE LA COMPETENCIA COMUNICATIVA DESDE EDUCACIÓN ARTÍSTICA MEDIANTE PROCESOS CREATIVOS Y LAS TIC EN LA INSTITUCION EDUCATIVA JOSE ANTONIO LLORENTE
ÁMBITO TEMÁTICO:	Educativo
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:	¿Cómo fortalecer la competencia comunicativa a través de procesos creativos apoyados en los medios de comunicación alternativos y en

	las TIC en estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente?		
OBJETIVO GENERAL	Fortalecer las competencias comunicativas desde la Educación Artística mediante procesos creativos alternativos y las TIC en estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente.		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	ITEMS
Reconocer los procesos creativos en el ámbito pedagógico y curricular empleados en el área de Educación Artística por los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente.	Proceso Creativo	Técnica interfaz Técnicas interactivas Técnicas de expresión	Rúbrica de evaluación (fase maquetación /difusión) Diario de campo (fase maquetación /difusión)
Generar espacios analógicos y digitales para enriquecer el lenguaje simbólico requerido en el desarrollo de la competencia comunicativa desde el área de Educación Artística en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente.	Competencia Comunicativa	Creación Producción Proyección	Entrevista semiestructurada (preguntas 1,2,3)
Valorar la experiencia de los espacios generadores de diseño y difusión en el proceso creativo empleados en la competencia comunicativa en los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente.	Competencia Comunicativa	Creación Producción Proyección	Diario de campo (fase difusión) Entrevista semiestructurada (preguntas 7 y 8)

Fuente: esta investigación, 2022.

3.3 Fases de investigación

La propuesta de investigación se realizó en etapas que se retroalimentan y ajustan a las dinámicas de trabajo de la población. A continuación, se describe cada una de las fases contempladas en esta investigación.

3.3.1 Formulación de la investigación.

La investigación partió de una lluvia de ideas y necesidades identificadas en la evaluación institucional en el área de Educación Artística. Paralelo a ello se apoyó con asesoría docente por la Universidad de Nariño bajo el programa de Maestría en educación virtual, quien perfiló las ideas. El estudio de viabilidad del tema, requirió la socialización con coordinadores, rectores, tutores a cargo y estudiantes. De tal forma que los estudiantes llevaron el mensaje y compartieron los objetivos y el proceso global de la investigación.

Para continuar el proceso y desarrollo de la investigación se buscó dinámicas de información y formación, de tal forma que, mediante un diálogo individual y colectivo, se generaron diferentes procesos de percepción durante este periodo. Los logros de esta fase estuvieron encaminados al reconocimiento del contexto y estudiantes, obtención de información sobre el número de población perteneciente a una comunidad indígena, y mestizos, junto con el diseño de estrategias de sensibilidad del estudio.

En esta fase se inició con el proyecto de investigación desde el marco teórico que lo sustenta. Se perfiló el problema, se definieron los objetivos, y se diseñó la metodología que guiará a la investigación. Además de ello, se iniciaron con los requerimientos legales y administrativos que la investigación lo exige. También se establecieron los permisos institucionales, y tutores a cargo, para contar con el consentimiento informado que respalden a los objetivos investigativos. Se anexa formato de consentimiento informado (Anexo A).

3.3.2 Ideación/maquetación.

Se contempla esta fase inicial en el plan de aula (Anexo C). Se planean 2 sesiones iniciales de 50 minutos con cada grupo de octavo para realizar el acercamiento al concepto de medios de comunicación alternativos, experiencia con fanzine. En esta fase se permite acercar a las posibles temáticas, proponer estructuras, diseños, formatos etc. Todo este proceso guiado por el docente a cargo de la asignatura.

3.3.3 Producción.

En esta fase, cada trabajo individual fue retroalimentado y asesorado por el docente investigador responsable del Área de Educación Artística. Se estipularon ocho (8) sesiones o encuentros para avances en el trabajo individual, donde cada sesión consta de 50 minutos. Este tiempo no contempla el trabajo desde casa donde el estudiante avanza en el desarrollo de la propuesta de fanzine.

3.3.4. Difusión.

Esta fase contempló la digitalización del fanzine desde casa y desde la institución, usando como medio tecnológico el celular. En esta fase se realizó una retroalimentación por los mismos estudiantes sobre los fanzines digitalizados, usando comentarios, sentando precedentes fotográficos y antecedentes teóricos y visuales. Los estudiantes interactuaron y mostraron sus conocimientos y plataformas usadas para alcanzar estos resultados.

3.3.5. Tabulación y análisis.

Se realiza el análisis cualitativo de cada uno de los instrumentos aplicados de forma separada. A continuación, se especifica cada uno de ellos:

- **ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA:** Se recogió la estructuración de la entrevista no estructurada de la prueba piloto realizada en el 2021, con grados octavo, lo que representa un

insumo importante para poder dar comienzo a la investigación. Además de ello, se validó el instrumento con dos docentes de la Institución Educativa José Antonio Llorente. Para ello se seleccionó a un (1) docente de Educación Artística y un (1) de Castellano, quienes aprobaron el instrumento. De esta entrevista se aplicaron 4 preguntas al iniciar el proyecto y 3 al finalizar. Todo ello con el fin de recoger información diagnóstica. Esta entrevista se aplicó en grupos focales de 8 estudiantes en todos los grados octavos. Se anexan el formato de la entrevista no estructurada. (Anexo B).

- **TALLERES:** se realizó un encuentro directo con los procesos creativos alternativos y las TIC. Se presentan acercamientos en contextos análogos y digitales. Además, se inicia con el perfilamiento temático del fanzine. Esta fase se contempló en tres (10) sesiones que constan de 45 minutos. Se mantuvo este espacio temporal considerando las dinámicas institucionales. Se diseñó el plan de aula para dichos talleres (Anexo C).

- **DIARIO DE CAMPO:** el investigador llevó registro de las observaciones en cada encuentro grupal. Cada grupo tuvo un registro independiente de los avances logrados. Se diseñó el formato del diario de campo. (Anexo D).

CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos en los instrumentos aplicados. En la primera parte se expone la descripción de los resultados recolectados. En la segunda parte se realiza análisis según la matriz creada.

4.1 Resultados

Es pertinente hacer aclaraciones sobre la recolección de información para esta investigación:

- La investigación propone como criterios de inclusión la participación voluntaria en la investigación, sin embargo, hay un 30% del total de estudiantes que no acceden a participar. Dentro de las causas más significativas están: falta de permiso de los acudientes, acceso a tecnologías, a redes sociales, desconocimiento del manejo de internet. Esta cifra corrobora el problema planteado para esta investigación, puesto que los estudiantes pierden el interés para participar en convocatorias de tipo proyectivo a la comunidad. Aun así, no se les restringe su participación en los talleres y la experiencia pedagógica. Este hecho resume las limitaciones investigativas: a nivel estudiantil por la baja participación e interés por la investigación, temor por exponer sus trabajos al público o desconocimiento de los alcances de la misma. Además de ello, el bajo conocimiento e impacto del valor estadístico que este conlleva y el bajo desempeño en competencias comunicativas, también limitó su visibilización y difusión de los productos. A nivel local, la falta de dotación tecnológica restringió el pleno ejercicio investigativo y limitó las posibilidades digitales. Sin embargo, fue importante desarrollarlo para enriquecer el trabajo en el aula, tanto en la Educación Artística como en las demás áreas que abordan a las competencias comunicativas y sentar precedentes de ello.

- El total de estudiantes de grado octavo que participaron de esta investigación alcanza el 72.5% con respecto al total de estudiantes matriculados (116/160) y que cumple con todos los criterios de inclusión para esta investigación.

A continuación, se presentan los resultados por cada instrumento aplicado y según el momento de aplicación:

4.1.1 Entrevista semiestructurada.

Se recolectó la información relevante de la entrevista semiestructurada aplicada entre el 01 de abril al 29 de julio del 2022 a los grupos de octavo, por la docente encargada de la investigación (Anexo E). Para ello se realizaron grupos de trabajo de ocho (8) estudiantes por cada grado, donde se recolectó la información de forma escrita. Cabe aclarar que las preguntas 1,2, 3, 5 y 6 se aplican al iniciar el proyecto investigativo y las preguntas 4, 7 y 8 al finalizar.

- El proceso creativo para los cuatro grupos de octavos, se constituye en fases consecutivas que requieren imaginación, recursos, realidades, e intenciones como medio para la expresión. Además de ello, este proceso es la respuesta a necesidades que bien, debe construirse por criterios fundados. Los estudiantes lo asocian con la personalidad, estilo o pensamientos. Es por ello que el proceso creativo se ha consolidado con conceptos temporales a “largo plazo”.

- Los estudiantes reconocen que su participación en procesos creativos es de tipo artístico en su mayoría. En este punto, se evidencia que solo un grupo incluye procesos creativos desde otras áreas como Ciencias (Feria de la ciencia, herbario), y Lenguaje (diccionario nariñense). Sin embargo, es importante incluir que el grupo empieza a generalizar el concepto y aplicarlo a otras dimensiones de trabajo académico.

- La manera de comunicarse se asocia con medios de comunicación masivos, visuales (folletos, plegables, revistas, carteles, etc.), lenguajes verbal y no verbal. Es importante destacar que este grupo considera a las redes sociales como un medio de “comunicación pública”, dada la facilidad de interacción social que ahí se posibilita. La manera de comunicación se expande a otros lenguajes y no solo el hablado, puesto que se da relevancia a comunicación corporal, al manejo de símbolos y lenguajes. Es interesante reconocer cómo los grupos se alejan del concepto artístico, puesto que, en este punto, lo asocian a estrategias de comunicación del área de Castellano. Las estrategias comunicativas visuales se han desplazado a un solo grupo (pintura, escultura, cómics, etc.). Finalmente, el grupo considera al receptor, como parte indispensable en esa comunicación, puesto que se preocupa que sus trabajos sean “interesantes” o atractivos al público. Se incluyen consideraciones de sensibilidad a las emociones, buscar la manera más adecuada y conocer la

identidad del otro para crear un producto. Es decir, que hay una empatía por lo que el otro espera ver.

- Un medio de comunicación alternativo se asocia a medios tradicionales, análogos, que no incluyen las TIC. Aun así, se reconoce que la intención de estos es de confrontar la información que ofrecen otros medios de comunicación global, puesto que “son cambiantes, informan, pero no como lo hace un medio masivo”, sino realidades particulares. Además, estos medios alternativos, son tan variados que responden a las realidades sociales para que sean “seguros” usarlos, dando relevancia a la comunicación por símbolos y lenguajes. Otra característica que se atribuye a los medios de comunicación alternativos es la pertinencia, ya que responden a una realidad social y política, puesto que las posibles restricciones a usar un medio tradicional pueden verse limitadas, mientras que los alternativos posibilitan mantener la comunicación vigente, a pesar de los obstáculos.

- Ningún grupo de octavo ha tenido contacto previo con este medio de comunicación “Fanzine”, lo que significa que la investigación tiene una muestra representativa homogénea, siendo una muestra sistemática, que elimina el sesgo, puesto que toda la muestra desconoce de antemano el concepto (Díaz, 2006).

- La palabra “fanzine” está asociada a nociones de historietas, libros, creatividad. Se construye el concepto de forma grupal por los sufijos que tiene “zine”.

- Posterior a la experiencia de ideación, maquetación y difusión se replantea el concepto de fanzine. En esta fase de la investigación se asocia con una publicación didáctica por su contenido y forma. Es un común denominador que este medio alternativo permite expresar opiniones, puntos de vista y realidades particulares sobre las colectivas, infiriendo así la intencionalidad comunicativa de este. El formato del fanzine se compara con otros tipos de narraciones como: libro, revista, historieta, minicuento, resumen etc. Es ahí donde se realiza un símil creativo entre texto e imagen, puesto que ambos comunican.

- Los grupos en general hacen uso del hipertexto convergiendo con aportes personales. Sin embargo, los diseños creativos y los textos tomados de internet facilitan la apropiación del concepto e interacción. A pesar de ello no se reconoce que el manejo del hipertexto es parte del trabajo digital como transversal al proyecto.

- El comparativo entre el fanzine y la revista se resume a continuación:

Tabla 5. *Consolidado comparativo fanzine versus revista.*

PARALELO COMPARATIVO	
FANZINE	REVISTA
Expresa realidades individuales	Publica realidades colectivas
Incluye imágenes inéditas, percepciones de cada aficionado	Usa imágenes prediseñadas
Publicación creativa de expresión libre	Es un catálogo con fines publicitarios
Usa formatos cortos, que aborda una temática en particular	Usa largos formatos con diversidad temática

Fuente: esta investigación, 2022.

- Este paralelo recoge las perspectivas estudiantiles entre el fanzine y la revista. Esta comparación contiene dos de los tres aspectos destacados en el paralelo construido por Ego (2019): como publicación y como composición.

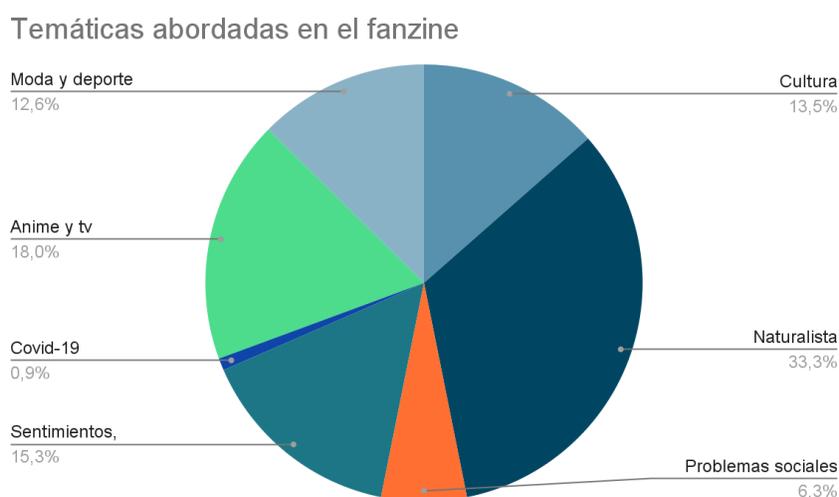
4.1.2 Talleres.

Se recogió la información de los talleres diseñados contemplados en el plan de aula y que fueron diseñados para esta temática. Para ello se reportan los datos por cada fase: ideación, expresión, maquetación y difusión. A continuación, se presentan los resultados por cada uno de forma aislada y secuencial.

•**IDEACIÓN:** Las temáticas que sobresalen son naturalista, anime y tv, emociones, sentimientos. Aquí se muestra la importancia del entorno físico como principal atractivo de ideación para comunicar en un medio de comunicación alternativo. Cabe aclarar que hay una relevancia importante a comunicar la emocionalidad, sentimientos, e impacto emocional. Por su parte la tv, series, anime, etc. se presentan como parte de la cultura digital de la población, mientras que la cultura indígena llega a ocupar el cuarto lugar dentro de las prioridades temáticas a idear. Es interesante que la temática por Covid-19 deja de ser relevante, puesto que solo un estudiante lo propone como tema de interés, y más bien, da lugar a una ventana de la oportunidad para mostrar otros problemas sociales que interesan a la población (feminicidio, aborto, consumo de cigarrillo).

A continuación, se recopila la información de la temática abordada:

Figura 3. *Temáticas abordadas en el fanzine*



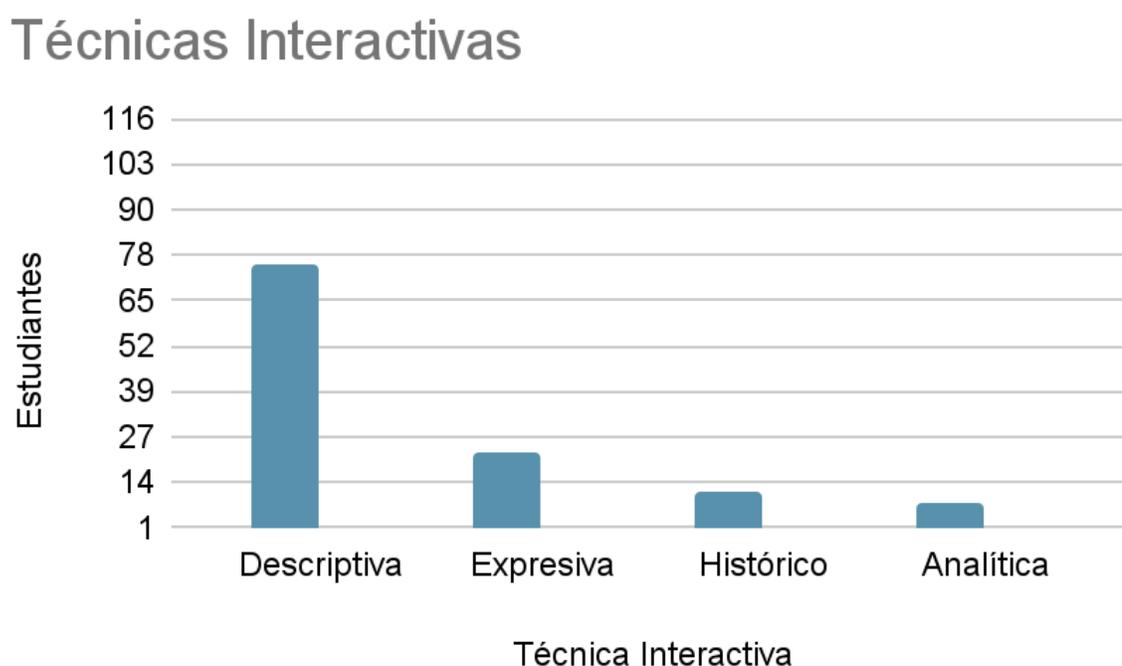
Fuente: esta investigación, 2022.

Según la rúbrica de evaluación, los estudiantes en general, obtienen un buen desempeño en la fase de ideación. Cabe destacar que en la perfilación de la idea se construyen conceptos de desempeño alto. Sin embargo, se reduce su desempeño ante la fase de maquetación, puesto que no logran desarrollar la idea inicial, limitándose por el uso de materiales, técnicas, exploración de materiales etc.

●**EXPRESIÓN:** el desarrollo de la fase incluye textos propios, hipertexto, ilustraciones manuales, o tomadas de internet, escritura manual, collage. Se usan referencias digitales para la creación del fanzine análogo. Se destaca que en el formato análogo se muestra artesanal, limitado al papel, color, impresiones superpuestas. Esta propuesta responde al modelo reconocido por Ego (2019), puesto que las fases analógica y digital se nutren entre sí paralelamente al proceso y no solo a la fase de difusión. Aunque no sea un aspecto consciente en el proceso, es un requerimiento de base para los aficionados, consultar y comparar con la información digital con la que se cuenta.

●**MAQUETACIÓN:** El formato utilizado es 8 cms x 12 cms en su mayoría, otros por lo contrario deciden explorar otros formatos 20 X 14 cms, 30 X 15 cm. Las técnicas más usadas se muestran a continuación:

Figura 4. *Técnicas interactivas en el fanzine análogo*



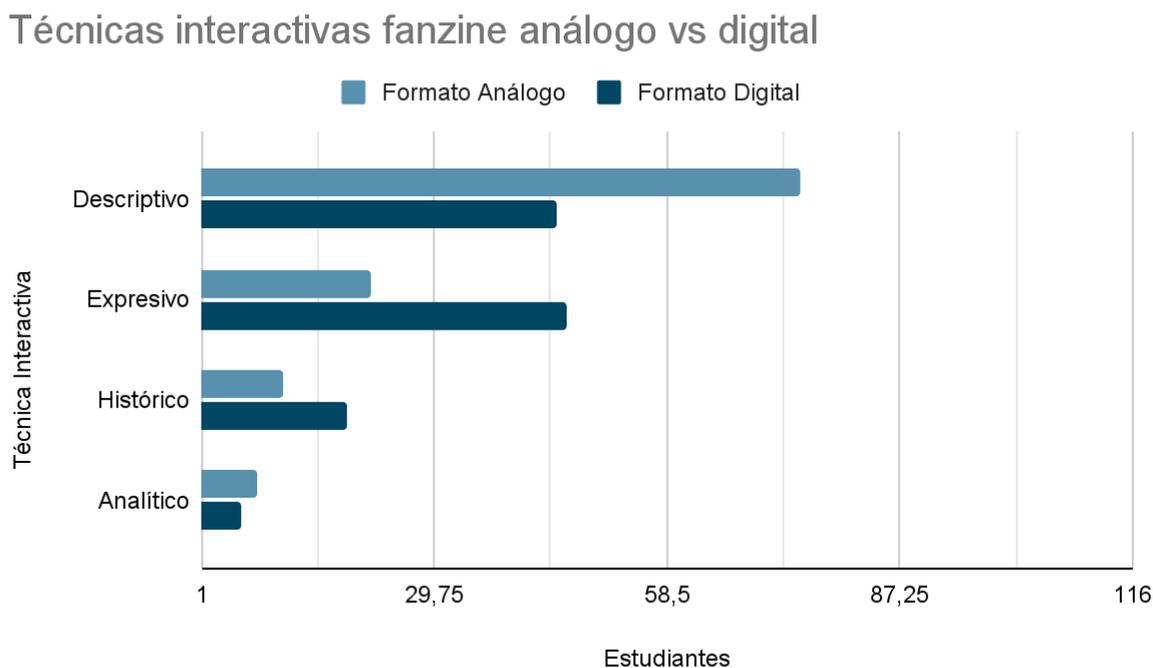
Fuente: esta investigación, 2022.

Esta comparación de técnicas usadas para la maquetación del fanzine en su formato análogo, muestra que las habilidades comunicativas del grupo se proyectan en descripciones, asociándose

a formatos literales. Por su parte el formato analítico es el más bajo puesto que se exige para quien lo usa reflexiones del tema y construcciones comunicativas de alto desempeño.

● **DIFUSIÓN:** En la fase de difusión se realizó la conversión del formato análogo a la digital. Para ello se usaron aplicaciones y redes sociales (Facebook, Tik Tok, Cap Cut, Canva, Viva Cut, Alig Mation, In Shot). Esta digitalización permite ver el cambio de técnicas interactivas cuando se aplican formatos, filtros, opciones multimedia al formato análogo. A continuación, se evidencia el comparativo entre los dos formatos:

Figura 5. *Técnicas interactivas fanzine análogo versus digital*



Fuente: esta investigación, 2022.

El cambio de técnica interactiva se da por el manejo de las herramientas digitales y técnicas de interfaz, puesto que le permiten al aficionado mejorar la intencionalidad comunicativa y romper con los esquemas de comunicación al usar elementos visuales, auditivos, multimediales, movimiento, voz, símbolos, lenguajes etc. Los fanzines cambian la estrategia de interacción puesto que las opciones de formato añadidas aportan al proceso creativo: percepciones visuales, auditivas,

cinestésicas. De esta manera se reconoce a la música como un facilitador de la competencia comunicativa que aporta a la construcción de identidad, resignificación de palabras, imágenes y contextos.

A continuación, se muestran cuatro ejemplos de fanzines, con su ficha técnica y caracterización de ellos, tanto en el formato análogo como digital.

Figura 6. Fanzines - ejemplo 1

Ciudad: Cumbal (N) Año: 2022 AUTOR Norelly Catalina Yazan Cando	IDEACIÓN		EXPRESIÓN	MAQUETACIÓN	DIFUSIÓN					
	TÍTULO	TEMÁTICA	TÉCNICA DE EXPRESIÓN	FORMATO	TÉCNICA INTERACTIVA	TÉCNICA-INTERFAZ	INTERNET/DATOS	TECNOLOGÍA	REDES SOCIALES	APLICACIÓN-EDICIÓN
	"Tu belleza interior"	Emociones/Sentimientos	Ilustración manual	9 x 12 cms 8 pág.	Expresiva	Música, video	Internet	Celular	Facebook	CapCut
			Técnica Pop up	Maquetación manual		Fotografía digital			WhatsApp	
Escritura manual			Grapado	Hipertexto						

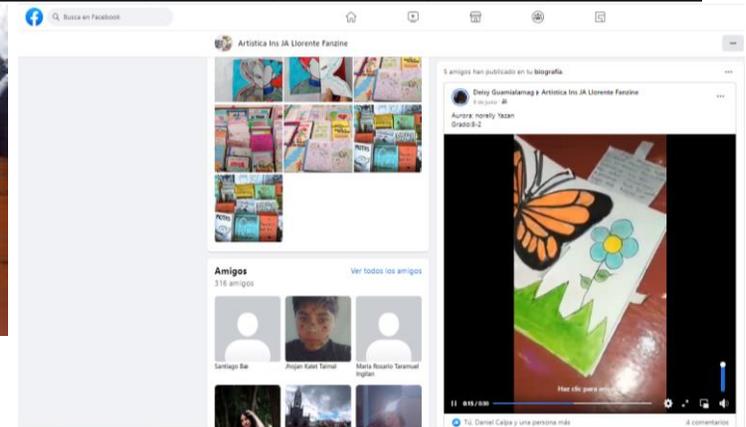


Figura 7. Fanzines - ejemplo 2

Ciudad: Cumbal (N) Año: 2022 AUTOR Laura Sofia Imbacuan Moreno	IDEACIÓN		EXPRESIÓN	MAQUETACIÓN		DIFUSIÓN				
	TÍTULO	TEMÁTICA	TÉCNICA DE EXPRESIÓN	FORMATO	TÉCNICA INTERACTIVA	TÉCNICA-INTERFAZ	INTERNET/DATOS	TECNOLOGÍA	REDES SOCIALES	APLICACIÓN-EDICIÓN
	"Aislamiento Social"	Problemas sociales	Ilustración manual	25 x 18 cms 8 pág.	Analítico	Música, video	Internet	Celular	Facebook	Inshot
			Maquetación manual	Fotografía digital		WhatsApp				
		Escritura manual	Grapado	Hipertexto						

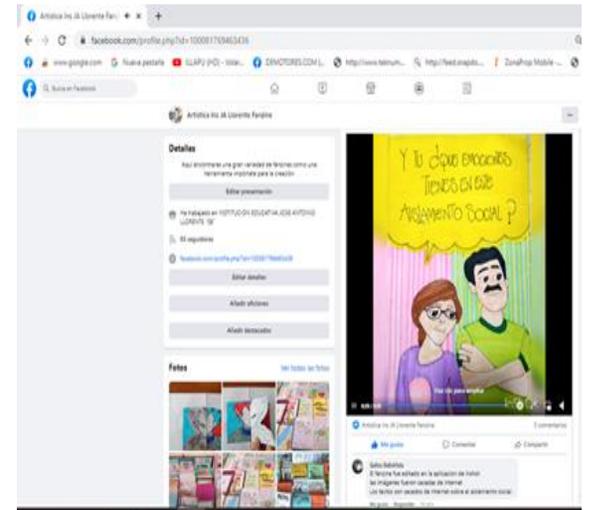
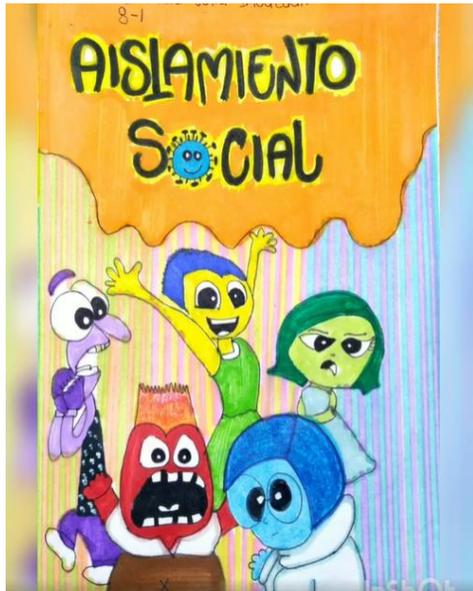


Figura 8. Fanzines - ejemplo 3

Ciudad: Cumbal (N) Año: 2022	IDEACIÓN		EXPRESIÓN	MAQUETACIÓN		DIFUSIÓN				
	TÍTULO	TEMÁTICA	TÉCNICA DE EXPRESIÓN	FORMATO	TÉCNICA INTERACTIVA	TÉCNICA-INTERFAZ	INTERNET/DATOS	TECNOLOGÍA	REDES SOCIALES	APLICACIÓN-EDICIÓN
AUTOR Julieth Andrea Tarapues Chalparizan	"Inti Raymi"	Cultura	Ilustración manual	12 x 9 cms 8 pág.	Histórico Analítico	Música (Canción-waytaku de yarina", video.	Internet	Celular	Facebook	CapCut
			Técnica con fichas	Maquetación manual		Fotografía digital			WhatsApp	
			Escritura manual	Dobles		Hipertexto				

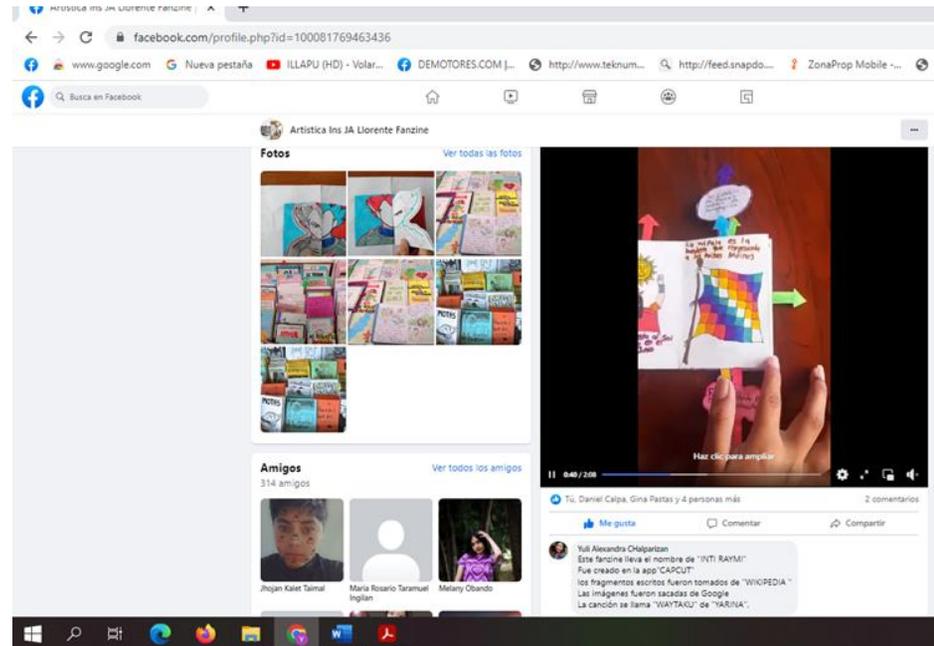
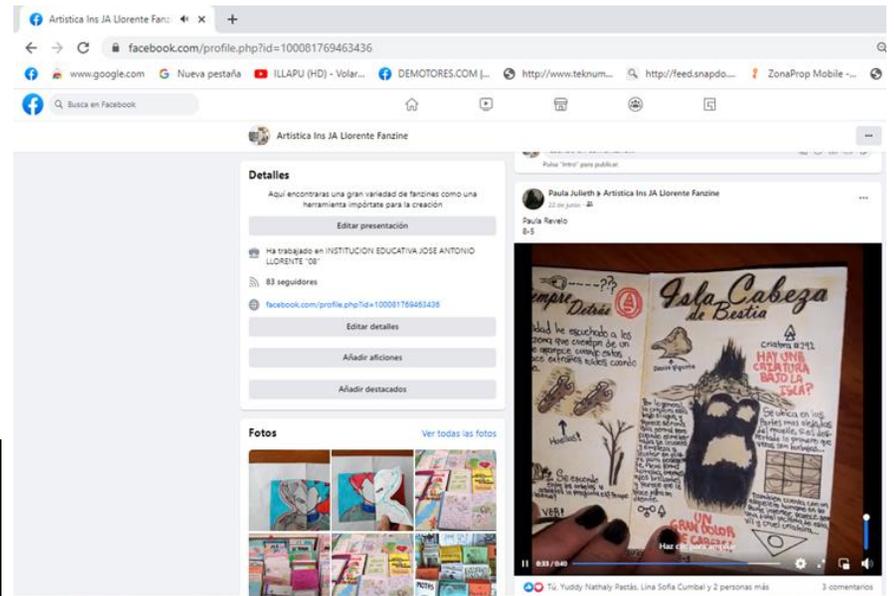


Figura 9. Fanzines - ejemplo 4

Ciudad: Cumbal (N) Año: 2022 AUTOR Paula Julieth Revelo Arcos		IDEACIÓN		EXPRESIÓN	MAQUETACIÓN		DIFUSIÓN			
TÍTULO	TEMÁTICA	TÉCNICA DE EXPRESIÓN	FORMATO	TÉCNICA INTERACTIVA	TÉCNICA-INTERFAZ	INTERNET/DATOS	TECNOLOGÍA	REDES SOCIALES	APLICACIÓN-EDICIÓN	
"Gravity Falls"	Anime y TV	Ilustración manual	15 x 12 cms 8 pág.	Descriptiva	Música, video	Internet	Celular	Facebook	CapCut	
		Collage manual	Maquetación manual		Fotografía digital			WhatsApp		
		Escritura manual	Dobles		Texto-Internet					



En esta fase, contar con la tecnología fue un reto, puesto que requirió permisos adicionales institucionales, académicos y familiares. Finalmente, se cuentan con 70 celulares, desde donde se hizo la digitalización. No fue posible trabajar desde computadores, dada las demandas de internet. Aun así, se trabaja con datos del propio estudiante y datos compartidos por la docente, en una relación 1 a 2. Los estudiantes que no contaron con celular trabajaron de forma colaborativa entre compañeros para compartir el dispositivo y apoyarse en la digitalización.

4.1.3 Diario de campo.

Este formato se diligenció a medida que se desarrollaron las etapas del proceso investigativo. Se recogieron observaciones grupales y significativas de cada grado (Anexo F). A continuación, se recopilan los resultados de este formato. La fase de ideación permite motivar al grupo donde el manejo de las TIC, es el mediador en un proyecto creativo. Este fue el catalizador en los grupos para mantener el interés a participar. Los grupos más motivados por esta estrategia son los que más propuestas temáticas ofrecen de los fanzines. Es importante destacar que los estudiantes reconocen como la fase digital y manejo de las TIC, solo a la fase final de difusión donde pueden usar el celular. Sin embargo, el manejo de las TIC, es transversal al proceso, puesto que se recurre al hipertexto e interactividad continuamente para la ideación y maquetación.

- Cabe reconocer que la institución educativa maneja la política de prohibición de celulares en la jornada escolar. Mientras que el proyecto de investigación les propone contar con los permisos para llevar celular. Este hecho desata un hecho alarmante positivo, donde el estudiante se propone trabajar bajo las normativas para permitirle disfrutar de este privilegio. Este espacio fue valorado para los estudiantes, puesto que contrasta con el año anterior que se cursa en completa virtualidad.

- La fase de expresión muestra cómo las nociones comunicativas no se limitan a perspectivas analógicas. A pesar de usar materiales visuales y plásticos, no dejan de lado el uso del hipertexto e interactividad. Sin reconocerlo hacen uso de las TIC en una fase que hasta el momento consideran análoga.

- La fase de maquetación permite contrastar las concepciones teóricas del estudiante y cómo estas van cambiando a medida que van avanzando y finaliza su proceso, lo que contribuye a conocer de forma precisa el progreso de cada estudiante y necesidades de cada alumno con el objetivo de potenciar su aprendizaje en las que emplean técnicas interactivas. Para ello usan las técnicas descriptivas: cuando narran, plasman, usan dibujos, fotografías etc., técnica histórico analítica en la que rescatan una experiencia de algún personaje, o acontecimiento histórico como mitos, lagunas, leyendas, frases “pastusas”, fiestas cósmicas como el “inti Raymi”; técnica expresiva donde manifiestan sentimientos y pensamientos, tal como la depresión, y pensamientos. Por último, trabajan la técnica analítica donde reflexionan sobre problemas sociales propias de su realidad social. Aquí emplean materiales como revistas, colores, tijeras, rasgados, perlas, telas, etc.

- La fase de difusión muestra como las habilidades tecnológicas y digitales son importantes para la capacidad de desempeño de los estudiantes. La pandemia ha resultado ser una oportunidad para reducir las brechas comunicativas a través de las TIC, desarrollar habilidades multimediales, interés por conocer el manejo de las aplicaciones, estética, sensibilidad etc. Esta fase permitió sensibilizar la participación de los estudiantes y difundir sus productos, reduciendo los temores del público, puesto que se enfrentan a lo conocido y esperan respuestas de correspondencia social (likes, reproducciones, comentarios etc.), así la comunicación se realiza online y en escenarios conocidos. Se evidencia un creciente interés por conocer y aprender competencia en el manejo de plataformas, aplicaciones e internet desde áreas como informática. Este hecho revela la actualización curricular que estas áreas deben brindar, puesto que esos procesos se deben construir.

4.2 Análisis

Los resultados mostraron la necesidad de abordar el proceso creativo no solo desde la Educación Artística. De esta manera se fortalece la competencia comunicativa para que alcance niveles de desempeño superior. Esto se confirmó en la transición entre la fase de ideación y maquetación, puesto que los desempeños bajaron entre la perfilación de la idea y la proyección. Este punto ratifica el llamado del Documento 16 (MEN, 2010) donde las competencias comunicativas se nutren de la Educación Artística, puesto que permite un acercamiento al arte y el manejo de los símbolos y significados que este atribuye.

Las nociones de “comunicación” se asocian a los medios de comunicación, puesto que, por la misma razón, solo se han abordado desde el área de Castellano. De esta manera cuando se abordan por un área diferente, persiste el concepto inicial desde el área que primero lo abordó. Además de ello, los resultados de la investigación, hacen un llamado a la innovación educativa, puesto que el abordaje curricular de los medios de comunicación demuestra que solo se alude únicamente a los “masivos”. Así pues, cuando se abordan medios de comunicación alternativos se aprecian nociones reiterativas a los “masivos” y vacíos conceptuales. Es ahí donde se da importancia a la “manera de comunicar” que los estudiantes abogan. En este punto, se puede afirmar que la competencia comunicativa requiere de un “modelo comunicativo” eficiente del cual imitar. Siendo este un prerrequisito para potencializar los procesos creativos y por ende la competencia misma.

Es importante reconocer que las dinámicas digitales actuales, surgidas a raíz de la pandemia, han modificado la forma de comunicación, la relación con los medios de comunicación y las perspectivas de estos. Es por ello, que desarrollar el concepto de las redes sociales como “medio de comunicación público”, desata una confrontación conceptual. Es ahí donde se superpone la “desprofesionalización” del manejo de información, y “superespecialización” en fragmentos (Orihuela, 2002). Además de ello, el sistema de medios públicos- RTVC (2020) para Colombia, aporta a este concepto: “accesibilidad a la información, contar con contenido de alta calidad, sin importar su capacidad adquisitiva...sin intereses comerciales a los que se les da la responsabilidad de llegar a todo el país con la mayor calidad posible de contenidos” (Tomado de la página web). Es decir, que las redes sociales por el alcance al público, la ética que maneja y la confiabilidad de la información, se contraponen en ese sentido, pero no por ello dejarán de considerarse “públicas” por los estudiantes. Más bien, refleja una necesidad de desarrollar competencias críticas de la información que se recibe. Mientras que la “seguridad” y pertenencia a la que mencionan los estudiantes con preocupación, alude a las realidades políticas y cibernéticas que pudieran alterar la información o restringirla. Aun así, el proyecto investigativo amplió las posibilidades comunicativas, permitiendo conocer una clasificación alternativa de los medios de comunicación, trabajando así hacia la innovación educativa. No se podría estar más de acuerdo con Cassany (2000), cuando se le exige al receptor ser activo sobre lo que lee, puesto que debe tomar decisiones continuamente sobre ello y dar rienda suelta a su criterio. Las redes sociales proporcionaron información inmediata sobre la actividad online, invitando a los usuarios a “comunicar” sobre el

acceso al sitio web. Con ello se generó conciencia del estudiantado sobre las temáticas implícitas trabajadas, se demanda comunicación en contexto, implicando diálogos interactivos, y proporcionando retroalimentación colectiva en la virtualidad. Aquí la red social proporciona una vía para marcar la diferencia para la acción. Es por ello que al conocer alternativas comunicativas y desarrollar su competencia, los jóvenes no acuden a medios tradicionales de comunicación para conocer lo que está pasando en el mundo o expresar sus emociones. De hecho, son las redes sociales, el medio para estar al tanto de lo que ocurre en el mundo y donde puede expresarse de forma rápida, expresar su voz, difundir su opinión y comunicar su realidad.

La red es como una ventana en la que se consulta diariamente, y que para esta investigación fue una apertura para ser visible entre esos contenidos, de vidas cotidianas difundiendo y valorando su impacto a través del internet con las diferentes formas, opiniones, Like, críticas o sugerencias, evaluaciones,

Puedes llegar a la gente, lanzar tus mensajes, tus campañas, y tener un feedback inmediato. Te sirve también para evaluar el interés de tus seguidores, o de la gente con la que tienes relación. Es un termómetro para ver qué es lo que realmente les gusta, les interesa, en la medida en que tú puedes recoger ese feedback, esa opinión. Eso es de enorme interés para las entidades porque te sirve para evaluar lo que realmente les está llegando.

(Galera, 2018, p. 11)

El reconocimiento de los medios alternativos a través de las TIC, es importante para mantenerlo vigente, tal como lo menciona Giménez (2016). Además de ello, las TIC no sólo lo visibiliza, sino que actualiza su formato, y le aporta experiencias sensoriales que la versión análoga no alcanza. Pero este hecho no solo se vislumbra en las adaptaciones digitales necesarias, sino porque no se está reconociendo que el manejo de las TIC actualmente, ha tenido un historial paralelo para su proceso creativo. Es por ello que el rol que juegan los ámbitos discursivos y de composición, representa la acogida de los medios de comunicación alternativos. Con ello se concluye que los procesos creativos se potencializan en las TIC como medio para su desarrollo.

Además de ello, la difusión de realidades particulares sobre las realidades colectivas abre una posibilidad de comunicación más allá de lo que ofrecen las estrategias publicitarias. En este sentido, los formatos digitales evaluados, mejoraron y cambiaron las alternativas discursivas y solo

aquí se puede consolidar el proceso creativo y fortalecer así la competencia comunicativa. De las técnicas empleadas para la maquetación y difusión cabe destacar el papel que juega el contexto en la creación del fanzine análogo y digital. El proceso creativo se facilita ante las técnicas de interfaz, que las aplicaciones y redes sociales ofrecen. Es decir, que visualizan posibilidades que la realidad no le ofrece. Tal como lo explica Cassany (2020) el ámbito compositivo analógico es más lento, con alta sobrecarga cognitiva, mientras que el digital acelera el procesamiento, haciendo énfasis en lo estratégico, resultando eficiente y de bajo coste. Al abordar el contexto virtual, permitió movilizar y llamar a la participación a los jóvenes, ya que este medio facilita crear procesos comunicativos espontáneos y en la que gracias al clima del proceso creativo surgen opiniones, sentimientos, deseos personales. Generando así un canal de comunicación novedoso, eficaz de transversalización y de participación del público objetivo. Es así como se direcciona y orienta la competencia comunicativa en un contexto virtual. De esta manera se da apertura a comunicar: realidad propias y culturales, sin ser un canal excluyente, por el contrario, facilita el respeto, la diversidad.

Hay un contraste volitivo de participación entre las fases iniciales del proyecto y las finales. Mientras que al comienzo se requiere incentivar a los jóvenes para la participación, y ello exigió incluir la dimensión emocional dentro del contenido, para sentirse identificados. Ello dio paso a desarrollar el proceso creativo y fortalecer la idea, para posteriormente plasmarla en una maqueta análoga. Esto demostró el trabajo paralelo de empoderamiento para comunicar, estrategias para hacerlo y canales que lo faciliten. Es importante contar en primer lugar con un “receptor que se convierta en emisor activo” (Cassany, 2020) y que tenga la seguridad de ello, para que represente ser el protagonista del cambio. Estas competencias han comprometido su autocrítica y capacidad de desempeño, ya que consideran desconocimiento del contexto comunicativo en medios online. Aun así, se evidencian esfuerzos para comprender los nuevos usos y medios para establecer procesos creativos tradicionales y digitales.

Las temáticas abordadas por los estudiantes revelan la necesidad de comunicar realidades particulares sobre las colectivas. Los temas de emocionalidad y sentimientos, muestran que los estudiantes se identifican con las alternativas comunicativas que brinda el fanzine como medio alternativo. Así mismo, la temática por Covid-19 deja de ser relevante y/o significar impacto emocional para esta población infanto-juvenil. Sin embargo, las oportunidades de aprendizaje que

esta pandemia brindó en temas de habilidades multimediales aún se conservan. Mientras las investigaciones post pandemia reflejaron vacíos, necesidades, y baja accesibilidad (Ortiz, 2020; Tatamues, 2022); este grupo demuestra que las restricciones digitales ofrecieron la oportunidad de aprendizaje en manejo de las TIC para desarrollar las competencias digitales. De esta manera, el contacto con las tecnologías como mediadoras de aprendizaje no solo reduce las brechas comunicativas, sino que potencializa su competencia. Las restricciones de acceso a las TIC, se han ido reduciendo, puesto que según este estudio solo el 5,62% de estudiantes indígenas se abstienen de participar usando como excusa la falta de celular o internet. Aun así, el mismo contexto les ofrece las alternativas para participar de la experiencia pedagógica.

Para el marco de la etnoeducación, el desarrollo de la competencia comunicativa en contextos virtuales, facilitó la “pertenencia social, conformar comunidades de habla, y contactar con comunidades” (Cassany, 2000. p3) que compartan rasgos de identidad. Tal como pasa con los grupos de Facebook dispuestos para compartir información investigativa del pueblo Pasto, cosmovisión y etnoastronomía, artesanías, eventos, etc. Se invita a repensar el uso de los medios de comunicación, puesto que la trascendencia o mitificación de las comunidades indígenas han sobrepasado por los medios masivos, y la información divulgada ha sido transitoria, resultando más costosa que los medios alternativos. Es allí donde la invitación es a “rescatar lo popular para condenar lo masivo” (Barbero, 1989 p. 39).

El uso de los contextos virtuales ha superado las barreras del “ir y venir” (tiempo y espacio), y ha permitido mantener vigente y difundir la información, mientras la información esté disponible. Es claro que el “medio usado, el lugar donde lo traen y a donde lo llevan, revela como la identidad está modificándose” (Monsiváis, citado por Barbero, 1989). En este sentido se permite y posibilita mantener la “oralidad”, voz y reconocer que desde ahí el pueblo hace cultura, tal vez con “críticas de abandono a lo ancestral, y de lo rústico, pero también abandonando lo ingenuo y asumiendo un mestizaje cultural, tecnológico, pero es una lucha al abrirse camino al reconocimiento social” (Barbero, 1989, p:42). Por lo que esta investigación confronta la “no contemporaneidad de tecnologías”, pero que se necesita de otro paradigma, que explique las ambigüedades del choque cultural.

CONCLUSIONES

●De lo anterior se deduce que la adaptación de la malla curricular del área de Educación Artística, fue necesario adoptar no solo por la coherencia escolar, sino porque estos medios de comunicación alternativos tienen más bagaje comunicativo que las estrategias publicitarias, que comúnmente se habían usado en la institución. Además de ello hacen aportes a su vida personal y a futuro profesional, desde el rol de “aficionado”. En este sentido se infiere que las mallas curriculares en la educación artística son fundamentales en la articulación de las TIC y en los procesos de planificación, ejecución, evaluación, ya que desde esta área se promueve en los estudiantes el aprendizaje de significados, valores culturales, integrar conocimientos, desarrollar su autoestima, capacidad de trabajo en equipo, resolver situaciones nuevas en contextos análogos y digitales.

●Se infiere que el uso de las TIC como medio facilitador de aprendizaje, permite no solo actualizar formatos, sino que aporta experiencias sensoriales adicionales que el entorno análogo lo limita. En consecuencia, con Cassany (2000) resultan más económicos que los mismos analógicos, cuando es producido a nivel de aficionado, más no profesional, puesto que los costos cambian entre una publicación y la otra. Además de ello, el manejo de las TIC, representan una componente indispensable en la población entre los 13-14 años, puesto que es el catalizador de las experiencias comunicativas. A través de estos se puede generar nuevos ambientes de aprendizaje propicios para la recepción, creación y socialización como parte del proceso y como fortalecimiento de las competencias de la educación artística que esta investigación aborda. Es decir que el manejo de las TIC potencializa la interacción y dominio de una competencia, integrando el ejercicio de los conocimientos durante el proceso. Al concluir las fases de investigación, se demuestra que en efecto los estudiantes mejoraron las habilidades comunicativas y reconocen nuevos conocimientos, técnicas, herramientas tanto análogas como digitales y se expresan a través de ellos y sobre ellos. Siendo objetivos críticos y constructivos a la vez.

●Se concluye que abordar los medios de comunicación alternativos resulta ser un acierto pedagógico, curricular e investigativo como estrategia comunicativa, puesto aborda la intencionalidad comunicativa de las realidades particulares sobre los colectivos, ampliando las

posibilidades comunicativas, desarrollando los procesos creativos con técnicas interactivas que facilitaron su expresión: descriptiva, histórica, expresiva y analítica.

- Durante la investigación, se puede inferir que los entornos analógicos y digitales no se excluyen completamente entre sí como lo describe Cassany (2000). Más bien el digital se ha nutrido paralelamente al analógico, representando ser coautor de los ámbitos discursivos (hipertextualidad, intertextualidad) y de composición. Es decir que mientras el medio digital pretende conservar la mayor cantidad de experiencias sensoriales del fanzine con las opciones multimediales, el analógico busca incrementar la eficiencia del proceso creativo reduciendo los costos e implementando variedad de discursos. Es decir que ambos entornos empiezan a coexistir uno del otro, pero bajo una relación simbiótica. No es posible darle más relevancia a una sobre otra, sino que las condiciones actuales exigen una nutrición por igual.

- De los procesos creativos se puede ultimar que los estudiantes permitieron realizar construcciones de ideación/maquetación a través de su inteligencia emocional, y las capacidades creativas pueden darse desde su entorno personal, familiar, social, institucional y virtual. En el desarrollo del proceso creativo, se observó que los grupos de estudiantes a pesar de las dificultades sociales, económicas, sentimentales, mejoraron la capacidad de creación, interpretación, análisis a nivel de concepto y proyección.

- De todo el proceso de investigación, se puede decir que en las dos categorías de análisis: competencia comunicativa (subcategorías: creación, producción, y proyección) y procesos creativos (subcategorías: Técnica interactiva, expresiva, interfaz), obligan tanto al estudiante como al docente a repensar el proceso que cada uno lleva articulándose mutuamente. Incluso induce a considerar integralmente las competencias que conciernen al arte: Sensibilidad y estética. Aunque dichas competencias no se abordan en esta investigación por criterios de delimitación de la misma, pero que se presentan como apreciativos en algunas observaciones. Es decir, que la práctica pedagógica no aísla los procesos uno del otro, más bien lo articula de tal modo que permite comunicar desde lo simbólico, códigos de respeto y confianza para interactuar en el aula y en espacios virtuales. Mientras que la competencia comunicativa invita a reflexionar sobre el contenido del mensaje y el modo.

RECOMENDACIONES

- Este trabajo deja abierta la posibilidad a generalizar el abordaje de las competencias comunicativas sobre áreas diferentes al Lenguaje, puesto que estas competencias son de interés de todas las áreas del SABER.

- Se recomienda difundir los medios de comunicación alternativos análogos usando ejemplares realizados en un periodo de tiempo y sector poblacional. Esta experiencia análoga facilita la secuencia didáctica (exploración, estructuración y transferencia). De esta manera los entornos análogos conservan las características originales del mismo y se explica el proceso creativo realizado por los estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa José Antonio Llorente.

- Se sugiere la creación y diseño de una plataforma digital que facilite la unificación de publicaciones. Este espacio digital debe adaptarse a las características poblacionales, brindar flexibilidad y accesibilidad.

- El proceso creativo debe abordarse desde otras áreas tal como se aborda la competencia comunicativa, tal como lo sugiere el MEN en las orientaciones pedagógicas. Además de ello, se comprueba cómo estos procesos se potencializan desde las TIC, ofreciendo posibilidades que los formatos análogos restringen.

- Es preciso desarrollar investigaciones que se acerquen en el paradigma de la interculturalidad en el contexto virtual, puesto que es importante reconocer cómo estas dinámicas cambiantes van evolucionando, y donde las partes conserven su identidad.

- El desarrollo conceptual de las redes sociales como “medio de comunicación público”, requiere ahondar, investigación y construcción de la noción. Para ello es preciso considerar la confiabilidad que se le está dando a la información que ahí se maneja y los criterios que se requieren para hacer parte de esta clasificación y la evolución pragmática de la internet.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J., y Castañeda, L. (2012). *Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes?* Barcelona, España: Asociación Espiral, Educación y Tecnología.
- Aguirre, J., Aguilera, C., y López, N. (2015). Procesos colectivos de apropiación de tecnologías de comunicación: el caso de 10 organizaciones civiles en Cali. *Nexus*, 1(17),95-111.Doi: 10.25100/nc.v1i17.701
- Alsina, M., Cañabate, D., y De la Creu, J. (2013). *Competencias comunicativas para la acción didáctica*. Competencias comunicativas para la acción didáctica, (16),135-154.
- Arteaga, H., Pérez, A., y Luna, S. (2015). Creatividad e innovación: competencias genéricas o transversales en la formación profesional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (44), 135-151.
- Bajardi, A., y Álvarez, D. (2013). Contribuciones de la educación artística a la construcción de la identidad profesional docente: competencias básicas y comunicativas. *Historia y comunicación social*. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/44266/41830>
- Barbero, J. (1989). Comunicación y cultura. *Telos*, 19, 21-26.
- Barranquero, A., y Sáez, C. (2010). Comunicación alternativa y comunicación para el cambio social democrático: sujetos y objetos invisibles en la enseñanza de las teorías de la comunicación. En *Congreso Internacional AE-IC “comunicación y desarrollo en la era digital”*, Málaga, España.
- Barrera, F., Venega, I., y Ibacache, L. (2022). El efecto del Aprendizaje Basado en Proyectos en el rendimiento académico de los estudiantes. *REXE- Revista De Estudios Y Experiencias En Educación*, 21(46), 277–291.
- Barriga, M. (2015). Las competencias comunicativas en los currículos de estudio de la Facultad de Ciencias y Educación de la UD en Bogotá, Colombia. *El Artista*, (12),145-158.
- Bonilla, E y Rodríguez, P. (2005). *Más allá del dilema de los métodos*. *La investigación en ciencias sociales*. Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=REOIWoQuAL4C&oi=fnd&pg=PA17&dq=Bonilla,+E+y+Rodr%C3%ADguez,+P.+\(2005\).+M%C3%A1s+all%C3%A1+del+dilema+de+los+m%C3%A9todos.+EN.+La+investigaci%C3%B3n+en+Ciencias+ Sociales.+Colom](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=REOIWoQuAL4C&oi=fnd&pg=PA17&dq=Bonilla,+E+y+Rodr%C3%ADguez,+P.+(2005).+M%C3%A1s+all%C3%A1+del+dilema+de+los+m%C3%A9todos.+EN.+La+investigaci%C3%B3n+en+Ciencias+ Sociales.+Colom)

bia:+Norma.+11+p.&ots=TA7ovJXwz8&sig=2QobnFpznXchKyiuiua2gZlmlNeo#v=onepage&q&f=false

- Cabero, J., y Llorente, M. (2005). Las TIC y la educación ambiental. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4 (2), 9-26.
- Calderón, E., y Tapia, M. (2016). Sistemas de apoyo, seguimiento y evaluación de las competencias comunicativas. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21(69),411-435.
- Calichs, E. (2006). El proceso de formación de las competencias creativas. Una necesidad para hacer más eficiente el aprendizaje de los estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana de Educación*, 40(3), 1-13. Doi: 10.35362/rie4032514
- Campo, J. (2020). El fanzine como fenómeno cultural en la Ciudad de México. *Caleidoscopio-Revista Semestral de Ciencias Sociales y Humanidades*, (42), 107-124.
- Carrión, C. (2015). Desafiando al Estado-nación: Reclamos de autonomía del pueblo pasto. *Universitas Humanística*,80, (80),133-157.doi.org/10.11144/Javeriana.UH80.denr
- Caruncho, X., y Gordillo, P. (2018). Percepción y conocimiento de dos grupos de futuros docentes de educación primaria sobre la educación artística y las competencias que desarrolla. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(77),527-546
- Cassany, D. (2000). De lo analógico a lo digital: El futuro de la enseñanza de la composición. *Lectura y vida*, 21(4), 6-15.
- Chiran, D. (s.f). *Informe final curso de diseño documental: La lengua Qwastu, reavivando el idioma propio del pueblo de los Pastos*. Facultad de ciencias sociales y económicas. Departamento de ciencias sociales. Programa de sociología, Diseño documental. Universidad del Valle. Recuperado de https://drive.google.com/file/d/1jgSZmOdaZGFxClsV9fA4nWNCbEsO_182/view
- Chire, R. (2018). *La formación del docente de arte en las escuelas superiores de formación artística de Arequipa y su desempeño profesional según el diseño curricular nacional de la educación básica regular peruana* (tesis de pregrado). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú.
- Coryat, D., Caicedo, J., y Gonzales, A. (2007). *No masivo. Los medios comunitarios: vistos a tres voces*. Universidad del Valle. Recuperado de

<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/20296/No%20masivo.%20Los%20medios%20comunitarios.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Crosara, R., Miranda, R., Pereira, J, y De Mendonça, M. (2021). El fanzine digital como estrategia didáctica en la formación inicial del pedagogo para la enseñanza de las ciencias. *Revista Insignare Scientia - RIS*, 4 (6), 570-582.doi.org/10.36661/2595-4520.2021v4i6.12352
- De Canales, H., De Alvarado, L., y Pineda, E. (1992). Metodología para el desarrollo del personal de salud. México DF: Editorial Limusa.
- Decreto 1290 del 2009 [Ministerio de Educación Nacional]. Evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes en los niveles de educación básica y media. 16 de abril de 2009.
- Decreto 1860 del 1994 [Ministerio de Educación Nacional]. Por el cual se e reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. 3 de agosto de 1994.
- Delgado, M. (2014). *La educación básica y media en Colombia: retos en equidad y calidad*. Recuperado de <https://www.repository.fedesarrollo.org.co/handle/11445/190>
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística-DANE. (2019). *Población indígena de Colombia. Resultados del censo nacional de población y vivienda-2018*. Recuperado de <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/grupos-etnicos/presentacion-grupos-etnicos-2019.pdf>
- Díaz, A. (2006). El enfoque de competencias en la educación ¿una alternativa o disfraz de cambio?. *Perfiles educativos*, 28, (111), 7-36.
- Díaz, N. (2006). Técnicas de muestreo. Sesgos más frecuentes. *Revistas Sedén*, 9, (21),122-132.
- Ego, M. (2019). *Transdigitalización, diálogo entre lo analógico y lo digital en el proceso creativo del fanzine peruano contemporáneo*. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8805/Ego%20Aguirre%20c3%81lvar ez%2c%20Mar%2c%20Fe.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente*. Barcelona, España: Paidós educación.
- Fierro, C. (2016). Fanzines de arquitectura en Chile (2005-2016): El rol de las revistas independientes de arquitectura en el siglo XXI. *Arquitecturas del Sur*, 34(50), 62–75.
- Gadotti, M., Gómez, M., Lutgardes, F. (2003). *Lecciones de Paulo Freire cruzando fronteras: experiencias que se completan*. Buenos Aires, Argentina: CLACSO

- Galera, C., Muñoz, C., y Del Olmo, J. (2018). La comunicación del Tercer Sector y el compromiso de los jóvenes en la era digital. *ZER: Revista de Estudios de Comunicación= Komunikazio Ikasketen Aldizkaria*, 23(44),155-174. doi.org/10.1387/zer.19164
- García, F., y Flores, G. (2009). La comunicación alternativa en nuestros días: un acercamiento a los medios de la alternancia y la participación. *Razón y palabra*, (70),1-35.
- Giménez, A., y Izquierdo, J. (2016). El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine. *ICONO*, 14 (2),353-376.
- Gobierno de Colombia bajo la dirección del presidente Iván Duque. (2018-2022). *Plan Nacional de Desarrollo pacto por Colombia, pacto por la equidad*. Recuperado de: <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-107520.html>
- González, C. (2014). Breve e incompleta mirada a la antigua-nueva historieta independiente chilena. *Revista Latinoamericana de estudios sobre la historieta*, 29(13), 117-129.
- Jauss,H. (2002), *Pequeña Apología De La Experiencia Estética*, Barcelona, España: Ediciones paidós.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona, España: Editorial Octaedro.
- Hernández, J., Jiménez, I., y Rodríguez, E. (2018). Desarrollo de competencias de pensamiento creativo y práctico para iniciar un plan de negocio: diseño de evidencias de aprendizaje. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 314-342.
- Hernández, R.(2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y representaciones*, 5(1), 325-347.
- Institución Educativa José Antonio Llorente. (2017). Manual de Convivencia.
- Institución Educativa José Antonio Llorente. (2017). *Revista Llorente 50 años*. Bodas de Oro. Cumbal, septiembre.
- Instituto Colombiano para el fomento de la educación superior-ICFES. (s.f.). *Evaluar para avanzar*. Recuperado de <https://www2.icfes.gov.co/evaluarparaavanzar-3-1>
- Islas-Carmona, J. O. (2008). El prosumidor: el actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. *Palabra clave*, 11(1), 29-39.
- Ladino, T., y Pérez, R. (2011). Desarrollo de habilidades comunicativas a través del currículo en la formación universitaria: propuesta de aplicación desde las disciplinas. *Investigaciones en Educación*, 11(1), 21-40.

- Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. 8 de febrero de 1994 expedida por el Congreso de la República de Colombia.
- Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones? TIC?, se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones. 30 de julio de 2009. Ministerio de Tecnologías y Comunicación. República de Colombia
- López, E. (2005). *Modelo para el proceso de formación de las competencias creativas en los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Estudios Socioculturales de la Universidad de Pinar del Río* (tesis de doctorado). Universidad de Pinar del Río, Cuba.
- Los Pastos, Yachaykuna Minka. (2004). *Plan Educativo Comunitario Intercultural. Una propuesta Educativa*. Cabildos Indígenas Pastos, Consejo Mayor de Educación Indígena de los Pastos, Etnoeducadores. Ministerio de Educación Nacional, Gobernación de Nariño, Secretaria de Educación Departamental de Nariño. Punto Gráfico Ipiales.
- Los Pastos, Yachaykuna Minka. (2004) *Plan Educativo Comunitario Intercultural. Una propuesta Educativa. Cabildos Indígenas Pastos, Consejo Mayor de Educación Indígena de los Pastos, Etnoeducadores*: Ministerio de Educación Nacional, Gobernación de Nariño, secretaria de Educación Departamental de Nariño. Punto Gráfico Ipiales.
- Martín, J. (2020). El fanzine como fenómeno cultural en la Ciudad de México. *Caleidoscopio. Revista Semestral De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 23(42),107–124. doi.org/10.33064/42crscsh2154
- Martínez, S. (2012). *Comunicación, arte y cultura en la era digital. Ciberespacio y resistencias, territorios en disputa*. Recuperado de <http://metodologiadelainvestigacion sociales.uba.ar/wpcontent/uploads/sites/117/2014/08/Silvia-Lago-Comunicacin-arte-y-cultura-en-la-era-digital.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2008). *Guía No.034 para el mejoramiento institucional de la autoevaluación al plan de mejoramiento*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-177745_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Documento No. 16, Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (2012). *Secundaria activa*. Recuperado de <https://www.mineduacion.gov.co/1621/w3-printer-340094.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). Artes visuales. Educación Artística. Secundaria activa. Recuperado de http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Modelos_Flexibles/Secundaria_Activa/Guias_del_estudiante/Educacion_Artistica/ART_Visuales.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Plan decenal de educación, 2006-2016*. Recuperado de <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/INEC/IGUB/Plan%20decenal%20de%20educacion%202006%20-%202016.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Valoración de los procesos de creación artística y cultural en el marco de la acreditación de programas realizado el 26 y 27 de junio de 2013 por el Consejo Nacional de Acreditación*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1780/w3-article-338203.html?_noredirect=1
- Ministerio de Educación Nacional (2021-2022). SIMAT, Sistema Integrado de Matrícula Sistema Institucional de Evaluación del Aprendizaje y Promoción de los Estudiantes. Recuperado de <https://www.mineduacion.gov.co/m/1757/w3-article-168883.html#:~:text=El%20sistema%20integrado%20de%20matr%C3%ADcula,para%20a%20toma%20de%20decisiones>.
- Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Orientaciones curriculares para la educación artística y cultural en educación básica y media*. Recuperado de https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-177745_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (s.f). *Atención educativa a grupos étnicos*. Recuperado de https://siteal.iiiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/11150.pdf
- Morales, X., y Chacón, P. (2018). Percepción y conocimiento de dos grupos de futuros docentes de educación primaria sobre la educación artística y las competencias que desarrolla. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(77), 527-546.
- Moreno, L. (2022). *Actas de constitución de la Asociación Comunitaria De Maestros Indígenas Y Colectividades Para La Vida del Territorio, Educación Y Cultura Ancestral Del Pueblo De Los Pastos*. YACHAY AWANAKUNA, "Tejedores del saber andino".

- Guilabert, S. (2021). *Propuesta de diseño de plataforma interactiva para la digitalización de los Fanzines: diseño de interfaz y de experiencia de usuario* (tesis de pregrado). Universitat Politècnica de València, España.
- Orihuela, J. (2002). Internet: nuevos paradigmas de la comunicación. *Revista latinoamericana de comunicación, Chasqui*, (077), 1-5.
- Ortiz, K. (2020). *Educación intercultural virtual en tiempos de covid-19: estudio de caso: Institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena Cumbe* (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Pérez, I., y Pompa, Y. (2015). La competencia comunicativa en la labor pedagógica. *Universidad y Sociedad*,7,(2), 160-167.
- Pertuz, W. (2010). La evaluación educativa: una mirada más allá de lo evidente. Un caso de Competencias Comunicativas II. *Zona Próxima*, (12),128-143.
- Roser, J., y Calbó, M. (2005). Transición, competencia y convergencia europea: algunos retos para la educación artística. *Arte, individuo y sociedad*, 17, 17-42.
- Sandoval, C. (1996). Investigación cualitativa (1ed). En *Especialización en teoría, métodos y técnicas de investigación social*. Bogotá, Colombia: Instituto colombiano para el fomento de la educación superior, ICFES.
- Šarkanji, N. (2014). *Evolucija fanzina u webzine i amaterizacija novinarstva* (tesis doctoral). University North. University centre Varaždin. Department of Multimedia, Design and Application).
- Melaine,G y Gunn, K. (2016). Educación para La Animación en un Contexto Indígena.*Investigación*,15, (44),227-249.
- Shaquíñan (2011). *Reafirmación de la Educación Propia en el Territorio de los Pastos, Payacua. Bases y Lineamientos para avanzar en la Consolidación del Modelo Educativo Propio del Pueblo Indígena de Los Pastos*. (1 ed). Colombia: Gobernación de Nariño. Agencia de Estados Unidos para el desarrollo Internacional. Organización Internacionales para las migraciones.
- Sistemas de Medios Públicos. (2020). *Comunicación pública y privada en Colombia, definición, características y retos RTVC*. Recuperado de <https://www.rtv.gov.co/noticia/comunicacion-privada-publica-colombia-definicion-caracteristicas-retos>

- Suárez, F. (2020). La enseñanza del diseño gráfico en los grados españoles vinculados a la comunicación publicitaria: perfil del profesorado, métodos docentes y competencias tecnológicas gráficas. *Gráficas*, 8(15), 33-42.
- Tatamues, L. (2022). Cumbal, tiene memoria. Entre los saberes, narraciones y los relatos de mi pueblo. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/1I6Gqa7Dg7rudUCD2yLq5CwhqLXJHgGc/view?usp=sharing>
- Vargas, A., y Virgüez, F. (2018). *La secuencia didáctica como estrategia para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora* (tesis de maestría). Universidad del Cauca, Popayán, Colombia.
- Zambrano, W. (2019). La transformación de los medios de comunicación. El nuevo panorama digital de la comunicación y del periodismo. En III foro iberoamericano de Cátedras de comunicación

ANEXOS

Anexo A. Consentimiento informado

Cumbal, 27 de abril de 2022

Señores:

Padre/madre de familia o tutor

I.E. José Antonio Llorente

Se entrega información necesaria para invitar a los estudiantes (y padres de familia) a participar en el proyecto de investigación **“Fortalecimiento de la competencia comunicativa mediante procesos creativos apoyados en medios de comunicación alternativos y las TIC con población indígena de grado octavo de la institución educativa José Antonio Llorente”**, a cargo de la docente Yuddy Nathaly Pastás Jácome, maestrante en Educación virtual (Universidad de Nariño). Dicha investigación tiene como objetivo acercarse a perspectivas teóricas, diseño de productos usando medios de comunicación alternativos y generar estrategias de proyección. Antes de decidir es importante, que usted comprenda y conozca los objetivos de esta investigación. Siéntase en absoluta libertad para preguntar sobre cualquier aspecto que le ayude a aclarar sus dudas al respecto. Esta investigación será dirigida únicamente por la docente a cargo de la asignatura, y dentro de la jornada escolar.

El proceso será estrictamente confidencial. Su nombre no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados. Más bien la participación es estrictamente voluntaria.

Los/las autores/as del producto comunicativo trabajado mantendrán los derechos de autor y se autoriza el derecho de publicar por primera vez el artículo/revista/cuento a través de un blog, página web, con un reconocimiento de su publicación.

Para tener constancia de ello, responder: ¿si pertenece o no a una comunidad indígena?

SI: ___ NO: ___

Esta respuesta no excluye a ninguno de la experiencia pedagógica.

En mi carácter de padre de familia: _____ (nombre y apellido del acudiente o tutor) autorizo y doy mi consentimiento para que _____ (nombre y apellido del menor) de grado ___ participe de la investigación: SI ___ NO ___

Atentamente,

Yuddy Nathaly Pastas Jácome
Docente de Artística de la I.E. José Antonio Llorente

Firma del acudiente:
C.C.

Anexo B. *Formato de entrevista no estructurada.*

- ¿Qué es un proceso creativo?
- ¿Qué procesos creativos y de difusión han trabajado?
- ¿De qué manera comunican y transmiten un contenido/logro/iniciativa?
- ¿Qué es un medio de comunicación alternativo?
- ¿Han escuchado la palabra fanzine?
- ¿A que creen hace referencia?
- Según estos modelos ¿qué es un fanzine?
- ¿Qué lo diferencia de una revista?

Anexo C. Plan de aula

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	JOSÉ ANTONIO LLORENTE
MUNICIPIO	Cumbal
DOCENTE	YUDDY NATHALY PASTAS JACOME
FECHA	Abril del 2022 a mayo del 2022
ÁREA: artística	Grado: 8-1, 8-2, 8-3, 8-4, 8-5
INTENSIDAD HORARIA POR ACTIVIDAD	4 horas por semana.
ESTÁNDAR	Reconoce la importancia de la publicidad en la vida cotidiana.
DESEMPEÑO	El estudiante se interesa por conocer, ser crítico y simbolizar su creatividad en sus propuestas artísticas.
INDICADOR DEL DESEMPEÑO POR TEMA	Se interesa por conocer, ser crítico y simbolizar sus propuestas artísticas.
DERECHOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> ● Conozco, selecciono y aplico los recursos expresivos adecuados para expresar impresiones, sentimientos y pensamientos mediante la interpretación plástica. ● Construyó y argumentó un criterio personal, que me permite valorar mi trabajo y el de mis compañeros según parámetros técnicos, interpretativos, estilísticos, y de contexto. Culturales propios del arte. ● Diseño y género distintas estrategias para presentar mis producciones artísticas o paquete publicitario (Fanzine) a un público.

SABERES (INDICADORES DE DESEMPEÑO)		
SABER CONOCER	SABER HACER	SABER SER
Identificar las propuestas gráficas alternativas.	Diseña y genera un paquete publicitario.	Se interesa por conocer, seleccionar y aplicar los recursos expresivos adecuados para expresar sus creaciones innovadoras como el paquete
Comprende y da sentido al quehacer y hecho artístico,	Difunde y convierte un fanzine análogo a digital.	

interpretando las orientaciones que realiza el docente o mis compañeros con respecto a los procesos creativos publicitarios alternativos.		publicitario (Fanzine) de forma individual o colectiva, en el marco de las actividades educativas.
---	--	--

ACCIONES METODOLÓGICAS			
SECUENCIA DIDÁCTICA	ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	TÉCNICA	RECURSOS DIDACTICOS
EXPLORACIÓN	Preguntas guía Preguntas exploratorias	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas exploratorias. • Lluvia de ideas 	Tablero
ESTRUCTURACIÓN	<p>Presentación temática del fanzine, Objetivos y competencias</p> <p>Se comparte fanzines en medio análogo</p> <p>Se comparte un formato de estructura de maquetación de un fanzine</p> <p>Se selecciona la temática por sorteo.</p> <p>Para el diseño del fanzine se presenta los videos:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=mrynCOK2icY</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=D3Txqm</p>	<p>Socialización</p> <p>Ejemplificación</p> <p>Adaptación del recurso al objetivo</p> <p>Motivación Proyecto</p> <p>Simulación</p>	<p>Televisor Tablero</p> <p>Fanzines en medio análogo</p> <p>Papel, tijeras. Televisor</p> <p>Papel</p> <p>Televisor Papel Diseños de fanzine</p>

	aY2Fc Se realiza acompañamiento en el proceso, diseño, y maquetación del fanzine.	Proyecto individual por área. Motivación Diferencias individuales	Papel, lápiz, textos, colores, revistas, lapiceros, colbón.
TRANSFERENCIA Y REFUERZO	Convertir el fanzine análogo a digital.	Motivación Aprendizaje basado en TIC	<ul style="list-style-type: none"> ● Internet ● Aplicación Tik Tok ● Aplicación Cap Cut ● Canva ● Aplicación Viva Cut ● Redes Sociales: Facebook

EVALUACIÓN

TIPO DE EVALUACIÓN	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Formativa	Evaluación de proyecto	Rúbrica de evaluación del proyecto.
Autoevaluación	Lista de chequeo	Formato institucional.

REFERENCIAS

Apaza H. (2020) *Cómo hacer un FANZINE muy fácil paso a paso*. YouTube

Magan, M Camarena, F (Dirección). (2012). *Grapas, un documental sobre fanzines* [Documental]. España.

Magan, M Camarena, F (Dirección). (2002). *¿Qué es un fanzine?* España

Ministerio de educación nacional, (2010). Documento No. 16 *Orientaciones Pedagógicas para la para la Educación Artística en Básica y Media*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles241907_archivo_pdf_orientaciones_artes.pdf

Vargas, J. Virgüez, F. (2018). *La secuencia didáctica como estrategia para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la comprensión lectora*. Universidad del Cauca.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO					
FASE	CRITERIO	BAJO	MEDIO	ALTO	SUPERIOR
IDEACIÓN	Perfilación de la idea del fanzine	La idea del fanzine es la temática asignada por primera vez.	Perfila la idea del fanzine análogo limitándose a la temática asignada.	Perfila la idea del fanzine de acuerdo al tema asignado para el fanzine analógico	Perfila la idea del fanzine proponiendo una idea clara del formato que adoptará el fanzine
EXPRESIÓN	Determinación del formato del fanzine.	No se evidencia exploración de ideas y se desarrolla la idea con el primer formato dado en clase.	Explora una idea desarrollada y se limita a ser la mejor opción del formato.	Explora dos ideas desarrolladas y determina el mejor formato para ello.	Explora todas las ideas desarrolladas y determina el mejor formato para ello.
MAQUETACIÓN	Desarrollo de la técnica del fanzine	Utiliza solo 1 formato, técnica, y material para la maquetación del fanzine analógico.	Utiliza y combina 2 formatos, técnicas y materiales para la maquetación del fanzine analógico.	Utiliza y combina 3 formatos, técnicas, materiales para la maquetación del fanzine analógico.	Utiliza y combina más de 4 formatos, técnicas y materiales, para la maquetación del fanzine analógico.

DIFUSIÓN	publicación del fanzine análogo a digital.	Conserva el 20% de las características analógicas en el formato digital del fanzine.	Conserva el 50% de las características analógicas en el formato digital del fanzine.	Conserva el 80% de las características analógicas en el formato digital del fanzine.	Conserva el 100% de las características analógicas en el formato digital del fanzine.
-----------------	--	--	--	--	---

**INSTITUCION EDUCATIVA JOSE ANTONIO LLORENTE
AUTOEVALUACIÓN ESTUDIANTIL 2022**

ESTUDIANTE: _____

GRADO _____ **PERIODO:** _____

De acuerdo a los criterios que se le presentan a continuación debe dar una valoración a su desempeño en el periodo. Los valores están comprendidos de 0 a 5, para ello coloque su valoración en la casilla correspondiente, al final sume y saque su nota promedio.

CRITERIOS	VALORACIÓN
Participación diaria en clase	
Cumplimiento en la entrega de tareas o trabajos escolares	
Preparación diaria para cada clase o evaluación	
Respeto a compañeros	
Respeto a profesores	
Puntualidad en formaciones y en la entrada a clases	
Presentación y aseo personal	
Comportamiento	
Utilización correcta del uniforme	

Uso adecuado de los recursos de trabajo personales y de la institución	
Trabajo en equipo	
Participa y colabora activamente en el aseo de la institución y de su entorno	
PROMEDIO	

Anexo D. Formato de diario de campo de entrevista no estructurada.

Anexo D FASES	GRADOS				
	8-1	8-2	8-3	8-4	8-5
IDEACIÓN					
EXPRESIÓN					
MAQUETACIÓN					
DIFUSIÓN					

Anexo E. Entrevista Semiestructurada.

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	PREGUNTAS GUIA	GRADO					INFERENCIAS
			8-1	8-2	8-3	8-4	8-5	
PROCESO CREATIVO	TÉCNICA EXPRESIVA	¿Qué es un proceso creativo?	Mostrar un trabajo de manera más llamativa. Conjunto de etapas para poner en práctica la creatividad para resolver un problema. Utiliza la imaginación para crear dibujos de todas las formas.	Crear con imaginación algo de acuerdo a la personalidad de cada uno. Crear su propia imagen y su punto de vista. Etapas para resolver un problema. Proceso donde recreamos nuestras ideas para recrear nuestro cuerpo y mente.	Poner a volar la imaginación. Método que desarrolla sentido creativo que cada quien debe descubrir a través de distintas actividades su estilo creativo.	Persona con varias ideas que lo expresa en trabajos. En el cual se emplea la imaginación y creatividad. Proceso que desarrolla prácticas de la creatividad. Tener un arte.	Proyecto a largo plazo que necesita práctica y creatividad. Cuando una persona puede expresarse con los materiales a su alcance. Conjunto de etapas para poner en práctica la creatividad. Es un programa que se desarrolla para poner en práctica los pensamientos .	Proceso secuencial que reconoce fases, responde a necesidades y se consolida en patrones temporales a largo plazo.
	TÉCNICA EXPRESIVA	¿Qué procesos creativos y de difusión han trabajado?	Exposiciones de las creaciones planchas en cartulina lienzos, hojas base 30, pinturas, acrílicos, óleo, porcelanicon, en temáticas de mitos, cine, comedia, romance,	Procesos dinámicos, juegos, rondas, bailar, escuchar música. narrativa, intuitiva, dibujos, descripciones , planchas, obras de autores representativos	Composición de obras, de Miro, Paul Klee, Picasso, diseñar esculturas, redes sociales para que lo vean otros, porcelanicon , plastilina,	Pinturas, ensayos, carteleras, plegables, dibujos, composiciones, pinturas, feria de la ciencia, herbario, diccionario nariñense, dibujos abstractos	Paisajes, caricaturas, porcelanicon , planchas de trabajo, dibujos de artistas reconocidos, escultura.	Los trabajos artísticos se reconocen como proceso creativo en su mayoría. Sin embargo, se inicia a reconocer procesos creativos paralelos en otras áreas del SABER.
	TÉCNICA EXPRESIVA /INTERFAZ	¿De qué manera comunican y transmiten un contenido/logro/ iniciativa?	Plegables o carteleras revistas, comics, videos, sueños, imaginarios. Formas verbal y oral, expresando emociones, Usando medios de comunicación actuales	Medios de comunicación como redes sociales, signos de comunicación , analizar lenguaje corporal, conocer su identidad, controlar la conversación, manera verbal, no	Formas de comunicarnos , relación de una persona con otra, radio, medios de comunicación públicos como: redes sociales dentro de la comunidad misma	Formulando ideas, poniendo en práctica conocimientos aprendidos, iniciativa a crear algo, de forma tranquila calmada, diálogos, comunicación , intentando que nuestro	La manera de comunicar o transmitir algo es presentando felicidad, páginas y redes sociales, emociones, expresiones, buscando la manera más adecuada	Se reconoce a los medios de comunicación masivos como principales protagonistas, sin embargo, se da valor a canales visuales, verbales, no verbales. Las redes sociales se consideran “medios de comunicación públicos”

				verbal, expresión de emociones		contenido sea interesante para los demás, redes sociales, correo electrónico, arte		
COMPETENCIA COMUNICATIVA	CREACIÓN	¿Qué es un medio de comunicación alternativo?	Forma de comunicar de forma atenta y creativa. Facilitan mecanismos Medio tradicional para comunicar sin incluir la tecnología Comunicación a través de dibujos, colores en medio físico. Medio de contrainformación, emisor de información, no masivo.	Es un emisor de información no masivo, contrainformación. Va cambiando de información a medida que va transmitiendo .	Medio donde podemos expresar nuestros sentimientos, emociones, deseos, necesidades, ideas. No genera información Medio fuera de lo común para expresarse de forma independiente y segura. Informa, pero no es un noticiero o una agencia pública.	Son lenguajes de señas, cartas. Medios escritos, diferentes a los medios globales. Hay varios según como los vayamos a utilizar, y a las situaciones que nos enfrentemos y que no podemos utilizar un medio que siempre utilizamos.	Es usado para expresar pensamientos , necesidades, deseos, ideas. informa acerca de algo que está en promoción. Nos permite comunicarnos rápidamente y enviar información actual. Pueden ser variados como radio y televisión.	Se asocia a medios de comunicación tradicional, a lo analógico, que no incluya las TIC, que confronte los medios masivos, pertinentes al momento socio histórico y mantienen la comunicación vigente.
COMPETENCIA COMUNICATIVA	CREACIÓN	¿Han escuchado la palabra fanzine?	No	No	No	No	No	Muestra homogénea sistemática
COMPETENCIA COMUNICATIVA	CREACIÓN PRODUCCIÓN	¿A que creen hace referencia?	libro de ideas, imágenes relacionadas, ideas escritas, imaginación	historieta creatividad ilustraciones	libro pequeño con un tema específico	libro animado dibujos imaginación	revista poster	Asocia a lo visual: libro, historieta, creatividad.
COMPETENCIA COMUNICATIVA	PROYECCIÓN	Según estos modelos ¿qué es un fanzine?	Publicación temática y autoeditada Publicación didáctica, entretenida y atractiva.	Algo que ilustra nuestra imaginación. Tipo de historieta corta donde se puede relatar las emociones y gustos, descripciones de algo. Revista hecha y autodidacta, es una forma de expresión donde el creador puede manifestar su opinión. Libro pequeño creativo.	Resúmenes cortos y temáticos de lo que está pasando en nuestro país. Minicuento donde se demuestra la creatividad, lo crea un grupo que no son profesionales en cada una de las áreas de su creación y distribución Es donde podemos expresar lo	Mezcla de realidad y fantasía, que nos exige imaginar muy bien para que sea agradable y lo disfruten. Mini revista. Manera de expresar puntos de vista, problemas sociales, cuentos, narraciones, de forma resumida y más entendible, de diversas expresiones.	Revista hecha o autoeditada, por aficionados. Libro pequeño, revista creativa. Forma de expresión, en la que su creador puede manifestar lo que le parezca, con diferentes formas y maneras.	Se realiza inferencia sobre el impacto social que tiene el fanzine. Lectura empática, formulación de hipótesis.

					que sentimos, pensamos.			
PROCESO CREATIVO	TÉCNICA EXPRESIVA	8. ¿Qué lo diferencia de una revista?	<p>El fanzine expresa sentimientos, autor individual, usa imágenes creativas realista de cada persona. Usa material didáctico.</p> <p>La revista usa imágenes prefabricadas, es un catálogo, requiere editorial para publicar, incluye costos, tenemos que pagar para verla, maneja publicidad de productos y noticias. El formato es grande.</p>	<p>Es una libre manifestación de opinión y gran libertad de imaginación, independiente, muestra historias y cosas del autor.</p> <p>La revista hay cómic y más expresiones y casi son hechos reales, muestra polémicas hechos de los famosos, promociona ropa.</p>	<p>El fanzine es corto, tiene un grupo de aficionados, el tamaño pequeño y el contenido.</p> <p>La revista trae más contenidos, tiene un grupo de profesionales, incluye publicidad.</p>	<p>El fanzine es más corto, creativo, imaginativo y uno también puede opinar. También trabaja géneros deportivos, lectura, moda, anime. hace referencia al arte.</p> <p>La revista trae más contenido.</p>	<p>En el fanzine expresamos nuestra creatividad.</p> <p>En la revista se comercializa cosas, tiene más contenido e información, en gran tamaño</p>	Paralelo recoge dimensión de publicación y composición.

Anexo F. Diarios de campo

GRADOS								
CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍA	FASES	8-1	8-2	8-3	8-4	8-5	INFERENCIAS
COMPETENCIA COMUNICATIVA	CREACIÓN	IDEACIÓN	<p>Muestran motivación e interés por una temática nueva.</p> <p>En colectivo deciden realizar unas chapaletas o papeles para un sorteo y trabajar las temáticas. Aquí observan otros ejemplos de fanzine análogos y digitales. Se realizan fotografías vistas desde arriba mirando ejemplos de fanzine análogos trabajados por estudiantes realizados en el año 2021.</p>	<p>Los motiva el formato diferente a trabajar. El tema es nuevo para los estudiantes, por lo que se realizan grupos de trabajo de 8 estudiantes, donde se realiza la entrevista al grupo focal. La palabra "Fanzine" los remite a ellos realizan un listado de lo que podría contener imágenes y texto sobre: historietas, personajes, fantasía, caricatura, comedia, texto, guión, humor.</p> <p>En colectivo deciden realizar unas chapaletas o papeles para un sorteo y trabajar las temáticas para mayor organización. Aquí observan otros ejemplos de fanzine análogos y digitales.</p>	<p>Su motivación es que se utilizan nuevos materiales y es un medio de comunicación. El tema es nuevo para los estudiantes, por lo que se realizan grupos de trabajo de 8 estudiantes, donde se realiza la entrevista no estructurada al grupo focal. La palabra "Fanzine" los remite a ellos a una revista con imágenes, texto y didáctica.</p> <p>En colectivo deciden realizar unas chapaletas o papeles para un sorteo y trabajar las temáticas para mayor organización. Aquí observan otros ejemplos de fanzine análogos y digitales. Se realizan fotografías vistas desde arriba mirando ejemplos de fanzine análogos trabajados por estudiantes realizados en el año 2021. Temas en los que les gustaría trabajar: Deporte, Botánica, comida, países, cuentos tradicionales, planetas.</p>	<p>Su motivación es que se utilizará elementos tecnológicos para conocer una propuesta de creación. Es una herramienta interna para difundir, potenciar, expresar. Se realizan unas preguntas sobre ¿Qué es un fanzine? ¿Si han escuchado antes esta idea o frase? Los estudiantes mencionan que no. Ellos realizan un listado de lo que podría contener un fanzine: fanático de algo, algo de la imaginación, color, comic, texto, revista, manga, cine, el diario vivir, historias de unos antepasados, sentimientos, planetas, peses, mar, insectos, luna, sol, estrellas, contaminación, moda, idiomas, respeto, gustos, confianza emociones, biografía de celebridades, cuarentena, política, la vida de una persona. Dibujos que quieren incluir: fantasmas, árboles misteriosos,</p>	<p>Su motivación es utilizar materiales tecnológicos y de proyección de sus trabajos. Realizan una lluvia de ideas de lo que podría ser un fanzine. Se encuentran motivados sobre la nueva temática dado que podrán hacer uso al final de las TIC. Realizan un listado de lo que podría contener un fanzine: Para ello realizan un listado de las posibilidades de que temática podrían hablar y contener un fanzine: Cine, proyección, fantasía, creativo, entretenido, educativo, divertido, fanático.</p>	<p>TIC cataliza la participación, es un escenario atractivo para la población. No se reconoce el uso transversal de las TIC en las fases iniciales a pesar de usar hipertexto e interactividad para para la perfilación de la idea.</p>

						murciélagos, luna llena, noche sin estrellas, etc.		
COMPETENCIA COMUNICATIVA	PRODUCCION	EXPRESIÓN	<p>Exploran las ideas en relación al primer formato expuesto por la docente. Pueden interactuar con textos de autores, imágenes.</p> <p>Aplican con interés los dobles y diseño de un fanzine.</p> <p>Algunos fanzines le crearon movimiento, otros por lo contrario les faltó calidad en el color y dibujo.</p> <p>Temáticas que trabajaron fanzine análogo: flores, emociones, leyendas, poemas, video juego, mitos, la vida, cigarrillo, hábitos y estilos de vida saludable, historia de amor, demons Slayer, primavera, creación del mundo, depresión, océano.</p> <p>Incluyeron textos basados en Wikipedia, otros textos fueron de autoría del mismo estudiante, en otros se utiliza el hipertexto, imágenes como dibujos creados por los mismos estudiantes, utilizan el objeto para dar un</p>	<p>Exploran la idea del formato con nuevos elementos como el collage, flores naturales.</p>	<p>Exploran la ilustración con marcadores, lápiz, fomi, cinta de colores.</p> <p>Temáticas en las que trabajó el fanzine análogo: personalidades, cuentos, plantas, estrellas, la creación, personajes animados, anime, la naturaleza.</p> <p>Incluyeron textos basados en Wikipedia, otros textos fueron de autoría del mismo estudiante, en otros se utiliza el hipertexto, imágenes como dibujos creados por los mismos estudiantes, utilizan el objeto para dar un mensaje e inquietud sobre un tema en especial.</p>	<p>Explora la idea con hipertexto, papel de colores, combina otros formatos, trabajan la ilustración de imágenes con nuevos materiales como tela, cartón y paja.</p> <p>Temáticas en los que trabajaron el fanzine análogo: flores, velocidad, mariposas, deporte, la tierra, los duendes, medio ambiente, sistema solar, "cosas que mi mamá me enseñó", la guerra, planetas, animales, la laguna, la amistad, los sueños.</p> <p>Estudiantes trabajan en la maquetación y diseño de la creación del fanzine, se fortalece las ideas, dibujos, texto, color, estructura de un fanzine,</p> <p>La docente realiza las observaciones correspondientes al proceso y desarrollo de la actividad.</p> <p>Temáticas en los que trabajaron el fanzine análogo: cuentos, fiesta sagrada del Inti Raymi, motivación, deporte, personajes animados, con el amor de mamá, el amor leyendas,</p>	<p>Exploración de nuevos materiales para la transmisión de un sentimiento, propósito, inquietud.</p> <p>Temáticas en los que trabajaron el fanzine análogo: animales salvajes, los hongos, carros, medios de comunicación, situaciones/estrellas, amistad, naturaleza, flores, moda, contaminación, personajes animados, sistema solar, coplas, la laguna, las aves, gatos, cisnes.</p>	<p>La comunicación no se limita a perspectivas analógicas. se expande a entornos digitales.</p> <p>Se continúa desconociendo a las TIC en los procesos de interactividad e hipertexto, a pesar de recurrir a ello para la perfilación de la idea.</p>

			mensaje e inquietud sobre un tema en especial			constelaciones, la moda.		
PROCESO CREATIVO	TÉCNICA INTERACTIVA	MAQUETA CIÓN	El formato utilizado es 8 cms x 12 cms. Técnica interactiva. descriptiva	El formato utilizado es 6 cms x 10 cms. técnica interactiva. Histórico analítica	El formato utilizado es 6 cms x 10 cms. Técnica interactiva. Expresiva	El formato utilizado es 8 cms x 12 cms, 20 X 14 cms, 30 X 15 cm. Formato cuarto de cartulina Técnica interactiva. Analítica	El formato utilizado es 6 cms x 10 cms. Técnica interactiva. descriptiva	Los formatos usados en su mayoría son de tipo descriptivo y el de menor alcance fue el analítico.
PROCESO CREATIVO	TÉCNICA INTERFAZ	DIFUSIÓN	En los videos emplean sonido aludiendo a los dibujos realizados, utilizan música de fondo, fotografías en los que plasman una situación. Hay estudiantes que, aunque no entregaron consentimiento para participar del proyecto, publican porque consideran que “se esforzaron mucho”, “está bonito” por lo que quieren que sean visibles, por los likes, reproducciones del video.	Emplean aplicaciones como Cat Cut para edición de video y fotografías. Incluyen texto digital. Reflexionan sobre problemas sociales propios de su entorno. se les dificulta enviarlo por el peso del video. Los estudiantes manejan muy bien las aplicaciones y realizan funciones de cambio de formato, dirección etc.	La difusión la realizan a través de un celular personal en otros casos lo realizan desde el celular de un familiar a través de una red social como Facebook. Aplicación de Tik Tok. Dos estudiantes manifiestan interés en aprender más sobre la aplicación Cap Cut. Se fatigan ante la impotencia de no poder organizar la música con la imagen, enviarla, publicarla etc. Solo un estudiante manifiesta no manejar la aplicación y se limita a enviarla sin editar. Cinco estudiantes realizan la edición brevemente, sacan a flote sus habilidades digitales y terminan en el menor tiempo. Todos los estudiantes refieren que con ningún docente han trabajado la publicación de sus trabajos en este formato multimedia que les gustaría que desde el área de informática se trabaje aplicaciones. los formatos son muy pesados para poderlos enviar y subir.	La difusión la realizan a través de redes sociales otros que tuvieron dificultad en subir a una red social lo envían a su docente por interno. Para la difusión se implementa la aplicación de edición de video como: Cat Cut, Tik Tok, Canva, donde incluyen sonidos, música voz, fotografías. La publicación del video lo realizan a través de redes sociales y WhatsApp interno de la docente encargada. Es una de las sesiones más esperadas para llevar el celular a la clase. Refieren que es algo diferente que salga de lo tradicional y que “está con el mundo de ellos”	La difusión la realizan a través de redes sociales. Emplean la aplicación de Cat Cut. Utilizan el texto digital y fotografías del fanzine análogo para crear el video digital. Para la difusión se implementa la aplicación de edición de video como: Cat Cut, Tik Tok, donde incluyen sonidos, música voz, fotografías. La publicación del video lo realizan a través de redes sociales y WhatsApp interno de la docente encargada. Los estudiantes se muestran diestros en el manejo de aplicaciones digitales puesto que se muestran con orgullo que “lo aprendieron en la pandemia”. madres de familia se comunican para corroborar el permiso para llevar celular al colegio	Los cambios de técnicas entre el formato análogo al digital se da por las posibilidades que las plataformas o redes ofrecen al fanzine. El escenario virtual facilita que se interactúe en él, lo que desata mayor socialización por este medio.