

## INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

<b>Título: Aplicación de micro aprendizaje como herramienta para la enseñanza en Colombia de la historia del arte en la segunda infancia.</b>		
<b>Tipo de Investigación</b>		
*Básica: __ **Aplicada: __ ***Desarrollo Tecnológico o Experimental: <u>_X_</u> ****Creación Artística: __ Otro: _____		
<b>Lugar de Ejecución del Proyecto</b>		
<b>Ciudad/municipio/vereda/corregimiento:</b> Bogotá		<b>Departamento:</b> Cundinamarca
<b>Duración del Proyecto</b> (en meses):	<b>Fecha de iniciación:</b> 01/05/2022	<b>Fecha de Terminación:</b> 05/11/2022
<b>Investigadores</b>		
<b>Nombre del Investigador</b>	<b>Dirección correo electrónico</b>	<b>Profesión</b>
Andrea Constanza Pineda Quintero	<a href="mailto:acpinedaq@libertadores.edu.co">acpinedaq@libertadores.edu.co</a>	Profesional en Estudios y Gestión Cultural. Directora de programación en Cine Colombia.
<b>Línea de investigación en la que se inscribe el proyecto:</b>		
<b>ÁREA DE CONOCIMIENTO</b>	Ciencias Naturales y Exactas	
	Ciencias sociales y Humanidades	<b>X</b>
	Tecnología e innovación	<b>X</b>
	Artes, Diseño y Arquitectura	

\* Se caracteriza porque parte de un marco teórico y permanece en él; la finalidad radica en formular nuevas teorías o modificar las existentes, en incrementar los conocimientos científicos o filosóficos, pero sin contrastarlos con ningún aspecto práctico.

\*\* Este tipo de investigación se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren.

\*\*\* Se define como el conjunto de trabajos creativos que se emprenden de modo sistemático a fin de aumentar el volumen de conocimientos, incluidos el conocimiento del hombre, la cultura y la sociedad, así como la utilización de esa suma de conocimientos para concebir nuevas aplicaciones.

\*\*\*\* Un método investigativo propio del ámbito de las artes, a nuestro modo de ver es una manera a través de la cual el campo del arte parte de la creación artística como método investigativo aplicable a una investigación con carácter riguroso y sistematizada.

**Aplicación de micro aprendizaje como herramienta para la enseñanza en Colombia  
de la historia del arte en la segunda infancia.**

**Andrea Constanza Pineda Quintero**

Profesional en Estudios y Gestión Cultural

Programadora Audiovisual

Trabajo presentado para obtener el título de  
Especialista en el arte en los procesos de aprendizaje

Director

Armando Chicangana López.

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en el Arte en los Procesos del Aprendizaje

Bogotá D.C., noviembre 5 de 2022

## **1. Resumen ejecutivo**

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo determinar la manera de crear una estrategia didáctica basada en la metodología del microlearning, para enseñar contenidos relacionados con la historia del arte a niños y niñas de segunda infancia, aplicando dicha pedagogía en un grupo de niños en Bogotá.

Actualmente el proyecto ha desarrollado las etapas de planteamiento del problema, justificación, formulación de objetivos, pero lo más importante es que se ha realizado un levantamiento de información de estado del arte, en dónde se han encontrado otras investigaciones y procesos realizados en Latinoamérica y Colombia, en los cuales se ha aplicado el aprendizaje por medio de microlearning en diferentes procesos formativos, marco que nutre esta investigación.

También se ha identificado la población objetivo, el conjunto de las herramientas digitales adecuadas para utilizar en la propuesta y se hizo una estructura primaria de los contenidos de la experiencia de aprendizaje, por lo anterior el proyecto se encuentra en un estado intermedio de formulación.

### **Palabras Clave**

Microaprendizaje - Microlearning - Historia del arte - Aprendizaje

Segunda infancia - Didáctica digital - Herramientas TIC

## 2. Planteamiento del problema

Para el año 2022 y de acuerdo con diferentes estudios, actualmente en el mundo convivimos más de cinco generaciones: la *Generación Silenciosa* (1928-1945), los *Baby Boomers* (1946-1964), la *Generación X* (1965-1981), la *Generación Y* o millennial (1982-1993), la *Generación Z* o centennial (1994-2010) y por último, la *Generación Alfa* (2011- actualidad); siendo esta última la primera generación en ser definida como 100% digital, es hacia esta última generación donde debido al acelerado proceso de desarrollo tanto educativo como individual, que se deben dirigir los esfuerzos para optimizar las acciones encaminadas a su formación, en miras al futuro.

“Es importante entender los rasgos de la *Generación Alfa* porque representan el futuro y proporcionan una lente a través de la cual mirar la próxima década y más allá”. (McCrinkle, 2020).

Considerando lo anterior y desde otra perspectiva, es clave examinar las características sociales de la *Generación Alfa* también conocida como *Generación T o Touch*, denominación que surgió gracias a una investigación realizada por el investigador australiano Mark McCrinkle, que indica que a esta generación pertenecen los niños nacidos a partir del año 2011: “Son los hijos de los Millennials, los hermanos menores de la Generación Z. Cuando todos hayan nacido, en 2025 serán más de 2 mil millones, la generación más grande en la historia del mundo”. (McCrinkle, 2020).

En Colombia, de acuerdo con las estadísticas del Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE), para el año 2.022 en Colombia hay aproximadamente 51.600.000 habitantes de los cuales 9.456.000 serían niños y niñas de entre 0 y 11 años de edad, es decir que el 18.3% de los habitantes del país, hacen parte de la denominada Generación Alfa o Touch. Además, en este grupo etario, se encuentran actualmente 5.550.000 niños y niñas de entre 6 y 12 años de edad, es decir que el 10.7% de los habitantes del país, corresponden al grupo poblacional de segunda infancia, que es el grupo en el que se busca enfocar esta investigación.

Dicha generación es 100% digital, ha crecido en su mayoría usando celulares Smartphone, tabletas digitales, e incluso computadores como parte de su proceso educativo, así como para su desarrollo personal y crecimiento. De acuerdo con (Zamorano, 2017) “Esta generación se caracteriza por interactuar con los medios digitales directamente con las manos: tocar lo virtual es la manera habitual en que los Touch interactúan con los dispositivos”.

Si a esto le sumamos los efectos colaterales que la pandemia del Covid-19 ha dejado luego de dos años desde su aparición y el drástico cambio que se originó a raíz de las largas cuarentenas que se vivieron a nivel mundial, la interacción digital de los niños de esta generación aumentó exponencialmente, es así como indica Zamorano (2017) que los niños de esta generación Touch utilizan la mayor parte del tiempo los dispositivos electrónicos y aprovechan la tecnología en su tiempo de ocio.

Dentro de las características que hasta el momento se han podido definir de esta generación se encuentran: son expertos en tecnología, son a la vez independientes pero sobreprotegidos, tienen menos capacidad de atención y buscan la inmediatez en sus actividades, ambas cosas debido precisamente al uso de las pantallas.

Dado que esta generación nativa digital en su mayoría está en plena formación, es importante considerar la forma en que está desarrollando sus procesos para de alguna manera adaptarlos con el fin de mejorar su aprendizaje, considerando que la manera de relacionarse con la tecnología permea el desarrollo de casi todas sus actividades.

Como indica McCrindle, (2020) esta generación que actualmente es la más joven, son influenciadores naturales debido al uso de las redes sociales y por ende algunos de ellos gozan de poder adquisitivo más allá de su edad y son además consumidores emergentes.

Considerando lo anterior y la importancia y lo significativo que es para los niños de la segunda infancia el tiempo que pasan frente a una pantalla, resulta interesante explorar posibilidades y herramientas que sean atractivas y motivadoras en el estudio de cualquier disciplina.

En este caso puntual, se busca examinar la forma de aplicar el microlearning o microaprendizaje, entendido éste como esa forma de enseñanza mediante contenidos cortos y concisos y en su mayoría mediante dispositivos digitales; en la enseñanza artística, con el fin de acercar a los niños a este conocimiento y generar en ellos habilidades creativas dinámicas además de cognitivas, desde la formación en la historia del arte.

Como indica (Araya, 2016) “la enseñanza del arte para niños puso en evidencia, [...] que el arte siempre ha sido el medio fundamental de la enseñanza infantil, y de hecho siempre ha sido tecnológicamente su estatuto de fundación, conservación y perfeccionamiento”.

## **2.1 Formulación del problema**

Teniendo en cuenta lo anterior y la importancia de encontrar nuevas formas para la enseñanza de prácticas artísticas a las nuevas generaciones, así como identificar los procesos que se puedan estar generando en torno a la enseñanza mediada por tecnología en Colombia en la segunda infancia, nace la siguiente pregunta:

¿Cuál es la estrategia para diseñar una herramienta digital que incorpore los contenidos adecuados para mediante el microlearning enseñar fácilmente la historia del arte en la segunda infancia en Colombia?

### 3. Justificación

Desde hace varios años, incluso antes de la aparición de la pandemia del Covid-19, el microlearning estaba empezando a ser un instrumento muy utilizado en los procesos formativos, y que ahora, se ha convertido luego de dos años de pandemia, en una herramienta digital importante, aplicada en el aprendizaje de diferentes contenidos y para diferentes comunidades: colegios de primaria y secundaria, universidades, organizaciones corporativas entre otros.

¿Por qué esta tendencia?, como indican (Trabaldo, Mendizábal, González, 2017) “La necesidad de desarrollo personal y profesional permanente va en aumento, y es en esta realidad donde el microlearning surge como una modalidad de aprendizaje que puede facilitar la adquisición de competencias y actualización de conocimientos”.

¿Qué es el microlearning o microaprendizaje?

Esta metodología surge inicialmente en 2003, cuando el emprendedor estadounidense Anil Dash define inicialmente el término *microcontenido*, que se refiere a toda la información publicada de forma abreviada que, por la limitación de tiempo, se simplifica a un solo tema principal, al cual se puede acceder por medio de un software y un dispositivo.

El microlearning entonces, es una manera de aprendizaje en la que los contenidos se estudian mediante pequeñas cápsulas de información relacionadas a una temática, además que las actividades a realizar son de breve duración, y que pueden ser analizadas y desarrolladas en cualquier lugar y momento. Es decir que el estudiante, no necesariamente debe estar en el aula bien sea en clases sincrónicas o asincrónicas, en procesos presenciales o de forma digital, que es diferente al concepto de virtualidad.

Teniendo en cuenta entonces, por un lado, la nueva forma de relacionamiento que tiene la segunda infancia con la tecnología y por el otro lado, las ventajas que tiene el microlearning o microaprendizaje en la formación, resulta interesante examinar las posibilidades que este método nos puede aportar en la enseñanza de prácticas artísticas, que nos acerquen a las nuevas generaciones nativas digitales de una manera más dinámica, innovadora y motivadora.

Según una encuesta realizada por Infobip, “el 46% de los niños entre 6 y 11 años tienen una cuenta activa en una red social, al 32% disfrutaban dando scroll por el feed y enviando mensajes diariamente y de forma muy activa desde sus teléfonos inteligentes”, así mismo el estudio concluye que “73% de los niños de 11 años están bastante familiarizados con el uso de WhatsApp”. (Infobip, 2021).

Por lo anterior es que se plantea en este proyecto, utilizar la herramienta del microlearning, para la formación en historia del arte, y explorar la posibilidad de realizar la aplicación del prototipo en un contexto de estudiantes de segunda infancia (comprendida entre los 6 y 12 años) en la ciudad de Bogotá.

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo general**

Diseñar la estrategia digital basada en metodología microlearning para la enseñanza de la historia del arte en la segunda infancia e implementarla como estrategia didáctica de innovación educativa en un grupo de niños y niñas de segunda infancia en Bogotá.

### **4.2 Objetivos específicos**

- Identificar el conjunto de las herramientas digitales adecuadas a utilizar en el microlearning y elaborar las actividades a desarrollar en la estrategia pedagógica.
- Diseñar los contenidos adecuados para la formación inicial en historia del arte (periodos, autores, obras, significado) para la segunda infancia.
- Realizar la implementación del prototipo de proyecto de intervención educativa, en un grupo de niños y niñas de 6 a 12 años de la ciudad de Bogotá.

## 5. Aproximación al estado del arte

La educación en la post pandemia sufrió un cambio importante dado que la metodología de enseñanza se volcó a la virtualidad, en donde se aprovecharon al máximo los recursos tecnológicos, sin embargo es importante resaltar que, en muchos de los países latinoamericanos así como en Colombia, el acceso a Internet, el contar con las herramientas tecnológicas suficientes (computador, Tablet, smartphone) y en algunos casos la falta de alfabetización digital en los docentes, padres, cuidadores e incluso alumnos, es una brecha que sigue latente. A pesar de ello, durante estos dos años de cambio y transformación vivida en la educación, quedó claro que es indispensable incorporar aún más y de forma más efectiva, la enseñanza mediada por tecnologías.

En este orden de ideas y como se indicaba anteriormente, existe una metodología ágil, de fácil aplicación, sencilla de comprender, accesible y motivadora, conocida como microlearning o microaprendizaje, estrategia que ha sido explorada en procesos formativos tanto a nivel corporativo, pero también en el aula en diferentes niveles educativos.

Como indica (Racig, 2020), la metodología del microlearning ha servido para la formación en la educación superior:

“Como una nueva forma de enseñanza-aprendizaje en línea que se origina a partir de cambios sociales, laborales, culturales, educativos y principalmente, de la constante innovación tecnológica que se manifiesta en los dispositivos portátiles existentes, el uso de medios y redes sociales y el acceso casi permanente de los usuarios a la web 2.0”.

Dentro de los beneficios que presenta esta metodología se encuentran *la motivación, la reducción del tiempo de aprendizaje, el incremento en el conocimiento y altos niveles de satisfacción* por parte de los estudiantes frente a lo aprendido.

Es así como en Perú se aplicó microlearning como estrategia de aprendizaje y se encontraron los siguientes resultados:

“En el *incremento de conocimiento* se obtuvo un resultado de 80.47%, debido a las cualidades que aporta el microlearning y gamificación, como el contenido de información sintetizado, el uso de juegos con contenido educativo y los ejercicios planteados. Se obtuvo un *incremento de motivación* de 41.59% por parte del alumnado [...] Para ello se debió implementar realidad aumentada el cual referente a trabajos previos fue importante para despertar el interés en estudiantes hacia la tecnología”. (Montero, 2021).

En cuanto a la aplicación de esta estrategia de enseñanza en educación básica secundaria, también se hallaron aproximaciones en Latinoamérica, como es el caso de un estudio realizado en Ecuador para mejorar la habilidad de concentración en estudiantes de bachillerato, donde se concluyó que

“El microaprendizaje responde a las necesidades actuales de la educación en línea, siendo una de las estrategias mayormente empleada por los docentes a nivel global por su aporte a la habilidad de la concentración convirtiendo la información en aprendizajes fáciles, divertidos e informales. Para esto recomiendan lenguaje sencillo, empatía, personalización de actividades, contenidos concretos, estrategias lúdicas, entre otras estrategias”. (García-Mendoza & Corral-Joza, 2021).

En Colombia, se localizaron varios estudios que han aplicado este método para la enseñanza de diferentes contenidos, como es el caso de una propuesta ejecutada en la ciudad de Medellín para

la formación ciudadana en estudiantes de grados 10° y 11°, donde se estableció que “el microaprendizaje es una forma diferenciadora que permite la aprehensión de conceptos y la reflexión por parte de los estudiantes”. (Cruz, 2020).

De igual forma, en Bogotá se ubicó que el microlearning fue empleado en la realización de un estudio sobre el aprendizaje de normas de tránsito en ciclistas bogotanos, donde se concluyó que:

“El microlearning es la herramienta que permite masificar de forma fácil los contenidos que se quieren transmitir, cuando se usan redes sociales como YouTube. Se logró encontrar múltiples canales de aprendizaje de las normas de tránsito a ciclistas bogotanos a partir del microlearning con miras a fortalecer la seguridad vial del ciclista” (Monroy, 2021) Pág. 30.

Por último, en la Fundación Universitaria Los Libertadores, se utilizó el microaprendizaje como una de las técnicas para generar espacios de reflexión en torno al comportamiento ambiental de los estudiantes de la universidad:

“A partir de esta iniciativa, se dio vida a un modelo basado en metodología web, que permite que los recursos de aprendizaje móvil sean clasificados y utilizados en sesiones de microaprendizaje. La idea es propiciar el autoaprendizaje de los estudiantes y, de esta forma, lograr que sean capaces de crear su propia carta de navegación”. (Medina, 2019) Pág. 36.

Considerando la anterior revisión documental, se encontró que el microlearning o microaprendizaje es una herramienta óptima en la formación y el aprendizaje de diferentes temáticas en distintos sectores y niveles académicos, a pesar de ello, no se ubicaron experiencias enfocadas específicamente a la enseñanza de prácticas artísticas o de contenidos como historia del arte; por lo que la presente investigación gana relevancia en su formulación.

## **6. Estrategia metodológica aplicada**

Por el tipo de proyecto de intervención educativa propuesto, consideramos que el enfoque para este trabajo se basa en la metodología de investigación en las ciencias sociales, definida por Muñoz Raso (2011) como “una metodología que contribuye a explicar la realidad social a través de la observación, la experimentación y diversos instrumentos de recopilación de datos”.

Dentro de esta metodología, el enfoque buscará ser cualitativo, “orientado a la comprensión de las acciones de los sujetos en función de la praxis” (Rodríguez Sosa, 2011). En este sentido el enfoque cualitativo utiliza instrumentos no estructurados como las entrevistas a profundidad y en este caso, también se usarán técnicas de observación participante, lo cual puede aportar claramente en el desarrollo del proyecto.

### **6.1 Población y contexto:**

La población objetivo de este proyecto de intervención educativa, son niños y niñas de entre los 6 y 12 años de edad; de acuerdo con las estadísticas del Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE), para el año 2022 en Colombia hay aproximadamente 51.600.000 habitantes de los cuales 5.550.000 serían niños y niñas de entre 6 y 12 años de edad, es decir el 10.7% de los habitantes del país, corresponden al grupo poblacional de segunda infancia.

Ahora bien, desde otra perspectiva, también es importante considerar las características sociales de la Generación T o Touch, que precisamente son los niños nacidos a partir del año 2010, es decir que en esta generación está incluido actualmente el grupo etario de segunda infancia (6- 12 años). Dicha generación es 100% digital, ha crecido en su mayoría usando celulares Smartphone, tabletas digitales, e incluso computadores como parte de su proceso educativo, así como para su desarrollo personal y crecimiento.

### **6.2 Modelo de Experiencia de Aprendizaje: HISTORIARTEZ**

Diseño de las microcápsulas de aprendizaje con los contenidos de cada módulo de micro learning sobre la historia del arte.

- Técnicas y herramientas:
  - Videos cortos
  - Infografías
  - Tik tok de la estrategia @historiartez
  - Plataformas colaborativas: panopto, miró, genially, nearpod, kaboot, flipgrid, discord entre otras.
  - Podcast
  - Videotutoriales
  - Cortometrajes
  - Artículo corto

- **Contenidos:**
  - Primera unidad (6 semanas)  
Introducción a la historia del arte  
Expresiones artísticas (pintura, escultura, grabado)
  - Segunda unidad (6 semanas)  
Arte de la edad antigua, Arte rupestre mundial y local y Arte egipcio, griego y romano.
  - Tercera unidad (6 semanas)  
Arte de la edad media, arte románico y arte gótico.
  - Cuarta unidad (6 semanas)  
Arte de la edad moderna, Renacimiento y Barroco.

Duración estimada: 24 semanas.

- **Metodología:**

Durante el transcurso de la semana, se enviarán pequeñas cápsulas con el material que corresponde a la unidad. La finalidad es que los estudiantes generen la constancia de consultar y estudiar los contenidos diariamente para consolidar el conocimiento.

Se estima que el estudiante dedique diariamente al menos 30 minutos en el estudio de la unidad y de las capsulas.

### 6.3 Tiempo para el desarrollo del proyecto

FASE	ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6
1	Revisión documental	X	X				
2	Formulación de contenidos			X	X		
3	Diseño microcápsulas			X	X		
4	Prueba del prototipo					X	
5	Monitoreo y validación					X	X
6	Evaluación del proceso						X

#### **6.4 Línea de investigación del grupo de Investigación “Transdisciplinar para la Transformación Social”**

Esta propuesta de intervención educativa está enmarcada dentro de la línea de investigación AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN, en tanto busca mediante el uso de herramientas digitales y el micro aprendizaje mediado por TICs, promover el aprendizaje de la historia del arte en los niños y niñas de 6 a 11 años, para que a través de esta experiencia didáctica digital puedan desarrollar diferentes habilidades que impulsen su creatividad.

## 6. Referencias

- Araya, C. (2016). Arte, educación e infancia. Breve reseña sobre la enseñanza del arte para niños y niñas en Chile. *Revista de teoría del arte*, 107-117.
- Cruz, L. J. (2020). Propuesta de apropiación social de TIC por medio de Microlearning para la formación ciudadana. Pág. 91. Medellín.
- García-Mendoza, D., & Corral-Joza, K. (2021). El microaprendizaje y su aporte en la habilidad de concentración en estudiantes de bachillerato. *Revista Innova Educación*, Pág. 28-39.
- Infobip*. (23 de Diciembre de 2021). Obtenido de <https://www.infobip.com/es/blog/esta-tu-empresa-preparada-para-la-generacion-alfa>
- Lovato, S., & Waxman, S. (2016). Young Children Learning from Touch Screens: Taking a wider view. *Frontiers in Psychology*.
- McCrinkle, M. (2020). *Understanding Generation Alpha*. Pág. 3.
- Medina, M. (2019). Con el agua no se juega: Comunicación creativa para la generación de espacios de reflexión asociados al comportamiento ambiental de los estudiantes de la FULL frente al uso del recurso hídrico. Bogotá.
- Monroy, J. D. (2021). El aprendizaje de normas de tránsito en ciclistas bogotanos a partir del microlearning. Pág. 30. Bogotá.
- Montero, J. (2021). Aplicación móvil con microlearning y gamificación como estrategia de aprendizaje. Pag 65. Lima, Perú.
- Muñoz, R. C (2011). Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis. Pág 106.
- Racig, N. P. (2020). Microlearning en educación superior. 3. Buenos Aires, Argentina.
- Rodríguez Sosa, J. (2014). Paradigmas, enfoques y métodos en la investigación educativa.
- Trabaldo, S., Mendizábal, V., & González, M. (2017). Microlearning: Experiencias reales de aprendizaje personalizado, rápido y ubicuo. *IV Jornadas de TIC e Innovación en el Aula*. La Plata, Argentina.
- Zamorano, C. (2017). Generación Touch. *Medigraphic*, Pág. 164-165.

