



UTN
Fac. Reg. La Rioja

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL

FACULTAD REGIONAL LA RIOJA

Carrera: Licenciatura en Tecnología Educativa

Título: *Las herramientas tecnológicas en las artes visuales*

Autores: Juárez, Nahuel Alejandro ° DNI 37.739.686

Montivero, Lucio Samuel ° DNI 37.318.822

Director: Profesora Ingeniera Claudia del C. Santander

2021

AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar nuestro agradecimiento

A Dios como posibilitador de todo nuestro ser, creador, guía, y luz; a nuestra familia por creer y posibilitar el camino del estudio, por hacernos sentir que todo es posible.

Es mi deseo que junto a este trabajo llegue mi genuino agradecimiento a mi familia, por el apoyo constante en este largo camino a los profesionales formadores que han aportado sus conocimientos y experiencias, los cuales me han valido de guía para la realización del presente trabajo final.

A la universidad y, en ella, a la Directora de tesis Ingeniera Claudia Santander por su predisposición para acompañar este trabajo y su guía metodológica permanente en este desafío. Gracias por brindarnos el conocimiento y la confianza para lograr el éxito profesional nos espera.

El éxito depende de la preparación previa, y sin ella seguro que se llega al fracaso.

RESUMEN

El desafío de la escuela secundaria de hoy y sus actores, es lograr la integración de las herramientas tecnológicas en las artes visuales aprovechando los beneficios de cada una de ellas en pos de mejores resultados educativos. Es crucial cerrar la brecha digital y asegurar que los estudiantes y docentes dispongan de las tecnologías y la conectividad adecuada si se pretende dar continuidad a las clases sincrónicas online, con el fin de buscar estrategias para que los estudiantes puedan acceder a ellas en cualquier momento. Las Herramientas tecnológicas se conciben como dispositivos electrónicos o programas que nos ayudan a facilitar las tareas y permiten ser aplicadas eficientemente para el intercambiando de la información y la comunicación dentro y fuera de las organizaciones. Estas se pueden implementar en diferentes ámbitos educativos, destacando el uso pedagógico como recurso innovador, herramienta de apoyo y como material didáctico del docente, constituyéndose así en una herramienta importante de capacitación. El objetivo de la investigación, identificar las principales herramientas tecnológicas que ha implementado el docente de artes visuales como estrategia metodológica para desarrollar y/o fortalecer la creatividad en estudiantes de la asignatura Producción Artística de 5º año del Colegio N° 15, turno mañana de la ciudad de La Rioja, en el contexto de la ASPO. El proceso de investigación, se implementó la Investigación Aplicada orientada a generar nuevos conocimientos, a través de metodología cualitativa de tipo no experimental para obtener una respuesta al problema. Esto mediante un análisis descriptivo- explicativo del fenómeno a investigar. En cuanto la recolección de datos, se utilizó entrevista y cuestionarios de manera online y la observación de producciones. Los resultados de la investigación demostraron que el docente de artes visuales utilizó como vía de comunicación, Google Meet y el Zoom para interactuar con los estudiantes y grabar el material de la clase, ya que contaba con experiencia en el uso de la tecnología, pero otros docentes fue un tormento. Las herramientas tecnológicas como estrategia metodológica que implementó el docente de artes visuales para fortalecer la creatividad de los estudiantes fue el uso pedagógico de las aplicaciones móviles, observándose en las producciones artísticas. Se confirma también que éstas pueden incorporarse como recurso innovador en el contenido artístico de la disciplina.

Palabra Clave: Artes visuales, Creatividad, Estrategias, Herramientas Tecnológicas.

INDICE

Resumen	pág.1
Introducción	pág.3
Planteo del Problema	pág.5
Fundamentación	pág.11
Marco teórico	pág.14
Capítulo I: Las artes visuales	pág.15
Capítulo II: La creatividad	pág.17
Capítulo III: Estrategias	pág.33
Capítulo IV: Las capacidades	pág.41
Capítulo V: Las TIC'S y la Educación Artística	pág.45
Capítulo VI: Práctica	pág.57
Objetivo General	pág.65
Objetivo Específicos	pág.65
Supuestos	pág.65
Diseño de investigación	pág.66
Instrumentos de recolección de datos	pág.68
Análisis de datos	pág.71
Conclusiones	pág.74
Cronograma	pág.77
Bibliografía	pág.79
Anexo	pág.83

INTRODUCCION

La presente investigación aborda el tema “Las Herramientas Tecnológicas en las Artes Visuales”, y particular, en la asignatura Producción Artística de 5º año del Colegio N°15 turno mañana de la ciudad de La Rioja, en el 2020. El tema es una oportunidad para promover una investigación científica desde las Ciencias Sociales y originar conocimiento sobre la posibilidad de dar a conocer el tipo herramienta tecnológica que se ha utilizado el docente contexto de la ASPO (Aislamiento Social y Preventivo Obligatorio) para despertar y fortalecer la creatividad de los estudiantes, considerado innovador en la educación, específicamente, los dispositivos móviles.

Ahora bien, en lo que respecta al campo educativo, las herramientas tecnológicas son de gran ayuda como estrategia didáctica para la construcción del conocimiento. Esto ha permitido que muchos docentes las usen como apoyo didáctico para que las clases sean más atractivas e innovadoras, fomentando ambientes más cooperativos, permitiendo un acceso interactivo de la información y un desarrollo de otras habilidades como el uso de la tecnología y la expresión. El alumno como el docente en la actualidad, tienen el desafío de aprender de ellas con mayor o menor sistematización y orientación formal. Ya que llegaron para transformar la enseñanza tradicional, utilizando una nueva estrategia metodológica para impartir clases virtuales y brindar la oportunidad de explorar al máximo un tema en específico, a través de diferentes vías educativas que ofrece la tecnología hoy en día.

En este sentido, los cambios tecnológicos, de paradigmas y el uso de las redes sociales imponen la inclusión de contenidos desarrollados específicamente en el currículo de la enseñanza media, a partir del uso de las TIC. Consecuentemente, la necesidad de proponer nuevas didácticas y modelos educativos, que permitan observar cómo las herramientas tecnológicas desarrollan habilidades y capacidades creativas para el siglo XX siendo prioridad en los modelos de una educación visual contemporánea, donde la cultura visual y los medios digitales ocupen un espacio relevante en la comprensión de cómo y qué se aprende en la asignatura.

Una de las tantas herramientas tecnológicas que ofrece las TIC hace referencia a las aplicaciones móviles o web, que brindan la oportunidad al usuario de aplicar un programa informático diseñado como un recurso para facilitar ciertas tareas complejas y hacerla más

sencillas, personalizadas a sus características y necesidades de los estudiantes. En relación a las herramientas tecnológicas asociadas a la educación, aparecen una infinidad de ellas para ser usadas como recursos para mejorar las prácticas pedagógicas. En este caso, se refiere a las aplicaciones móviles, (programas diseñados para ser ejecutados en teléfonos celulares, tablets y otros dispositivos móviles) que permiten realizar actividades incorporando nuevas herramientas de Internet, ofreciendo un abanico de posibilidades de forma diferente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Las artes visuales, como espacio curricular, implican una disciplina con propósitos y objetivos que apuntan al desarrollo de capacidades en los estudiantes de manera complementaria, interrelacionada. La pandemia causada por el COVID 19 invitó a los docentes a repensar las estrategias metodológicas en las artes visuales para enfrentar el desafío del dictado de clase virtual en la educación artística, a través de una pantalla. Estos programas informáticos, permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión como voz, datos, textos, ideas e imágenes que se han incorporado en el Arte para crear nuevas formas de expresión, de transmitir conceptos, ideas, emociones, y plasmar nuestra realidad, y otras, posibles o futuras.

En este marco, la investigación pretende ser un “aporte” y generar información relevante a fin de enriquecer a la carrera y de manera que, los nuevos conocimientos sirvan en un futuro como antecedentes para investigaciones posteriores.

De igual manera, se procurará brindar nuevos conocimientos a la Licenciatura en Tecnología Educativa, en tanto que, las conclusiones y los resultados proporcionarán una nueva perspectiva al otorgar los resultados de la presente investigación a la Universidad Nacional Tecnológica, Facultad Regional de La Rioja que direccionó nuestra formación profesional, y estarán disponibles para cuando se lo requieran.

Por ello, en esta investigación se fundamenta la elección del tema, se plantean objetivos, supuestos y, a partir de esto, se desarrolla el Marco Teórico que se divide en seis capítulos:

CAPÍTULO I: Las artes visuales. En este apartado primero se define el concepto, luego presenta su gestación, las disciplinas que comprende y sus características principales.

CAPTÍTULO II: La creatividad. En este capítulo se parte de la definición de creatividad y luego se presenta una serie de teorías que defienden la postura sobre el concepto.

CAPÍTULO III: Estrategias. Se inicia con las características de las mismas, señalando la importancia de estas en la planificación y desarrollo de una propuesta curricular.

CAPÍTULO IV: Las capacidades. En este capítulo se toma el aporte del MOA (Marco organizacional de los aprendizajes).

CAPÍTULO V: Las TIC en la Educación Artística. Se pretende mostrar el papel de la tecnología de la información y comunicación en el desarrollo de la educación artística y la importancia de la creatividad, los factores que la favorecen y los que la perjudican. Además, se prioriza la utilidad de las herramientas tecnológicas, específicamente en las artes visuales, detallando: los resultados que ellas arrojan.

CAPÍTULO VI: La práctica. A través de un recorrido fotográfico y sus referencias, se muestran imágenes y técnicas en un escenario presencial y virtual.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Antes de abordar este apartado, es preciso analizar lo que José Yuni Urbano (2006) sostiene con respecto al problema de investigación, **no es más que un problema de conocimiento**. Según el autor, antes del plantear el problema, es necesario su delimitación para luego su consumo su formulación, lo que implica la concreción de un complejo proceso en el que se conjugan la reflexión, el análisis y la sistematización con las capacidades del investigador. Es decir, delimitar el problema de investigación, es un proceso previo de indagaciones, de reflexión, y de focalización progresiva sobre un área de interés para luego acotar progresivamente el enfoque y puntualizar la pregunta concreta que se abordará.

La Unesco (2011) manifiesta que la incorporación de las aplicaciones de las TIC permite nuevas formas de acceder, generar y transmitir información y conocimientos que llevara a la flexibilidad, transformación y cambio en las experiencias educativas.

A pesar de ser un tema relevante en la educación, muchas veces, los docentes como los estudiantes no conocen a ciencia cierta para qué sirven algunas herramientas tecnológicas y cómo hacer un buen uso pedagógico de éstas durante las clases virtuales. En este contexto, es importante destacar que uno de los problemas actuales en la secundaria es acceder al conocimiento referido al uso pedagógico de las TIC, al carecer de cursos de capacitación para el docente, que esté experimentado para utilizarlas correctamente y éstas puedan ser

incorporadas en el contenido artístico como recurso innovador. Además, si en la enseñanza de las artes visuales se aprecia las cualidades estéticas de diversas manifestaciones y representaciones artísticas y los procesos de creación artística, entonces hay que revalorizar su importancia, por lo que será necesario implementar dispositivos móviles disponibles para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes. Estas aplicaciones, como toda tecnología están desarrolladas para solucionar una problemática, pero muchas veces centradas en las algunas asignaturas (matemáticas, lengua, ciencias, entre otras.) pero muy pocas veces en las áreas especiales. Por lo que no se conoce si le han dado uso, particularmente en la enseñanza de las artes visuales. Sumado a ello, tampoco si han tenido experiencias a la hora de ser utilizadas como recurso innovador.

Siguiendo este orden de ideas, se trata de investigar la herramienta tecnológica que ha seleccionado el docente de artes visuales como estrategias metodológicas para desarrollar y/o fortalecer la creatividad en los estudiantes, y si ha utilizado aplicaciones móviles en la producciones artísticas. Además, si consideran que éstas pueden ser incorporadas en el contenido artístico como recurso innovador.

Por su parte, la educación tradicional ha trabajado en la enseñanza de las artes visuales desde dos grandes enfoques, un modelo formalista reproductivo centrado principalmente en el dibujo mimético y desde las tradiciones expresionistas enfocadas a la autoexpresión libre del yo. Ambas líneas de trabajo han desarrollado perspectivas teóricas en ámbitos educativos que delinean y observan, desde la noción de estadio de desarrollo a los avances cognitivos de los estudiantes. Sin embargo, éstas han guiado la enseñanza de las artes desde la segunda mitad del siglo XX, se han visto remecidas por los procedimientos que se siguen en el arte contemporáneo y los fundamentos de la cultura visual que han impactado los currículos escolares transformando sus propósitos educativos.

En este contexto podemos decir, que un docente de artes visuales no solo se relaciona con las obras de sus alumnos que pueden ser captada por todos los sentidos (vista, tacto, olor, sonido) sino que tienen que adaptarse a un entorno virtual en donde sus educandos desarrollen obras con herramientas tecnológicas como por ejemplo: simuladores, dibujos, pintura, etc. Es por ello, que en esta investigación nos proponemos indagar a un docente de artes visuales para conocer su opinión acerca de lo que piensan sobre el tema. Además, a partir de los cambios que se han producido en la educación, causados por la pandemia mundial COVID-19 en el año 2020 se considera necesario repensar las estrategias metodológicas vigentes, los

objetivos propuestos, las capacidades seleccionadas y los contenidos conceptuales de la disciplina.

Por ello, el problema que nos concierne a este trabajo de investigación es identificar las herramientas tecnológicas que ha implementado el docente en el contexto de la ASPO como estrategia metodológica para lograr desarrollar y fortalecer la creatividad de los estudiantes de artes visuales. De igual manera, si han tenido experiencias en su uso. De acuerdo a esto, se tomará como variable para su estudio la *creatividad*. Habiendo determinado la variable de estudio, a continuación, se conceptualiza y se detalla las características de la unidad de observación, así como la importancia de la investigación en ese ámbito.

En cuanto a la variable *creatividad*, Hernández (2010) la define como la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que se presentan en lo académico y cotidiano. El estudio de esta variable representa un desafío importante en materia educativa, ya que no ha sido tarea fácil para la mayoría de docentes de nuestra provincia debido a la situación de la pandemia y aislamiento social que se estuvo viviendo, en todo el mundo, y en nuestro país por el virus COVID 19 desarrollar las clases de manera totalmente virtual y desarrollar y/o fortalecer la capacidad creadora en las producciones de artes visuales de los estudiantes.

Cabe resaltar, que la observación se llevará a cabo en el ámbito educativo del nivel secundario de la ciudad capital de La Rioja. De acuerdo a esta realidad, surge el interrogante central al cual gira entorno a la investigación:

¿Cuál es la herramienta tecnológicas que ha implementado el docente como estrategia metodológica para desarrollar y/o fortalecer la creatividad en los estudiantes de artes visuales en el contexto de la ASPO?

Amén del interrogante central, se presentan interrogantes secundarios, con el propósito de poder profundizar la comprensión y el análisis del problema, y que pueden orientar nuestra actividad de investigación. Ellas son: ¿El docente tenía experiencia en usar herramientas tecnológicas y adaptarlas a las clases virtuales para despertar la capacidad creativa en los estudiantes? ¿Recibió capacitación sobre ellas? ¿Los alumnos utilizaron app móviles para la producción de las artes virtuales? Si la respuesta fuese afirmativa: ¿le dieron solución para

llevar adelante las prácticas de enseñanza de las artes visuales o eran usadas habitualmente por los estudiantes? ¿Considera que es posible incorporarlas como recurso innovador en el currículo de la disciplina? Si bien en la formación del profesorado tiene en su currículo incorporado lo multimedial, éste no es un requisito indispensable para ser implementadas a sus prácticas pedagógicas. Ya que el docente que se dedica a enseñar el Arte no se focaliza en el resultado de las obras de sus alumnos si no en que el mismo pueda desempeñar diferentes técnicas tratando de conocer al individuo que está detrás de las obras. Es ahí donde surge nuestro interés por conocer sobre el tema, y por consiguiente, plantear objetivos y supuestos que junto a la búsqueda bibliográfica podemos arribar a los antecedentes del tema. La información recabada, servirá para que posibilite al investigador analizar los datos del docente entrevistado para conocer su opinión sobre el tema y finalmente poder llegar a una conclusión. A su vez, también consideramos que es importante conocer las opiniones de los estudiantes que se llevará a cabo mediante la indagación sistemática con preguntas sencillas con el compromiso de que se respeten criterios de validez y confiabilidad. En relación a las actividades investigativas podrán ser observadas a través de la producción visual de los estudiantes.

En este apartado es necesario revisar los antecedentes disponibles que se relacionen con el problema o tema de la investigación. Según Yuni (2006) la revisión de la literatura consultada será útil para buscar experiencias investigativas previas y relevantes sobre nuestro tema. Para ello, siguiendo un orden cronológico citamos trabajos de investigación que sirven para dar luz a los aportes que contribuyen a esta investigación, y que se mencionan a continuación:

A Nivel Internacional, un estudio sobre el Uso de Herramientas Tecnológicas en Tiempos de COVID-19 de la autora Rosa María Ortega-Sánchez (2021) centrado en analizar las estrategias didácticas del nuevo rol del proceso de enseñanza y aprendizaje completamente a distancia con herramientas tecnológicas educativas ante el COVID-19. El estudio contribuyó a percibir el estado de situación, aplicación y conocimiento de las TIC de los docentes durante el confinamiento COVID-19. Lo que reveló que los docentes no poseen un conocimiento amplio sobre el manejo de herramientas tecnológicas, lo cual dificultó la creatividad de los estudiantes en el confinamiento, y por otro lado, la experiencia pedagógica apoyada en herramientas digitales para el fortalecimiento de los aprendizajes en educación artística desde el arte visual.

En un Seminario de Educación Artística” Ignacio Javier Ruano Suárez (2020) debatió sobre la temática “Uso de las herramientas tecnológicas en la educación artística actual. Solucionando problemas en la nueva cotidianidad”. El problema se origina en las clases de artes visuales en un contexto de educación virtual y para ello, se contrapuso las nociones de etapas de desarrollo gráfico y estético, usadas como indicadores de conocimiento en las formas tradicionales de educación artística, con las perspectivas contemporáneas de educación de la cultura visual. Finalmente se analizó una unidad didáctica adaptada en formación remota, la clase ABP técnico para tercero y cuarto año del nivel medio donde se logró revertir el desempeño de un estudiante haciendo uso de herramientas digitales. Los resultados obtenidos concordaron con la propuesta de la Unesco (2013) dentro de los diversos documentos, que las herramientas digitales sean involucradas dentro de los propósitos educativos en términos de pertinencia, eficacia, eficiencia y equidad (p.6).

En esta misma línea de investigación, la tesis doctoral realizada por David Mascarell Palauque (2019) de título “El concepto TIC en la Educación en Artes Visuales en nuestra Contemporaneidad. Influjos Educativos en el Aprendizaje en Movilidad en el SIGLO XX, aborda aspectos relativos al concepto TIC y su evolución hasta nuestros días, sin dejar de aludir a la comunicación desde la perspectiva visual y audiovisual en educación artística. Los resultados indicaron que en nuestra contemporaneidad, es ineludible abordar las tecnologías móviles y el aprendizaje ubicuo como herramientas de aprendizaje. Además, permite a los estudiantes la facilidad para producir audiovisuales e imágenes de manera accesible, rápida y sencilla a través de los dispositivos móviles. El uso pedagógico de los dispositivos móviles en el aula puede ser en la actualidad una extraordinaria sugerencia, dando lugar a nuevos entornos de aprendizaje en y para las artes por lo que supone un poderoso recurso de ataque para combatir las pedagogías tóxicas que se han ido incrustando en las aulas, o simplemente aportar un soplo de frescura en entornos donde aún habitan metodologías arcaicas.

Un estudio adicional realizado por Suárez (2020) sobre Uso de las herramientas tecnológicas en la educación artística actual. Solucionando problemas en la nueva cotidianidad en toda una institución educativa para desarrollar actitudes creativas (fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración) y los niveles interpretativos en el proceso de aprendizaje multidisciplinario. El propósito, fue analizar los factores que determinan las dificultades de la incorporación de las TIC en las aulas de clases de las instituciones educativas de la ciudad de Riohacha – La Guajira. Es un estudio de tipo descriptivo, con diseño no experimental y de campo. Se utilizó la técnica de la encuesta personal, trabajo de

campo y observaciones dentro de las instalaciones educativas lo que se concluyó, que los problemas para esta incorporación provienen fundamentalmente de la formación de los docentes, la infraestructura que deben tener las aulas y el nivel de manejo de herramientas que debe adquirir el profesor para la sociedad en que nos encontramos. Por otra parte, no existen recursos económicos suficientes para la adquisición, mantenimiento, y capacitación continua en TIC, lo cual hace que muchos docentes se rehúsen a utilizar las nuevas tecnologías educativas.

De forma complementaria en el libro guía de aplicaciones móviles (2011) “una aplicación móvil consiste en un software que funciona en un dispositivo móvil (teléfonos y tabletas) y ejecuta ciertas tareas para el usuario” (p.6). De igual manera, varios autores bolivianos (2002) presentan en un artículo científico sobre los dispositivos móviles, promueven la construcción de saberes, fomentando el aprendizaje social y el intercambio de conocimientos. El aprendizaje móvil generó oportunidad de crecimiento y aplicación de prácticas innovadoras en los entornos educativos. El propósito fue presentar un modelo para el desarrollo de aplicaciones móviles educativas para docentes no programadores, que integre estrategias didácticas y metodológicas orientadas al mejoramiento académico. Se basó en investigación descriptiva con enfoque mixto, para hacer una interpretación de los resultados obtenidos y analizar la mediación de las aplicaciones móviles creadas bajo este modelo para coadyuvar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se llevó a cabo con docentes de diez instituciones educativas públicas, quienes presentaron desconocimiento y poca apropiación del aprendizaje móvil. Como resultado se proporcionó un modelo de desarrollo de aplicaciones móviles educativas, una contribución a la literatura existente en el contexto del aprendizaje móvil y el desarrollo de prácticas docentes innovadoras. Por lo que concluyó que el modelo de desarrollo de esta investigación puede ser utilizado para que profesores no desarrolladores y puedan implementar aplicaciones móviles educativas como estrategia didáctica mediadora en el proceso enseñanza y aprendizaje en la educación primaria y secundaria.

A Nivel Nacional la autora Claudia Liliana Vélez (2015) presenta un estudio sobre “El uso de las TIC como estrategia pedagógica para la educación tecnológica de alumnos del nivel medio en la UNC -Facultad de Ciencias Agrónomas. Esto surgió a partir de las necesidades observadas en el I.P.E.T N° 87 sobre el limitado manejo de la tecnología, por lo que llevó a la reflexión acerca de los cambios que han de darse para favorecer la integración de las herramientas TIC desde una perspectiva de construcción del conocimiento. La presente propuesta buscó colaborar para resolver la problemática generando una estrategia pedagógica

multimedia innovadora, a través de un sitio web educativo, involucrando las TIC para atender la evolución de las necesidades de aprendizaje de los alumnos del nivel medio, 1° Año, división “A” y “B”, en el área de la enseñanza de la tecnología, que contribuya a transformar las prácticas de enseñanza, mejorar el aprendizaje e impactar positivamente como efecto demostrativo del uso de las TIC, pasando de relaciones verticales a horizontales y de un curriculum tradicional a un currículum integrado, mediado por las nuevas tecnologías.

FUNDAMENTACION

El presente trabajo de investigación se fundamenta en la realidad educativa de los docentes de Artes Visuales con respecto a las herramientas tecnológicas que han implementado como estrategia metodológica para desarrollar y fortalecer la capacidad creadora en los estudiantes en el contexto de la ASPO en un Colegio secundario de la provincia de La Rioja.

Las TIC son una herramienta educativa sin precedentes. Área (2002, p. 225) se constituyen en una excelente herramienta educativa. Actualmente se encuentran disponibles nuevos recursos, aplicaciones y herramientas que posibilitan retroalimentación (despliegue del proceso de trabajo), convergencia (integración de diferentes modos de autoría: video y audio), exhibición (poder desplegar el trabajo en distintos formatos y plataformas, para distintas audiencias) (Dussel, 2010). Puede decirse entonces, que esta combinación de múltiples medios y de múltiples modos de comunicación, donde se mezclan sonidos, imágenes, textos, gestos, etc., abre posibilidades expresivas muy novedosas y desafiantes que la escuela puede utilizar.

Por otra parte, las Artes visuales representan un factor fundamental en la educación, como disciplina artística el alumno puede expresar sentimientos, pensamientos y emociones a través diversas técnicas (pintura, el dibujo, el grabado y la escultura). Es ahí donde interviene el docente a interpretar lo que quiere expresar sus educandos mediante obras, por medio del lenguaje artístico, etc. y que en nuestros días tuvo que adaptarse al arte digital, es decir, como el docente busca potenciar la creatividad en los alumnos con herramientas tecnológicas.

Es por ello, que pretendemos saber las herramientas tecnológicas que ha implementado el docente de Artes Visuales como estrategia metodológica desarrollar y/fortalecer la creatividad en los estudiantes en las clases virtuales, y si se ha utilizado aplicaciones móviles en las producciones de artes visuales. Además, si el docente considera que éstas pueden ser

incorporadas en el contenido artístico, como recurso innovador. Efectivamente, las tecnologías nos facilitan el almacenamiento, el procesamiento y el transporte digital de la información (audiovisual, multimedia, hipertextual), impulsando la profusión y convirtiéndose en poderosas herramientas. Las apps móviles, en particular han generado nuevas formas de organización social debido a las inéditas posibilidades en el tratamiento y el acceso a la información (Castells, 2002). El uso pedagógico de los dispositivos móviles en el aula puede ser en la actualidad una extraordinaria sugerencia, dando lugar a nuevos entornos de aprendizaje, y en particular, para las artes visuales. Pueden suponer un poderoso recurso de ataque para combatir las pedagogías tóxicas que se han ido incrustando en las aulas, o simplemente aportar un soplo de frescura en entornos donde aún habitan metodologías arcaicas. Se trata de entender que se han creado nuevas formas y maneras de acceder y producir conocimiento. Comprender en toda su dimensión nos permitirá generar buenas prácticas de la enseñanza para la escuela de hoy (Litwin, 2004).

Por esas razones surge la elección del tema de investigación, ya que como profesores en Artes Visuales y de Tecnología, nuestro interés se centra en indagar a los docentes sobre las aplicaciones móviles como recurso innovador para despertar la creatividad en los alumnos.

En este trabajo de investigación se podrá identificar las teorías más relevantes que defienden la postura sobre la variable de estudio, la creatividad, y que permite dar respuesta a las necesidades de los procesos del alumno y el cómo éste debe de aprender, teniendo en cuenta el contexto en el que vive. En dichas enfoques se plantean estrategias que el docente pueda aplicar en cualquier escenario educativo, independiente del modelo pedagógico con el que se trabaje. Dicha capacidad creativa se establece como principal modelo pedagógico, cuyo eje fundamental, es aprender haciendo. La experiencia de los alumnos los hace progresar continuamente, desarrollarse, evolucionar secuencialmente en las estructuras cognitivas para acceder a conocimientos cada vez más elaborados. Tomando como precedente las capacidades que establece el MOA (Marco de Organización de los Aprendizajes para la Educación Obligatoria Argentina) las TIC como soportes tecnológicos son imperiosos en el momento de modalidad virtual en educación, como respuesta a la necesidad de garantizar en los estudiantes un aprendizaje significativo en la no presencialidad y procurando reflexionar sobre el desarrollo de capacidades creativas en los estudiantes a partir del uso de herramientas tecnológicas y fortalecer el uso pedagógico, particularmente con aplicaciones móviles para que los resultados en el aprendizaje de los educandos sea igual o mejor que en la presencialidad.

Otra razón, en que se apoya la investigación, es la fuerte necesidad de cumplir con los nuevos retos que debe enfrentar la educación en una sociedad en constante cambios. De esta manera, los desafíos actuales dependen de la reflexión sobre el accionar en el ejercicio del docente, en sintonía con la institución y las demandas de la sociedad.

En los últimos años, el tema ha cobrado tal importancia y debatido en los foros más destacados de todos los niveles educativos. Según la UNESCO señala la importancia del uso de estos nuevos sistemas en el ámbito educativo, afirmando que suministra un conjunto básico de herramientas para que los docentes integren las TIC en sus actividades de enseñanza y aprendizaje (Bruner, 2012). Actualmente existen cientos de herramientas digitales creadas con el fin de brindar una mejor experiencia de aprendizaje al estudiante. En el caso de los docentes, estas herramientas son de ayuda para promover la colaboración y comunicación entre los estudiantes y el profesor.

El uso de las herramientas tecnológicas como recurso de apoyo para la educación ha ido enriqueciendo el proceso de enseñanza tradicional, ya que diversos estudios han comprobado que mejora el aprendizaje y la relación entre el estudiante y profesor.

Si bien es cierto que la educación virtual se ha convertido en una de las principales alternativas de la educación presencial a raíz del COVID-19 y los docentes se tuvieron que adaptar al uso de las tecnologías, con el fin de seguir brindando una educación de alta calidad.

Por ello, la presente investigación teóricamente, contribuye a ampliar los conocimientos que existen sobre el uso pedagógico de las herramientas tecnológicas, como así también, de las aplicaciones móviles, pues como recurso innovador en la enseñanza de las artes visuales que contribuirá a conocer si las han ayudado a desarrollar y/o fortalecer la creatividad de los estudiantes. Se trata de entender que se han creado nuevas formas de acceder y producir conocimiento.

MARCO TEORICO

Al revisar una muestra significativa de la extensa literatura alrededor del concepto *herramientas tecnológicas* nos aborda la diversidad interpretativa a que se enfrenta el término. Caracterizado por la multidimensionalidad, resulta complejo tratar de formular una definición precisa y uniforme. Es por ello que en este apartado, se cita a diferentes autores más significativos para conceptualizarlas para luego analizar brevemente cómo estas herramientas tecnológicas se integran en los entornos educativos. De este modo, se podrá descubrir la relación que han establecido con la Educación Artística.

Antes de hablar de las herramientas tecnológicas, primero definimos que son las TICs, ya que nos ayuda a construir una idea clarificadora del significado y cómo se incorpora en la actualidad a las aulas de las Artes Visuales. Posteriormente, podemos conocer las teorías psicológicas en que se basa la creatividad y que han aportado a la educación en general, y a la artística en particular.

Las Tics por una parte, es comunicación, son todas las diferentes tecnologías que se encargan de comunicar, enlazar personas, divulgar información; como son: el Internet, Telefonía Móvil, la Radio, Gps y demás medios que se encargan de difundir, compartir información (Informar). En este sentido, las herramientas tecnológicas son necesarias para la ejecución de ciertas actividades diarias. Son programas y aplicaciones que pueden ser utilizados por muchas personas y se caracterizan por ser de fácil uso y ofrecer intercambio de información y conocimientos. Gracias a estas herramientas, el ser humano ha podido optimizar múltiples tareas, incluso pueden favorecer el aprendizaje significativo de los alumnos, enseñando de manera amena y eficaz.

En cuanto a lo anterior, existe una distinción entre los conceptos Herramientas Tecnológicas y Tics. Esto radica en que, las herramientas tecnológicas se limitan a solo ser Software y/o aplicaciones para funciones específicas dentro de un ordenador o cualquier otro dispositivo que dependa de un sistema operativo para ejercer sus funciones, y las Tics se puede clasificar en dos facetas o dos partes: una parte comunicativa y la otra parte informática. Entonces se puede decir que, las herramientas tecnológicas están contenidas dentro de las Tics. En efecto Kerry Freedman (2006) afirma que las nuevas tecnologías son medios para el arte visual por su capacidad para producir cosas que nunca se han visto.

CAPÍTULO I: Las artes visuales

El concepto Artes Visuales se gesta a fines de la II Guerra Mundial cuando los artistas europeos que habían emigrado a New York asientan una producción artística que se relaciona con la libertad expresiva y formal propiciada por las vanguardias de fines del S. XIX, a lo que se sumó el crucial empuje que significaron las propuestas de Marcel Duchamp. Pero es alrededor de 1980 cuando el término "Artes Visuales" empieza a predominar en el vocabulario, pues es más adecuado para el arte contemporáneo que la denominación "Artes Plásticas".

En las artes plásticas se comprende que cada una de las disciplinas, ya sea dibujo, grabado, escultura, pintura o fotografía, es un ámbito cerrado en sí mismo, con sus métodos y fronteras bien definidas. Cada una tiene su universo propio que dialoga levemente con los otros. En cambio, el arte desde la segunda mitad del S. XX en adelante, propone una vasta interacción; en principio, esto se lleva a cabo integrando a la pintura o escultura, otros recursos y lenguajes diversos, tales como sonidos, escritura, imágenes en movimiento, etc.

Esto naturalmente genera una amplia cantidad de formas posibles de hacer arte, ya que los criterios de producción y clasificación son más abiertos e integrados. Los artistas visuales normalmente circulan por diversas áreas creativas: diseñan ambientes o instalaciones, crean actos teatrales efímeros o performances, luego se interesan en utilizar videos, imágenes de TV y medios digitales, experimentan integrando la escultura con la pintura o con la imagen en movimiento, recogen objetos y los utilizan estéticamente, intervienen fotografías, recurren a la música o a la luz, se alimentan del cómic, del imaginario popular y los medios de masas, o toman prestado elementos de la publicidad y el diseño. Y muchas veces crean y diseñan la obra, pero otras personas las hacen.

Básicamente, las ideas que definen el Arte Visual son:

A) Apropiación, por parte del artista, de una cantidad ilimitada de recursos así como de estilos, incluso de siglos pasados (Renacimiento o Quattrocento, Barroco, Neoclasicismo, Romanticismo), los que son incorporados de modo innovador al interior de las composiciones.

B) Circulación y Experimentación, puesto que la gran mayoría de los artistas cuenta con una disciplina base, por ejemplo, pintura o fotografía, pero investiga otras disciplinas que puedan

potenciar estéticamente su producción; ésta es vista entonces como una continuidad (basada en conceptos) que se presenta a través de diferentes soportes y materias.

C) Pluralismo y Globalización: tiene que ver con la fluida comunicación entre artistas de distintos países y continentes, facilitada por medios de comunicación como Internet, o por las cada vez más óptimas condiciones de viaje, traspaso de fronteras y emigración. El fenómeno de la globalización permite un enriquecimiento del lenguaje artístico, puesto que ingresan a la "escena internacional" artistas tercermundistas que aportan elementos estéticos de sus propias culturas; asimismo, se produce una suerte de similitud general en el estilo: ya no se distingue una obra como característica de un país, y tampoco es relevante que así sea.

D) Estrategias Expositivas: tanto los artistas como los curadores buscan nuevas estrategias expositivas acordes a la naturaleza de las obras, creando exposiciones innovadoras en ideas, montaje y formatos. Experimentan con la ocupación de espacios públicos o sitios abandonados, la instalación de la muestra exclusivamente en Internet o en periódicos, y también con variaciones en la duración de la misma: desde pocas horas, hasta el clásico período de varias semanas o meses de exhibición.

Teoría Desarrollista en la Educación Artística.

Las teorías desarrollistas han aportaron a la educación en general y a la artística en particular, la noción de que el aprendizaje ocurre a través de estadios de desarrollo a lo largo de la vida de los sujetos, por consiguiente, la comprensión que las artes y su enseñanza, debe ser entendida como un proceso que puede ser aprendido y no sólo fruto del talento con que cada persona ha llegado a este mundo. Así mismo los cognitivistas han visto en la enseñanza de las disciplinas artística un potencial cognitivo que va más allá de su mera ejecución de obras y para ello han formulado parámetros/estadios de enseñanza, desde, la infancia a la juventud, proponiendo didácticas centradas en una comprensión ampliada del desarrollo de los escolares.

Teoría del Desarrollo Gráfico.

En el desarrollo de la construcción de imágenes concebida desde este enfoque implica un desarrollo lineal en el tiempo, que va desde la autoexpresión, entendida como las formas que se despliegan en los primeros años de vida de un sujeto, pero que desde luego deben ir evolucionando en razón de una meta, que en definitiva es el dibujo mimético y la capacidad para reproducir imágenes que puedan ser contrastada con la realidad.

Teoría del Desarrollo Estético.

Por su parte y a diferencia de sus contemporáneos, Parsons (1987) establece el desarrollo en el campo de la construcción de imágenes desde las distintas etapas de la vida, desde la niñez, hasta la adultez, como “grupo de ideas” que concuerdan con “características de personas”. Parsons (citado) entiende o configura la idea de patrones, o suposiciones internamente relacionadas, que tienden a ir juntas en las personas, en virtud de alguna relación lógica o interna “Describir un estadio no es describir a una persona, sino un conjunto de ideas. Si las personas fueran coherentes al pensar en las pinturas, utilizarían un conjunto coherente de ideas para interpretarlas” (p.11). Por tanto las respuestas están condicionadas a la etapa de desarrollo del individuo que está respondiendo. Sin embargo, al igual que Piaget, estos estadios son jerárquicos en cuanto al desarrollo de la madurez y desarrollo del pensamiento de los individuos.

Imágenes socialmente construidas.

Si bien los cognitivistas fueron un gran aporte a la comprensión de la construcción de la imagen, desde la infancia a la adolescencia, su método estuvo centrado en la observación de la ejecución de obras, considerando a los niños y jóvenes individualmente, sin tener en cuenta los componentes sociales y culturales en la construcción de la imagen. Sin embargo, algunos psicólogos más preocupados del estudio de los símbolos como Lev Vygotsky propusieron visiones alternativas a las del cognitivismo puro y plantearon que el aprendizaje en todas sus áreas ocurre como resultado de la interacción con lo social y la cultura. “El lenguaje, la escritura, los sistemas numéricos y las obras de arte se internalizan, tienen como resultado transformaciones del comportamiento que crean un puente entre las formas tempranas y posteriores de desarrollo” (Efland, 2004 p. 51).

CAPÍTULO II: La creatividad

La creatividad es la capacidad para crear nuevas ideas con un propósito determinado. Las personas con perfiles creativos suelen ser personas con mente activa, observadoras, auténticas, originales, emocionales, sensibles, suelen abstraerse, entre otras características.

Teoría de la creatividad por Marjorie Carevic Johnson

Las corrientes analizadas no son las únicas que han aportado al tema sino que quedan varias por tratar. La categorización que se hace de las escuelas no es totalmente rígida: hay autores, que según esta clasificación, son mencionados en más de una corriente, según sea el tema tratado dentro de cada una de ellas. Por ello, hablamos de varios prismas sobre la Teoría de la Creatividad:

→ Teoría asociacionista

El ser humano encuentra en la asociación una forma de ir aumentando su conocimiento del mundo. Respecto a las características de la producción, se han hecho estudios que revelan que en el producto creativo aparecen las asociaciones remotas, asociaciones hechas a partir de ideas originales y libres. Según esta corriente, los creativos se diferencian de los no creativos en dos elementos fundamentales: la jerarquía de las asociaciones y la fuerza de las mismas. El proceso de libre asociación requiere, para manifestarse, que se cree un clima adecuado para llevarlo a cabo, de modo que sea una “vía” de la creatividad. A mediados de la década del sesenta, dos investigadores: Mednick (1962) y Malzman (1960) hicieron valiosos aportes a la psicología asociacionista al internarse en el estudio de la creatividad. Mednick (citado en Marjorie Carevic Johnson, 2018) define la creatividad como asociaciones orientadas a combinaciones nueva, y esto será tanto más creativo cuanto más alejados estén los elementos asociados”. Las diferencias individuales para las asociaciones creativas descansan en la capacidad del individuo para producir “asociaciones remotas” o las que tienen poco de común entre sí.

Según esta corriente, el número de asociaciones que se realizan determina el grado de creatividad de la persona, y cuanto más remotas son las asociaciones, más rico es el producto.

Por su parte, Malzman y otros (1960) se trazaron como meta “el estudio de los factores que fomentan la originalidad y la disposición asociativa”. Ellos reconocieron el valor que tienen los estímulos recibidos en los ámbitos familiares y sociales, así como la influencia negativa que ellos pueden ejercer. A partir de esta postura se han creado numerosos juegos creativos que van a ir contribuyendo al desarrollo del potencial creativo. Uno de los tipos de actividades son las “parejas de nombres”: cuanto más distantes son los integrantes de “las parejas”, más promueven el desarrollo de la creatividad y más original será el producto.

→Teoría Gestáltica

Hay una fuerte analogía entre el proceso de pensar creativo y el proceso perceptivo: comprender significa captar conexiones, entre los estímulos percibidos, generando relaciones de tipo casual o formal. Según esta corriente, el proceso es más creativo y el producto más novedoso cuanto más marcado aparece el cambio de orden, la diversidad de conexiones. Wertheimer aplicó en forma directa los aportes de la Psicología de la Gestalt al proceso de pensamiento creativo. Él opina que un problema se corresponde con una figura abierta, y produce en el que piensa una tensión que hace que de inmediato lo impulse al restablecimiento del equilibrio, o sea, hacia la “figura cerrada”. También utiliza el vocablo creativo como sinónimo de productivo, y considera que el enfrentamiento a un problema se asimila con un esquema de representación similar a una figura abierta. Entonces, esto significa transformar productivamente el planteamiento inicial del problema: iniciar una búsqueda a través de una especie de hilo conductor, mediante el cual cada percepción no queda aislada, sino que se vincula o anuda directamente con la siguiente. Hay que aprender a mirar de una forma distinta un problema; desterrar la rutina con la que se hace y darle un giro al percibir.

→Teoría Existencialista

Para esta teoría, el descubrimiento de los problemas es tan importante como encontrar las soluciones y este descubrimiento original del problema es lo que distingue a los creadores de los que no lo son. Los individuos en estas instancias deben hallarse en situación de poder someterse al problema con todo lo que ello implica, sin perder la libertad para dejarse dominar por las ideas que “andan flotando” en el encuentro. Es importante recordar que en este momento de “encuentro” se rompe el equilibrio personal como en todo problema, lo impulsa a la búsqueda de una solución que es la que restablecerá el equilibrio. El encuentro del individuo con su propio mundo, con el entorno y con el mundo del otro hace posible la creatividad.

May habla de un “encuentro” entre sujeto y entorno, como disparador del acto creativo. El objeto ha de ser “visto” y “absorbido” por el sujeto. Las diferencias radican en cómo se ve el objeto y cómo se reacciona frente a él. Hay seres que pasan por la vida con menor o mayor indiferencia frente al otro (persona u objeto); para algunos, la indiferencia es total. En un plano de un entorno social, May dice que: “todo conflicto presupone límites y la lucha contra los límites es la fuente genuina de los productos creativos”. Las instancias de Mediación de

Conflictos en las cuales el mediador debe desplegar toda su creatividad para lograr un acuerdo entre los contendores hacen alusión a estos dichos.

El concepto de “encuentro” es compartido por Sclachtel (1959) que sostiene que el individuo creativo es el que está abierto al entorno. Este comportamiento debe ser entendido como vinculación entre individuo y medio físico y social. La persona creativa es la que está alerta y actúa como centinela respecto del entorno; esta actitud le depara una receptividad mayor y una disposición más amplia al encuentro, más allá de la forma con la cual se establece esa comunicación en el plano social, ni tampoco con la calidad de la misma. Por esta razón se reafirma el concepto de que la creatividad se reconoce como la necesidad de comunicarse con el entorno. Existe una “lucha existencial” entre dos impulsos que se dan en el hombre: el de permanecer abierto al entorno y el de mantenerse en su mundo cercano, en familia. La creatividad significa el triunfo de un ser abierto, captador, centinela, sobre la perspectiva íntima, incorporada a lo habitual, cerrada.

Teorías psicodinámicas

→ Teoría de la Transferencia

Guilford (1952, 1967) elaboró como apoyo explicativo de su teoría un modelo de estructura del intelecto que constituye el pilar esencial para entender su propuesta: el cubo de la inteligencia. Su teoría, llamada de la transmisión o la transferencia, es una propuesta esencialmente intelectual que sostiene que el individuo creativo está motivado por el impulso intelectual de estudiar los problemas y encontrar soluciones a los mismos. El modelo de Guilford, basado en el análisis combinatorio, consta de tres dimensiones: que todo comportamiento inteligente debería caracterizarse por una operación, un contenido y un producto. Las tres dimensiones aparecen constituidas, pues, por los contenidos del pensamiento, sus operaciones y sus productos.

En un eje se encuentran los contenidos mentales, en los que se ejercita el entendimiento. En otro de los ejes se encuentran las operaciones mentales. El conocer actualiza el saber que se encuentra registrado en la memoria; el pensamiento divergente es el que posibilita gran cantidad de nuevas ideas, de apertura, y el pensamiento convergente logra que los razonamientos se focalicen hacia una idea. Finalmente, la evaluación suministra la información acerca de la mejor idea o la que más se acerca a la verdad. Y en el otro eje se presentan los productos del pensamiento.

Para Guilford, la creatividad es un elemento del aprendizaje y aprender es captar nuevas informaciones. La creatividad, en consecuencia, pertenece a los aspectos generales del aprendizaje y, como tal, puede ser adquirida y transferida, por lo mismo, a otros campos o cometidos.

→Teoría Psicoanalítica

La base de ella es el concepto freudiano de sublimación. La sublimación es el proceso postulado por Freud (1908) para explicar ciertas actividades humanas que aparentemente no guardan relación con la sexualidad pero que hallan energía en la fuerza de la pulsión sexual. Este autor describió como actividad de sublimación, principalmente la investigación intelectual y la actividad artística y sostiene que la pulsión se sublima en la medida en que es derivada a un nuevo fin, no sexual, y apunta a objetivos socialmente valorados.

Este proceso de desplazamiento de la libido está considerado como el punto de partida de cualquier actividad creativa. La capacidad de sublimar creativamente que, principio, Freud la atribuyó exclusivamente al artista, después la traspuso al contemplador del arte. Con respecto a dónde tiene efecto el proceso creativo, Freud afirma que se desarrolla en el inconsciente; ahí subyacen las soluciones creativas.

→Teoría de las Inteligencias Múltiples

Dice Howard Gardner (1988) que el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.

Gardner considera la creatividad como un fenómeno multidisciplinario, que no se presta al abordaje desde una disciplina como se ha hecho hasta ahora. Esta afirmación se basa en que la creatividad es un fenómeno polisémico y multifuncional aunque Gardner reconoce que a causa de su propia formación parece inevitable que en su estudio de la creatividad, ponga el mayor énfasis en los factores personales y haga uso de las perspectivas biológica, epistemológica y sociológica para hacer un abordaje de conjunto. El sistema gardneriano tiene tres elementos centrales cuyos "nodos" son:

- Individuo: El citado autor diferencia el mundo del niño dotado -pero aún sin formar- y la esfera del ser adulto, ya seguro de sí mismo. Le confiere importancia a la

sensibilidad para con los modos en que el creador hace uso de la cosmovisión de niño pequeño.

- Trabajo: Alude a los campos o disciplinas en que cada creador trabaja; los sistemas simbólicos que usa habitualmente, revisa, o inventa otros nuevos.
- Las otras personas: Considera también la relación entre el individuo y otras personas de su mundo. Aunque algunos creadores, se cree que trabajan en aislamiento, siempre la presencia de otras personas es fundamental; estudia la familia y los profesores, en el período de formación, así como los que han apoyado o han rivalizado en los momentos de avance creativo.

En su libro, “Mentes creativas”, Gardner (1995) aborda, como un científico social, la vida y obra de siete "maestros creativos modernos". Cada uno de los elegidos representa a uno de los tipos de inteligencia por él presentadas. Gardner afirma que las soluciones creativas a los problemas se dan con mayor frecuencia si los individuos se dedican a una actividad por puro placer que cuando lo hacen por recompensas o por exigencias exteriores. El saber que uno será juzgado como creativo, limita las posibilidades creativas.

La creatividad es una habilidad personal del individuo, por esta razón, no todos los seres humanos la tenemos igualmente desarrollada. Atendiendo al proceso creador se pueden distinguir factores cognitivos, afectivos y ambientales; los programas de entrenamiento de la creatividad que explica ésta situación. Según Sternberg (2006), la creatividad se vincula con la capacidad de generar ideas nuevas, apropiadas y de alta calidad. Los procesos creativos dependen de la confluencia de seis componentes: rasgos de personalidad, estilos de pensamiento, motivación, conocimientos, inteligencia y entornos. Para la UNESCO, es la capacidad para transformar la realidad, porque habla de capacidades y de transformación, dos ideas centrales para pensar las innovaciones educativas y la creación de contextos educativos creativos. Por lo que creemos importante entender a la creatividad como capacidad de formulación y resolución de problemas que supone la activación de procesos cognitivos divergentes, flexibles y alternativos.

Factores cognitivos: son aquellos que se relacionan con la captación y elaboración de la información. Los procesos cognitivos que se dan en el acto creativo tienen ciertas características que se describirán a continuación:

1. Percepción: Es el proceso de captación de la información tanto en el ámbito externo como en el ámbito interno. A través de la percepción el ser humano puede captar sus necesidades para luego satisfacerlas. Es en el acto perceptivo entonces, donde surge la posibilidad de crear. Para obtener una obra novedosa y creativa es indispensable tener los sentidos abiertos y dispuestos a recibir nueva información, sin anclarse a prejuicios y esquemas rígidos acerca de la realidad. Implica, además, tener la capacidad de reconocimiento y clasificación de problemas. Finalmente, se puede decir que a partir de la percepción se acumulan datos que serán el material del proceso creativo.

2. El proceso de elaboración: Este proceso posibilita conceptualizar y relacionar datos e ideas en un sistema que permita comprender y actuar sobre la realidad. El proceso de elaboración se da en la transacción del individuo y su ambiente particular, tal como es percibido por él. Este proceso se caracteriza por ser multiasociativo, es decir, permite contemplar simultáneamente datos diversos y antagónicos, permitiendo así que se asocien con máxima libertad, flexibilidad y riqueza, buscando nuevas organizaciones. Estas son las que permiten actuar sobre la realidad de manera creativa. Estos procesos de elaboración pueden verse desde diferentes perspectivas, tales como:

- Estilos de pensamiento: Las distintas formas de percepción y de respuesta al medio, explican la existencia de distintos estilos cognitivos. Variados autores, han acordado dos maneras diferentes de pensar, las cuales han sido denominadas de diferentes formas. Hoy en día, gracias al avance del conocimiento acerca del funcionamiento cerebral, se tiene evidencia experimental la cual apoya la existencia de dos estilos cognitivos diferentes relacionados con los hemisferios cerebrales. Muchas veces, se ha tendido a asociar la creatividad con el segundo tipo de éstos estilos de pensamiento. Sin embargo, actualmente la mayoría de los autores está de acuerdo en que la creatividad surge de una integración de ambas modalidades. Si bien todos los individuos poseen ambas modalidades, no todos las utilizan por lo que el desarrollo de la capacidad creadora incluye facilitar y estimular en la persona el acceso a ambos estilos de pensamiento. En las diferentes etapas del proceso creador se utilizan preferencialmente uno de éstos estilos, según los objetivos que se persigan.

- Habilidades de pensamiento: En cuanto a la evaluación del pensamiento, hay autores que han identificado ciertas habilidades del pensamiento que estarían relacionadas con la posibilidad de dar respuestas y soluciones novedosas o creativas. Existe acuerdo que todas

estas habilidades son muy importantes, pero serían centrales las de fluidez, flexibilidad y originalidad.

- Estrategias de pensamiento: El pensamiento consciente trabaja sobre la base de herramientas intelectuales con que las personas recogen, elaboran, organizan y entregan la información. La mayoría de las personas, seleccionan sus propias estrategias de manera inconsciente, eligiendo aquellas que en el pasado les han sido más útiles y adaptativas. Esta selección de estrategias es automática, por lo tanto impide recurrir a una gama más amplia de modos de pensar. Así, el desarrollo de la creatividad, supone el conocimiento y entrenamiento de una amplia gama de estrategias, lo que permite resolver problemas de una forma novedosa y distinta del resto de las personas.

Factores Afectivos: en cuanto a los factores afectivos que influyen en la creatividad, se distinguen algunos elementos que aparecen como centrales para la movilización del potencial creativo:

1. Apertura a la experiencia: Se refiere al grado en que una persona está consciente del ambiente interno y externo como fuente de recursos e información útil. También se puede traducir en curiosidad e interés por el entorno. La apertura a la experiencia no solo implica comprometerse con un mayor número de experiencias, sino que alude a una forma peculiar de vivenciarlas. Esta estaría caracterizada por un momentáneo desprendimiento de esquemas conceptuales previos respecto de la vivencia. Dentro de este punto podemos ver:

2. Apertura a la experiencia y canales sensoriales: Se refiere a la disposición afectiva para el uso de los diferentes canales sensoriales. Una gran cantidad de métodos para estimular la creatividad están orientados a favorecer la disposición de las personas a usar los diferentes sentidos.

3. Apertura a la experiencia y mundo interno: La apertura a la experiencia implica apertura al mundo externo tanto como el interno. Una persona capaz de percibir en una experiencia lo que sucede consigo misma, tiene mucha más información, y por lo tanto, es más probable que pueda establecer relaciones mejores y más originales.

4. Límites para la apertura: Abrirse a la experiencia implica abrirse a lo desconocido, algo frente a lo que no se sabe si se logrará control. Sin embargo, estar abierto a la experiencia implicaría como producto, una mejor integración de la persona, más autoconocimiento lo que le dará la sensación de confianza en sí mismo y en el medio. Verse enfrentado a experiencias

nuevas promueve la ejercitación de mecanismos de enfrentamiento a situaciones desconocidas, así como también contribuye a disminuir la ansiedad ante lo nuevo. La novedad pasa a ser algo conocido, y por lo tanto no atemorizante.

5. Tolerancia a la ambigüedad: Se refiere a la capacidad para permanecer algún tiempo en situaciones confusas y no resueltas sin precipitarse por resolverlas forzando un cierre prematuro de la situación problemática. Tolerar la ambigüedad no implica permanecer en ella, y tampoco apunta a una experiencia caótica, indiscriminada sino que incluye una forma de ir asimilando la experiencia de manera ordenada sin forzar las respuestas.

6. Autoestima positiva: una buena autoestima supone aceptarse a sí mismo con lo positivo y lo negativo, con las debilidades y las fortalezas. De esta manera una persona que ha logrado un buen nivel de autoestima podrá lograr una buena comprensión de sí, comodidad consigo mismo, seguridad y confianza, menor sensibilidad frente a la crítica y el fracaso, superar la culpa y el resentimiento, tendrá mayor confianza en sus percepciones. Por lo tanto la aceptación integrada de sí mismo permitirá una seguridad básica que es necesaria para abrirse a la experiencia y tolerar la ambigüedad lo que abre la posibilidad de arriesgarse en la innovación. No se ha encontrado una relación causal entre autoestima y creatividad, aun así, se ha comprobado que el auto concepto positivo determina la expresión de las capacidades creativas, y que a su vez la expresión creativa influye en el autoconcepto y la autoestima.

7. Voluntad de obra: Se refiere a la motivación por ver una obra o un problema concluido. Esta motivación tendría en la base un componente cognitivo, en el que se le asigna un valor a ciertas ideas o juicios acerca de lo positivo de concluir y cerrar etapas, terminar, obras etc. Así como un componente afectivo dado por un gusto especial por ver un producto terminado, por exhibirlo etc.

8. Motivación a crear: La motivación a crear se refiere al impulso por crear, así como al interés, que a una persona puede provocarle, participar en tareas que impliquen resolver problemas cuyas soluciones se desconocen. Se ha observado que sujetos creativos se muestran más motivados por las manifestaciones que no se pueden ordenar fácilmente, o las que presentan contradicciones desconcertantes.

Desde la perspectiva educativa sería interesante abordar el tema con un enfoque que permita definir operacionalmente las variables que inciden en la motivación. Sería importante integrar

aquí los hallazgos relacionados con las experiencias de éxito, el grado de dificultad de las tareas y su relación con la motivación.

Factores Ambientales: son las condiciones, terreno o clima que facilitan el desarrollo y la actualización del potencial creativo. Aun cuando, se puede ser creativo en un ambiente desfavorable, la creatividad puede ser estimulada por medio de la configuración favorable del ambiente físico y social. En general los autores plantean la necesidad de que un ambiente favorable entregue: confianza, seguridad y una valoración de las diferencias individuales.

Se ha observado que un ambiente social empático, auténtico, congruente y aceptador, permite al individuo explorar en el mundo simbólico, arriesgarse, comprometerse y perder el temor a cometer errores. Por el contrario, la presión a la conformidad, la dicotomía entre trabajo y juego, así como la búsqueda de éxito como valor esencial, son las condiciones que bloquean el desarrollo de la creatividad.

Creatividad y educación

La palabra creatividad es uno de los términos más ambiguos en la psicología educacional, y el reconocimiento de la creatividad como una habilidad natural es de gran significación educativa.

La educación en su más amplio sentido juega un rol destacado en el desarrollo de las capacidades humanas. Si somos capaces de adaptarnos a situaciones nuevas con habilidad, es porque la educación no ha descuidado nuestro crecimiento en todas las áreas. Cada acto de nuestra vida exige cierto grado de creación, y es evidente que la primera y gran medida del educador es desarrollar la capacidad de creación personal en forma paulatina y de acuerdo a la edad psicológica del alumno. La importancia de la creatividad en el sistema educativo es un tema relevante y central en los debates actuales sobre innovaciones y cambios educativos.

Se enfatiza que el desarrollo del pensamiento y actitud creadora de los educandos no debe continuar ausente de las aspiraciones y objetivos educacionales. La enseñanza creativa centra especialmente su interés en el modo de pensar y actuar peculiar de cada individuo. Cualquier actividad de la clase permite la libertad de pensamiento y la comunicación estimulante de la creatividad. Si el ambiente de la sala de clases es atractivo y generador de ideas y recursos, el niño se sentirá libre para ser, pensar, sentir y experimentar a su modo, sabiendo de antemano que se lo acepta como es y que se valorará su contribución.

El alumno que realiza una tarea en forma creativa, aporta sus experiencias, percepciones y descubrimientos, y sus logros tendrán una definida relación con su personalidad. Así, su producto creativo se transforma en una clave para entenderlo mejor.

Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza; amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentando en su vida escolar y cotidiana.

La creatividad puede ser desarrollada a través del proceso educativo, favoreciendo potencialidades y consiguiendo una mejor utilización de los recursos individuales y grupales dentro de los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Una educación creativa es una educación desarrolladora y de autorrealización, en la cual no solamente resulta valioso el aprendizaje de nuevas habilidades y estrategias de trabajo, sino también el aprendizaje de una serie de actitudes que en determinados momentos nos llenan de cualidades psicológicas para ser creativos o para permitir que otros lo sean.

Para enseñar creativamente, hay que empezar por reconocer que uno tiene por dentro una creatividad escondida, que quiere explorarse y hacer que otros también la exploren. Para esto hay distintos pasos que se deben seguir:

1. Entender la naturaleza de la creatividad
2. Practicar la propia creatividad
3. Usar estrategias de enseñanza que nutran en los estudiantes la creatividad

Hasta el momento la educación ha ido encaminada a la posesión de conocimiento y la enseñanza ha sido transmisora. Hoy, sin embargo, está demostrado que la enseñanza y el aprendizaje constructivos orientados a la creatividad, a la larga, permiten que el sujeto obtenga resultados superiores a los otros, incluso en el orden académico.

Por esto, se puede decir que la creatividad, además de ayudar a los alumnos en la solución de conflictos, a ampliar su pensamiento, los ayuda también académicamente y, así, queda aún más demostrada la importancia que tiene la creatividad en el mejoramiento del desarrollo de los educandos en el sistema educacional.

Educar en la creatividad implica partir de la idea de que ésta no se enseña de manera directa, sino que propicia y que para esto es necesario tomar en cuenta las siguientes sugerencias:

- Aprender a tolerar la ambigüedad e incertidumbre: los profesores deben darle espacio a los estudiantes para pensar sobre una situación problemática que se presente (ambigüedad) y además debe crear un clima donde el conocimiento que se dé no sea inmutable y estático (incertidumbre)
- Favorecer la voluntad para superar obstáculos y perseverar
- Desarrollar confianza en sí mismo y en sus convicciones
- Propiciar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo
- Invitar al alumno a trascender el presente con un proyecto futuro
- Aprender a confiar en lo potencial y no solo en lo real
- Vencer el temor al ridículo y a cometer errores
- La autoridad para validar el conocimiento debe partir de un proceso social, dialógico y creativo cuando se propicia un clima creativo, la motivación intrínseca y la de logro deben estar presentes
- Contextualización del conocimiento y las habilidades de pensamiento crítico y creativo
- Las necesidades fundamentales del alumno están relacionadas con enseñarle a pensar creativa y reflexivamente, o sea, a pensar de manera excelente
- El pensar de forma creativa y reflexiva por parte del alumno puede darse una vez de forma verbal del profesor hacia los alumnos
 - ✓ Convertir las salas de clases en espacios para asombrarlos, experimentar e investigar.
 - ✓ Los estudiantes necesitan tratarse como personas, es decir, tener una buena comunicación cuando estén creando o pensando.
 - ✓ El cuestionamiento es un indicador excelente para hablar de que se está trabajando el pensamiento creativo y crítico.
 - ✓ Unidad de lo cognoscitivo y lo afectivo en cada sesión de atmósfera creativa

Así como se encuentran sugerencias para enseñar de manera creativa, también se encuentran bloqueos al desarrollo de la creatividad:

- Bloqueo perceptual: aspectos de tipo cognitivo que no nos permite captar cual es el problema, verlo en todas sus dimensiones. Se pueden ver distintos aspectos dentro de este bloqueo:
 - dificultad para aislar el problema, nos obsesionamos con un solo aspecto perdiendo la visión global del problema
 - bloqueo por limitación del problema, se presta poca atención a todo lo que hay alrededor del problema
 - dificultad para percibir relaciones remotas; incapacidad para definir términos, no establece conexiones entre los elementos del problema
 - dar por bueno lo obvio; aceptar la verdad de lo aparente sin dudar de ello
 - rigidez perceptiva: no nos permite usar todos los sentidos para la observación
 - dificultad de distinguir entre causa y efecto
- Bloqueo emocional: inseguridades del individuo:
 - inseguridad psicológica
 - temor a equivocarse
 - aferrarse a la primera idea que se nos ocurra
 - deseo de triunfar rápidamente
 - alteraciones emocionales y desconfianza en los inferiores
 - falta de impulsos para llevar hasta el final el problema.
- Bloqueos socioculturales: se relaciona con valores aprendidos:
 - condicionamiento de pautas de conducta

- sobrevaloración social de la inteligencia
- sobrevaloración de la competencia y cooperación
- orientación hacia el éxito
- excesiva importancia al rol de los sexos

A la creatividad también puede asociársela con la inteligencia y, en relación a esto, pueden verse distintos comportamientos en los educandos según el grado de creatividad e inteligencia que tengan:

1. Alta creatividad-baja inteligencia:

- conductas desaprobadas en clases
- baja concentración y atención
- autoestima baja por sentimientos de rechazo
- aislados socialmente
- buena aptitud para establecer relaciones entre los hechos
- les afectan los exámenes por su bajo rendimiento

2. Baja creatividad-alta inteligencia:

- orientan su actividad hacia el éxito escolar
- se sienten socialmente superiores
- muestran alta concentración y atención en clases
- vacilan en expresar sus opiniones
- aunque los buscan tienden a mantenerse apartados con cierta reserva
- tienden a lo convencional en sus realizaciones
- temor a equivocarse, mantienen conductas dentro de las normas

3. Alta creatividad-alta inteligencia:

- seguros en sí mismos
- alto grado de concentración y atención
- tienden a hacer amistades con facilidad
- tendencia hacia formas diferentes de conductas
- facilidad en relación y asociación de hechos

- sensibilidad estética
- carecen del sentido de riesgo
- fáciles en relaciones afectivas

4. Baja creatividad-baja inteligencia:

- extrovertidos socialmente
- más confiados de sí que el grupo 1
- poca sensibilidad estética
- su fracaso escolar se compensa con su vida social

Con estas diferencias de comportamiento se ve, una vez más, la importancia que tiene el que se eduque la creatividad en los colegios. Se puede ver que las conductas que adoptan los educandos, dependiendo de su grado de creatividad, afectan directamente en su vida escolar y también en su vida cotidiana y que además las conductas más adaptativas se ven en aquellos que tienen mayor grado de creatividad; por lo tanto, es importante que aprender a ser creativos y la educación debe preocuparse de ello.

Desarrollo de la creatividad

Un motivo importante para explorar la creatividad en el deseo de animar a los individuos a tener más inventiva en todos los aspectos de la vida, tanto en beneficio de la sociedad como para su propia realización. Es posible aprender estrategias específicas útiles para problemas parecidos a los de los estudios (campos, técnicas como la matemática, la ingeniería y el diseño), pero es importante enseñar a resolver problemas de una manera creativa (Mayer, 1983).

Existen, varias técnicas o maneras para resolver problemas de manera más creativa, como por ejemplo, librarse de los “bloqueos conceptuales”, muros mentales que bloquean la habilidad del individuo para percibir un problema o concebir su solución. Se sugieren los siguientes puntos para desarrollar la creatividad:

- Pensar y entender con tiempo el problema
- Identificar los datos más importantes

- Ser conscientemente original
- Eliminar realmente el problema
- Ser objetivo
- Buscar distintos caminos para la solución del problema

En este sentido, algunas condiciones que pueden facilitar el impacto de las técnicas de desarrollo de la creatividad son:

1. Capacidad o habilidad de plantear, definir, identificar o proponer problemas.
2. Es integral. En un proceso, una característica de la personalidad y un producto que existe en un contexto específico. Las personas que hacen cosas creativas (productos), lo hicieron con determinado procedimiento (proceso) y actuaron de determinada manera (personalidad y características).
3. Creatividad focalizada. Se es creativo en donde se puede ser creativo. Se relaciona también con las formas de enfocar la atención.
4. Aprendizaje y aproximaciones sucesivas. Se relaciona con que los individuos tienden a incrementar las conductas que le son premiadas.

El desarrollo de la consciencia a darse cuenta es una variable independiente relacionada con la capacidad creativa. Es posible afirmar que afectan en el funcionamiento del cerebro, se afecta la percepción de la realidad; y los cambios en la percepción son fundamentales para el ser creativo.

Lo primero que sale a la luz luego de realizar el marco teórico es que la creatividad no es un proceso tan simple como comúnmente se entiende. La diversidad de enfoques hace reflexionar acerca de la cantidad de puntos que merecen ser considerados a la hora de estudiar el proceso creativo. Como todo proceso, este se compone fases, las que abarcan desde la percepción del mundo hasta la verificación de una conducta creativa en el mundo real. A pesar de las diferencias que se proponen en los distintos enfoques, todos plantean que la creatividad es inherente al hombre y aflora en su quehacer diario.

Cuando se orienta positivamente, se aplica en forma constructiva a las realizaciones del hombre dentro de los diferentes campos, produciendo un enriquecimiento de la persona

humana. La orientación de la creatividad permite desde la primera infancia una mayor flexibilidad ante situaciones de la vida diaria, una conducción de las potencialidades que desarrollará una actividad formativa de proyección personal y de apertura al medio. La toma de conciencia del problema, el justo sentido de él, el conocimiento de aspectos básicos que puedan guiar la creatividad permitirá a los futuros educadores una acción orientadora que se proyectará como un aporte positivo al medio.

Es importante tener en cuenta que la creatividad no se expresa solo en los ámbitos artísticos de la vida, sino en todos los aspectos de ésta. Así, una persona creativa podrá encontrar respuestas ingeniosas a situaciones tan diversas como un problema matemático o cómo solucionar un asunto familiar. Desde esta perspectiva la creatividad es una herramienta que otorga libertad e impulso para desarrollar los potenciales con la mayor plenitud posible. Dado que la persona creativa lo es en todos los aspectos de la vida del mismo modo que el poco creativo no lo es, podemos afirmar que la creatividad es un aspecto que define la personalidad del sujeto, ya que, si consideramos a la personalidad como la forma de pensar, sentir y actuar de un individuo de un modo más o menos consistente a lo largo del tiempo, la creatividad, se expresará en cada uno de los componentes de la personalidad (Carevic Johnson, 2018).

CAPITULO III: Estrategias

Entre la planificación y la acción, ¿cuánto tiempo dedican los docentes a pensar en cómo enseñar, a buscar recursos interesantes y pertinentes al campo disciplinar, a escribir las consignas de trabajo, a organizar los modos de agrupamiento, los recursos, el tiempo disponible, la evaluación? ¿Por qué, a pesar de tener un plan elaborado, a veces, no resulta como se había anticipado? Y cuando sí resulta, ¿de qué depende que la programación didáctica funcione? Probablemente, la respuesta más inmediata sea que la clase funciona cuando todos los componentes de la programación son coherentes entre sí; válidos para el contenido que se ha de enseñar, relevantes para el docente y significativos para el grupo de alumnos destinatario. Pero aun así se sabe que, en ocasiones, docentes con experiencia tienen la sensación de fracaso en alguna de sus clases, al mismo tiempo que algún docente principiante logra una clase satisfactoria sin poder explicarse por qué. O un docente experimenta una clase excelente y, cuando la repite el año siguiente, en un grupo con características similares, los resultados no son los que esperaba. Para pensar con mayor profundidad en el cómo de la enseñanza, se hace un recorrido teórico por los siguientes tópicos:

- a. Las estrategias de enseñanza.
- b. Las actividades, los intereses y las rutinas.
- c. Los nuevos desafíos que presentan los alumnos de hoy
- d. Las buenas prácticas de enseñanza

Las estrategias de enseñanza. El concepto de estrategia de enseñanza aparece en la bibliografía referida a didáctica con mucha frecuencia. Sin embargo, no siempre se explicita su definición. Por esta razón, suele prestarse a interpretaciones ambiguas. En algunos marcos teóricos y momentos históricos, por ejemplo, se ha asociado el concepto de estrategias de enseñanza al de técnicas, entendidas como una serie de pasos por aplicar, una metodología mecánica, casi un algoritmo. En otros textos, se habla indistintamente de estrategias de aprendizaje y de enseñanza. En ocasiones, se asocia la estrategia a la actividad de los alumnos y a las tecnologías que el docente incorpora en sus clases. En este escrito, se definen las estrategias de enseñanza como el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos.

Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido considerando qué se quiere que los alumnos comprendan, por qué y para qué.

Cuando se habla de componentes de la programación didáctica, se hace referencia a los objetivos o a las expectativas de logro, al tipo de contenido que se ha de enseñar, a su grado de profundidad y secuencia de presentación; a los momentos de la enseñanza de dicho contenido (en el inicio de una unidad, en el desarrollo, en el cierre); al uso de los recursos; a la organización y distribución del tiempo; a las actividades que los alumnos habrán de realizar y a la evaluación. En este sentido, Alicia Camilloni (1998: 186) plantea que: (...) es indispensable, para el docente, poner atención no sólo en los temas que han de integrar los programas y que deben ser tratados en clase sino también y, simultáneamente, en la manera en que se puede considerar más conveniente que dichos temas sean trabajados por los alumnos. La relación entre temas y forma de abordarlos es tan fuerte que se puede sostener que ambos, temas y estrategias de tratamiento didáctico, son inescindibles. A partir de esta consideración, podemos afirmar que las estrategias de enseñanza que un docente elige y utiliza inciden en:

- Los contenidos que transmite a los alumnos
- El trabajo intelectual que estos realizan

- Los hábitos de trabajo, los valores que se ponen en juego en la situación de clase
- El modo de comprensión de los contenidos sociales, históricos, científicos, artísticos, culturales, entre otros. Podemos agregar, además, que las estrategias tienen dos dimensiones:
 - La dimensión reflexiva en la que el docente diseña su planificación. Esta dimensión involucra desde el proceso de pensamiento del docente, el análisis que hace del contenido disciplinar, la consideración de las variables situacionales en las que tiene que enseñarlo y el diseño de alternativas de acción, hasta la toma de decisiones acerca de la propuesta de actividades que considera mejor en cada caso.
 - La dimensión de la acción involucra la puesta en marcha de las decisiones tomadas. Estas dos dimensiones se expresan, a su vez, en tres momentos:
 1. El momento de la planificación en el que se anticipa la acción.
 2. El momento de la acción propiamente dicha o momento interactivo.
 3. El momento de evaluar la implementación del curso de acción elegido, en el que se reflexiona sobre los efectos y resultados obtenidos, se retro-alimenta la alternativa probada, y se piensan y sugieren otros modos posibles de enseñar. Como señala Philippe Meirieu (2001, p. 42): "La reflexión estratégica inicia entonces al que se libra a ella a un trabajo constante de inventiva meta cognitiva para colmar el espacio reinstaurado constantemente entre él y el mundo". Para ello, hay que pensar de manera estratégica cómo vamos a interactuar con el mundo y cómo vamos a enseñar. Pensar las estrategias de enseñanza como un proceso reflexivo y dinámico implica adoptar una concepción espiralada.

Desde esta concepción, asumimos que el aprendizaje es un proceso que ocurre en el tiempo, pero esto no significa que sea lineal, sino que tiene avances y retrocesos.

- Es un proceso que ocurre en diferentes contextos.
- Es un proceso en el que el sujeto que aprende necesita volver sobre los mismos temas, conceptos, ideas y valores una y otra vez; y en cada giro de la espiral, se modifican la comprensión, la profundidad, el sentido de lo aprendido.
- Es un proceso al que nunca puede considerárselo como terminado sin posibilidades de enriquecimientos futuros, sin la posibilidad de transformaciones posteriores. Para acompañar el proceso de aprendizaje, es necesario, desde la enseñanza, crear un ciclo constante de reflexión-acción-revisión o de modificación acerca del uso de las estrategias de enseñanza. En este sentido, el docente aprende sobre la enseñanza

cuando planifica, toma 5 decisiones, cuando pone en práctica su diseño y reflexiona sobre sus prácticas para reconstruir así sus próximas intervenciones. Retomemos el concepto de estrategias de enseñanza que definimos al principio: "Conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos". Podemos agregar ahora que las estrategias de enseñanza que el docente proponga favorecerán algún tipo particular de comunicación e intercambio tanto intrapersonal como entre los alumnos y el profesor, y entre cada alumno y el grupo. Una vez decidida la estrategia y antes de ponerla en acción, es necesario definir y diseñar el tipo, la cantidad, calidad y la secuencia de actividades que ofreceremos a los alumnos. Analicemos entonces qué son las actividades y qué consideraciones debemos tener en cuenta en su creación y en su coordinación.

Las actividades, los intereses, las rutinas: una cuestión de sentido. La idea de actividad dentro del campo de la enseñanza no es nueva. Puede reconocerse entre los orígenes del concepto los planteos de John Dewey (1954) que, a principios del siglo XX, insistía en la necesidad de favorecer la actividad de los alumnos y su participación protagónica para poder aprender. Según Jean Díaz Bordenave (1985, p. 124) las actividades "son instrumentos para crear situaciones y abordar contenidos que permiten al alumno vivir experiencias necesarias para su propia transformación". Las actividades son entonces las tareas que los alumnos realizan para apropiarse de diferentes saberes, son instrumentos con los que el docente cuenta y que pone a disposición en la clase para ayudar a estructurar las experiencias de aprendizaje. Pero ¿por qué es necesario estructurar esas experiencias? Porque de este modo, los docentes crean condiciones apropiadas para que los estudiantes construyan aprendizajes con sentido, es decir, conocimientos que estén disponibles para ser utilizados de manera adecuada y flexible en situaciones variadas. A partir de diferentes actividades, es posible construir escenarios diversos que promuevan en los estudiantes procesos interactivos entre los nuevos significados que el docente quiere enseñar y los ya conocidos, los que los alumnos tienen en sus mentes. Se propone que los alumnos se apropien tanto de los conocimientos disciplinares como de las habilidades cognitivas asociadas a ellos y que sean capaces de transferirlos a diferentes situaciones. Al decidir qué tareas debe realizar el alumno con el fin de aprender, es necesario considerar los siguientes factores:

- Los estilos de aprendizaje, los ritmos, los intereses, los tipos de inteligencia, entre otros;
- El tipo de demanda cognitiva que se pretende del alumno;

- El grado de libertad que tendrán los alumnos para tomar decisiones y proponer cambios y caminos alternativos.
- Trabajar sobre sus propias hipótesis y argumentaciones para construir conocimiento a partir de sus ideas previas.

En cada una de estas actividades, se proponen formas diferentes de estrategias cognitivas respecto del mismo contenido. Se necesita preguntarse además por el sentido que los alumnos atribuyen a las actividades propuestas. Para que ellos le otorguen sentido a una tarea, es necesario que se comparta con ellos las intenciones, los propósitos y criterios acerca de lo que se les sugiere hacer. Hacer públicos y explícitos los objetivos y consensuarlos con el grupo de estudiantes posibilitará establecer un contrato didáctico en el que ambos, docentes y alumnos, se responsabilicen por la enseñanza y el aprendizaje. Pero además, para lograr una autonomía y un mayor compromiso, los alumnos tienen que comprender el porqué y el para qué de ese contenido, y evaluar sus propios logros y dificultades para el desarrollo de las diversas actividades. El sentido que los estudiantes otorgan a las actividades de aprendizaje también depende del contexto social, familiar y del entorno educativo, de aquello que resulta significativo para esa comunidad escolar. Por eso, Philippe Perrenoud (2007: 53) sugiere hablar del sentido del trabajo, de los saberes, de las situaciones y de los aprendizajes, y afirma que el sentido se construye considerando los valores y las representaciones de una cultura, y que dicha construcción se produce en una situación determinada a través de las interacciones y los intercambios: cuando prepara su enseñanza, el maestro construye un escenario, inaugura una sucesión de actividades con las que ocupa el tiempo escolar. En el interior de cada uno se prevén momentos distintos. Sabe, por ejemplo, que planteará un problema abierto al preguntarles a los alumnos cómo se podría construir una representación gráfica de las temperaturas diarias. Piensa introducir el tema, animar una breve discusión sobre la naturaleza de la tarea, después, invitar a los alumnos a proponer una solución trabajando en pequeños grupos. Pero nada asegura que esto pasará según este escenario. La idea de que las actividades deben ser entretenidas, puesto que se trata de niños y jóvenes, está también muy difundida y forma parte de muchos de los mitos que pueden encontrarse sobre la enseñanza, así como el de la creencia de que toda planificación debe adecuarse a los intereses de los alumnos. Pero analicemos con mayor detenimiento el concepto de interés. John Dewey y, antes que él, Ovide Decroly (Besse, 2005) hablaban de los "Centros de interés de los alumnos" como eje organizador de las tareas y los contenidos del aprendizaje. Para O. Decroly, los intereses se definían como "intereses básicos de la infancia", cuyo objetivo era la satisfacción de las

necesidades básicas (alimentación, búsqueda de protección, necesidad de recrearse, etc.). Estos intereses eran considerados naturales, y las actividades escolares que lograran movilizarlos iban a resultar motivadoras. En este sentido, una actividad cuyo eje fuera un interés —en general, asociado a una determinada edad— y lograra integrar contenidos disciplinares y sociales tenía garantías de éxito. En el planteo de Dewey, los intereses adquieren una dimensión más social y buscan movilizar en los alumnos el deseo de cooperar y trabajar en conjunto con el fin de ir adquiriendo un comportamiento democrático. Si bien el concepto de interés ha sido reinterpretado a la luz de diferentes marcos teóricos y momentos históricos, siempre apareció ligado a dos ideas: la motivación y el entretenimiento.

Se sabe que el aburrimiento, la ausencia de sorpresa y la lejanía de las propias necesidades suelen asociarse a la apatía y a la falta de disposición afectiva positiva para el aprendizaje. Son muchas las prescripciones y los consejos que se han sugerido en tomo a esta cuestión a la hora de diseñar actividades, y parece que no es un tema menor. Lo que quiere proponerse es una perspectiva adicional. ¿Se preguntó alguna vez si todos los intereses de los alumnos son naturales o espontáneos? Si, al decir de Ph. Perrenoud, los sentidos se construyen en una interacción entre las dimensiones sociales, culturales e individuales del sujeto y su entorno, ¿no habrá intereses que también se aprenden en la interacción? ¿No habrá intereses que, más que diagnosticar, hay que ayudar a descubrir o construir? Se considera que muchos intereses, como los gustos y las preferencias, se van moldeando al calor de éxitos y fracasos anteriores dentro de la escuela y fuera de ella. Por eso, la razón de ser de algunas actividades puede ser generar nuevos intereses. En el recorrido de esta reflexión, se menciona la preocupación por la motivación, la disposición positiva hacia el aprendizaje y el problema del aburrimiento. El aburrimiento suele asociarse también a la noción de rutina, noción que nos parece importante mirar desde su doble perspectiva. Si bien es cierto que las rutinas son acciones repetidas que implican un cierto grado de mecanización y, muchas veces, atentan contra la creatividad de alumnos y docentes, en algunos casos, son necesarias y educativas. Por ejemplo: una rutina es nociva para el aprendizaje cuando provoca conocimiento ritual, vaciado de sentido, inerte. Pero si el objetivo de una rutina determinada es ayudar a construir ciertos hábitos de trabajo o aprender a abordar sistemática y ordenadamente algún contenido, problema, etc., dicha rutina se convierte en un recurso estructurante de la experiencia. Al respecto, Meirieu (2005) considera que crear rutinas en relación con el trabajo preciso que implica —constancia; respeto de horarios y espacios; articulación entre tiempos, espacios, actividades y participantes— equivale a realizar un ejercicio de socialización y democracia.

El desafío está en pasar de la rutina impuesta por el docente, progresivamente, a las rutinas creadas por los alumnos para sí mismos. Cuando uno es dueño de su propia rutina, tiene también que aprender a probarla, a observar si funciona, a modificarla y a comprometerse con el cumplimiento de ella.

Los nuevos desafíos que presentan los alumnos de hoy. Para definir cuáles serán las estrategias de enseñanza más adecuadas en cada situación áulica, además de las consideraciones acerca de los contenidos disciplinares y de las formas de presentarlos a los alumnos, es importante reflexionar sobre las características particulares de los estudiantes. Más allá de las peculiaridades de cada grupo particular, es necesario pensar en algunas variables que comparten los alumnos por pertenecer a las nuevas generaciones de sujetos escolares, es decir, a aquellos nacidos en la era tecnológica o en la sociedad de la información.

A diferencia de los que correspondían a la era Gutenberg, la de la letra impresa, estos estudiantes se caracterizan por lo que se ha denominado una mente virtual. La escuela y los docentes no pueden desconocer las nuevas formas leer e interpretar el mundo con las que los estudiantes actuales abordan los contenidos y las tareas escolares. Caries Monereo identifica y explica algunas características de este nuevo grupo:

- Manejan una variedad de recursos para obtener información: páginas webs, discos rígidos, teléfonos celulares, comunidades virtuales, etcétera;
- Utilizan y decodifican diferentes tipos de lenguaje que, además, no se presentan secuencialmente, sino en forma simultánea, como animaciones, fotografías, gráficos, textos, hipertextos;
- Crean nuevas producciones a partir de partes de otros productos (copiar-pegar);
- Respecto del conocimiento, son relativistas por excelencia; por un lado, porque la web se actualiza permanentemente, y por el otro, porque toda información es considerada válida. Si bien la diversidad de artefactos y el manejo divergente de una multiplicidad de datos constituyen aspectos propicios para el aprendizaje, es necesario prestar atención a situaciones que pueden resultar perjudiciales. En ese sentido, la escuela resulta una gran ayuda para optimizar el uso de estos instrumentos y neutralizar sus debilidades. Pensar en alumnos concretos y en su contexto generacional implica también tener en cuenta sus estructuras cognitivas. Al respecto, otra idea muy difundida en los ámbitos escolares es el hecho de que se aprende relacionando conocimientos nuevos con conocimientos previos; y de este modo, se

construye el aprendizaje significativo. Recordemos el origen de esta concepción. La noción de aprendizaje significativo es elaborada por David Ausubel. Aprender significa, para este autor, 'construir sentido respecto de un objeto, de un procedimiento, de un evento', etc. Para que esto ocurra, se requieren dos condiciones:

→ Las nuevas ideas se deben relacionar con algún aspecto existente y específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno;

→ El estudiante se debe comprometer con su aprendizaje, es decir, debe estar dispuesto a relacionar significativamente, y no ritualmente, el material que aprende. Pero ¿qué ocurre cuando los alumnos no disponen de conocimientos previos pertinentes para anclar un nuevo aprendizaje? Primero, se debe explorar si los conocimientos previos necesarios no están presentes (aunque sea en forma incompleta o errónea), o si no los detectamos. Para detectar conocimientos previos —que muchas veces, están en estado de teorías implícitas, conocimiento tácito y por lo tanto, en estado inconsciente para su portador—, es necesario generar actividades que permitan su explicitación y descubrimiento, es necesario sacarlos a la luz. Pero a veces, también es posible partir de lo que nuestros alumnos son capaces de imaginar. Y en esta idea, se fundamenta la creación de recursos, como los organizadores avanzados que propone Ausubel y las imágenes mentales que propone David Perkins, como el uso de metáforas, analogías y ficciones que pueden servir de base para la construcción de conocimiento en un campo disciplinar o de saberes, hasta ese momento, extraños y lejanos para los alumnos. Una analogía se define como una comparación entre dos dominios o sistemas diferentes que poseen un conjunto de relaciones similares entre los elementos que los componen. Su objetivo primordial en la enseñanza es explicar temas nuevos y compararlos con temas que nos resultan familiares y que, a su vez, resultan difíciles de conceptualizar en sus propios términos. Por ejemplo: pensar en un plan de enseñanza como en la organización de un viaje. En este caso, se quiere significar que, en un viaje, nos planteamos metas, secuenciamos actividades, analizamos los recursos y el tiempo disponible.

"Los organizadores avanzados son las afirmaciones verbales que se presentan al comienzo de una clase y sirven para estructurar el nuevo material, uniéndolo simultáneamente a los esquemas previos de los estudiantes. En este sentido, los organizadores avanzados son como hojas cognitivas de ruta; permiten que los alumnos vean con claridad de dónde vienen y a donde van" (Eggen y Kauchak, 1999).

Cuando se refiere a imágenes mentales, Perkins (1995) alude a construcciones sintéticas que quien las recibe se las representa como una fotografía o una película, aunque el que las emite las esté narrando. En la escuela inteligente, el autor presenta el siguiente ejemplo: "Supongamos que un día, sentado tranquilamente en el sofá de la sala, usted se encuentra en un estado de ánimo oriental. Apelando a todo su poder de concentración, levita por el aire, se acerca al techo y lo atraviesa.

La pregunta es: ¿en dónde aparecería?". Kieran Egan (2005) escribió al respecto un interesante artículo cuyo título da cuenta de algunos de los supuestos con los que trabajamos al diseñar la enseñanza: "¿Empezar desde lo que el alumno sabe o desde lo que el alumno puede imaginar?". En ese artículo, sugiere tomar seriamente la imaginación en términos de una habilidad para pensar acerca de posibilidades, de nuevos escenarios, de otras formas de hacer, y no sólo considerar el punto de partida en el cual el niño se encuentra.

Las buenas prácticas de enseñanza. Hasta aquí se han desarrollado los conceptos de estrategia de enseñanza y sus relaciones con las actividades de aprendizaje. Se ha considerado la incidencia de las nociones de interés y rutina para poder pensar nuevamente en la toma de decisiones y en el diseño de cursos de acción a la hora de definir el cómo de la enseñanza. Se puede agregar entonces que la forma en que dicho cómo es actuado en la vida escolar cotidiana, por un docente determinado, en un contexto particular, configura una práctica de enseñanza. Pero ¿qué se entiende por buenas prácticas de enseñanza? Se ha señalado que la buena enseñanza es aquella con intencionalidades definidas y explícitas, que promueve la interacción entre los alumnos y los docentes, y entre los propios alumnos, y que transcurre en un espacio, tiempo y en un contexto socioeconómico determinado.

Es aquella en la que un docente, apelando a ideas o a recursos nuevos o existentes, encuentra un sentido, un para qué de ese hacer, lo lleva a la práctica, recupera de modo reflexivo lo que ocurrió y puede pensar en mejorar futuras acciones.

CAPÍTULO IV: Las capacidades

DIMENSIONES DE MOA

Entre sus dimensiones se encuentra:

→ Organización institucional y pedagógica de los aprendizajes.

→ Desarrollo de capacidades.

El eje central del MOA es promover el desarrollo de capacidades en los/las estudiantes a través de saberes prioritarios. El MOA establece seis capacidades transversales para desarrollar a lo largo de la trayectoria escolar obligatoria:

- Resolución de problemas,
- Pensamiento crítico
- Aprender a aprender
- Trabajo con otros
- Comunicación,
- Compromiso y Responsabilidad local y global

Junto con el desarrollo de competencias digitales que fomentan el conocimiento y la apropiación crítica y creativa de las TIC para facilitar la inclusión de los/las estudiantes en la cultura digital. Estas capacidades, discutidas en el marco de la Red Federal para la Mejora de los Aprendizajes, serán trabajadas por el Ministerio de Educación de la Nación en sus propuestas y materiales pedagógicos. Las jurisdicciones, por su parte, podrán elaborar sus propias producciones a partir de la adaptación de las capacidades propuestas y/o la adopción de otras que les resulten relevantes. Las capacidades atraviesan transversalmente los contenidos disciplinares y las áreas del conocimiento y no pueden ser desarrolladas en un “vacío” sinintegrarse o articularse con los contenidos. Son una combinación de saberes, habilidades, valores y disposiciones, y se alcanzan como resultado de tareas complejas en las que se ponen en juego tanto el “saber” como el “saber hacer”. Se fortalecen en un proceso continuo y progresivo, y reafirman la importancia de un trabajo pedagógico que ofrezca a los/las estudiantes múltiples y sostenidas oportunidades para ponerlas en práctica y desarrollarlas en el marco de dominios de conocimientos disciplinares suficientemente ricos y complejos. Las seis capacidades fundamentales son:

→ Resolución de problemas. Es la capacidad de enfrentar situaciones y tareas que presentan un problema o desafío para el estudiante respecto de sus saberes y sus intereses. Implica movilizar conocimientos disponibles, reconocer aquellos que no están, pero son necesarios y elaborar posibles soluciones asumiendo que los problemas no tienen siempre una respuesta fija o determinada que debe necesariamente alcanzarse. Se vincula con la creatividad y el pensamiento crítico, entre otros.

→ Pensamiento crítico. Es la capacidad de adoptar una postura propia y fundada respecto de una problemática o situación determinada relevante a nivel personal y/o social. Supone analizar e interpretar datos, evidencias y argumentos para construir juicios razonados y tomar decisiones consecuentes. También implica valorar la diversidad, atender y respetar las posiciones de otros, reconociendo sus argumentos. Se vincula con la apertura a lo diferente, la comunicación y la creatividad, entre otros.

→ Aprender a aprender. Es la capacidad de iniciar, organizar y sostener el propio aprendizaje. Implica conocer y comprender las necesidades personales de aprendizaje, formular objetivos de aprendizaje, movilizar de manera sostenida el esfuerzo y los recursos para alcanzar los objetivos y evaluar el progreso hacia las metas propuestas, asumiendo los errores como parte del proceso. Se vincula con la motivación personal, la iniciativa y la apertura hacia lo diferente, entre otros.

→ Trabajo con otros. Es la capacidad de interactuar, relacionarse y trabajar con otros de manera adecuada a las circunstancias y a los propósitos comunes que se pretenden alcanzar. Implica reconocer y valorar al otro en tanto diferente, escuchar sus ideas y compartir las propias con atención y respeto a las diferencias. Se vincula con la resolución de problemas, la comunicación, el compromiso, la empatía y la apertura hacia lo diferente, entre otros.

→ Comunicación. Es la capacidad de escuchar, comprender y expresar conceptos, pensamientos, sentimientos, deseos, hechos y opiniones. Se trata de un proceso activo, intencional y significativo que se desarrolla en un contexto de interacción social. Supone, por un lado, la posibilidad de seleccionar, procesar y analizar críticamente información obtenida de distintas fuentes –orales, no verbales (gestuales, visuales) o escritas– y en variados soportes, poniendo en relación ideas y conceptos nuevos con conocimientos previos para interpretar un contexto o situación particular, con posibilidades de extraer conclusiones y transferirlas a otros ámbitos. Por el otro, supone la capacidad de expresar las propias ideas o sentimientos y de producir información referida a hechos o conceptos, de manera oral, no verbal y escrita, a través de diferentes medios y soportes (digitales y analógicos tradicionales), atendiendo al propósito y a la situación comunicativa. Se vincula con la apertura a lo diferente, el trabajo con otros y el pensamiento crítico, entre otros.

→ Compromiso y responsabilidad. Es la capacidad de comprometerse como ciudadanos nacionales y globales, analizar las implicancias de las propias acciones (valores), e intervenir de manera responsable para contribuir al bienestar de uno mismo y de los otros. Involucra el

cuidado físico y emocional de sí mismo, y el reconocimiento de las necesidades y posibilidades para la construcción de una experiencia vital y saludable. Con relación a los otros, refiere a la responsabilidad por el cuidado de las personas, de la comunidad, del espacio público, del ambiente, etc. Implica asumir una mirada atenta y comprometida con la realidad local y global y con el presente y las generaciones futuras. Se vincula con la empatía, la apertura a lo diferente, el pensamiento crítico y la comunicación, entre otros.

Asimismo, las capacidades mencionadas se relacionan con las competencias de educación digital, que promueven la alfabetización digital para una inserción plena de los/las estudiantes en la cultura contemporánea y en la sociedad del futuro. Estas competencias están interconectadas, son interdependientes y en la práctica deben entenderse como seis dimensiones que se articulan de modo integral.

→ Creatividad e innovación: su desarrollo permite a los/las estudiantes identificar e integrar prácticas culturales emergentes para producir creativamente, generar nuevas ideas, procesos o proyectos y construir conocimiento y espacios de imaginación a través de la apropiación de las TIC. Se vincula con la capacidad de resolución de problemas.

→ Comunicación y colaboración: su desarrollo permite a los/las estudiantes entender el ciberespacio como ámbito de socialización, construcción y circulación de saberes, para crear y comunicarse —solos o en colaboración con otros— e interactuar con responsabilidad, creatividad y respeto a la diversidad, a través de múltiples lenguajes de representación. Se vincula con las capacidades de comunicación y de trabajo con otros.

→ Información y representación: su desarrollo permite a los/las estudiantes organizar y producir información para construir conocimiento, reconociendo los modos de representación de lo digital, y organizar, analizar y reelaborar de modo crítico información de diversas fuentes y medios. Se vincula con la capacidad de comunicación.

→ Participación responsable y solidaria: su desarrollo permite a los/las estudiantes integrarse a la cultura participativa en un marco de responsabilidad y solidaridad y crear una visión crítica y constructiva del mundo, promoviendo el compromiso cívico e incentivando la convivencia y el respeto en el ciberespacio. Se vincula con la capacidad de compromiso y responsabilidad.

→ Pensamiento crítico: su desarrollo permite a los/las estudiantes investigar y desarrollar proyectos, resolver problemas y tomar decisiones de modo crítico, usando aplicaciones y recursos digitales apropiados.

→ Uso autónomo de las TIC: su desarrollo permite a los/las estudiantes entender cómo funcionan las TIC, incluyendo diversos sistemas, aplicaciones, redes y medios digitales y conocer la relación entre las TIC y las necesidades sociales, pudiendo articular su aplicación a la vida cotidiana tanto dentro como fuera de la escuela. Se vincula con la capacidad de aprender a aprender.

CAPÍTULO V: Las TIC y la Educación Artística

En este apartado citamos a diferentes autores para definir las TIC para luego comprender como se han incorporado en las disciplinas de la Artística. Por ello, priorizamos a Melo (citado por Hernández, & Muñoz, 2012, p. 6) quien define las TIC como “Un conjunto de herramientas, equipos, programas informáticos que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión como voz, datos, textos, ideas e imágenes”. Así mismo Ibáñez y García (2009) afirman que “Por tecnología de la información y de la comunicación se entiende todo lo relativo a la informática conectada a internet, los medios de comunicación y especialmente el impacto social del uso de estos” (p. 21).

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, desde hace ya varios años se han convertido en herramientas muy útiles en el ámbito educativo; es allí donde el docente debe ser mediador y guía del proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes; a pesar de la dificultad para transformar muchas veces los contextos, estar a la vanguardia de los cambios del mundo actual para aprovecharlas y usarlas a su favor.

Eurydice (citado por Hernández y Muñoz, 2012, p.5), afirma que el docente se capacite y tome como pilar de su trabajo paradigmas que permitan la participación y el razonamiento lógico, involucrando el uso de estas en el aula y convirtiéndolas en materiales de apoyo pedagógico al momento de formar; así mismo la importancia no radica en la utilización de estas en el aula, sino en la intención formativa y el manejo didáctico que se les dé. Es allí donde surgen las herramientas digitales que permiten realizar o facilitar actividades propias, en este caso educativas.

Para comprender cuando hablamos de las TIC nos referimos al acercamiento científico basado en la teoría de sistemas, precisamente por su carácter interdisciplinario que busca mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, a través de las herramientas tecnológicas actuales como los teléfonos móviles siendo uno de los principales sistemas de comunicación, como afirma González Soto (1996), preparado para el almacenamiento, el procesamiento y la transmisión digitalizada de la información que implican un papel protagonista en la generación, intercambio, difusión, gestión y acceso al conocimiento en la sociedad actual. Por lo que creemos como docentes, aceptar que los alumnos hoy están inmersos en la tecnología por lo que no pueden imaginarse el mundo sin estar hiper conectados con todo, y con todos en el acto, y con un simple pulsar en una pantalla. Esta capacidad de lo simultáneo nos permite ubicarnos en una realidad con los estudiantes.

Entender sus concepciones, y valoración con relación a la importancia que le asignan al uso de la tecnología, para ellos es imprescindible en todos los ámbitos de la vida. Esto nos dará un marco para el accionar en esta investigación.

En la actualidad los dispositivos móviles forman parte de la vida cotidiana, sin embargo, con una utilización descontextualizada, ya sea porque no se conocen lo suficiente para implementar o porque se apela a ellos sin que sean necesarios.

Por otra parte, los profesores tienen la creencia que tener cierto conocimiento de tecnología, ya está cubierta una cuota para pensarse aptos en el uso y aplicación de ciertos dispositivos tecnológicos tan solo por saber manejar una computadora o navegar por internet.

Al igual que en cualquier otra disciplina, las TIC se han incorporado en el Arte para crear nuevas formas de expresión, de transmitir conceptos, ideas, emociones y plasmar nuestra realidad y otras posibles o futuras. El Arte no se ha quedado en los caballetes, en los museos y en las técnicas tradicionales, sino que también ha evolucionado y adaptándose a los nuevos medios. Esto no significa que se dejen atrás las técnicas tradicionales o se desvaloricen las grandes obras que han perdurado durante siglos y aún nos asombran. Lo que implica es que, en un siglo en el que la tecnología está siendo de gran importancia, el Arte también debe ir a la par, sin olvidar todo lo anterior. Al igual que, en todas las épocas artísticas, se ha observado al pasado para innovar en el presente hacia nuevas formas de crear, como se hizo en las vanguardias artísticas.

Ya no son una novedad los cambios que las TIC han producido en la educación. En los últimos tiempos y en forma acelerada, en los procesos de enseñanza y aprendizaje ha tenido un desarrollo bien heterogéneo. Los alumnos de hoy viven en este mundo cada vez más interactivo, de acción y reacción, de rápida retroalimentación, de conversación y diálogo con las tecnologías de su entorno. Internet es un recurso que la mayoría de los alumnos conocen y utilizan cotidianamente para comunicarse con sus pares, aunque a veces no imaginan que podría tener un uso escolar más allá de la búsqueda de información para las tareas de cada materia.

Las causas de estos diferentes recorridos son variadas y pueden ir desde los distintos soportes tecnológicos con que cada escuela ha contado históricamente hasta el interés por el desarrollo de proyectos dentro de esta línea. Dentro de estos recorridos tampoco resultan menores las resistencias naturales que se generan en algunos grupos ante la introducción de esas tecnologías, resistencias que suelen presentarse en una fase inicial y luego van disipándose a medida que se incrementa el conocimiento sobre las herramientas informáticas. Este nuevo panorama sociocultural tiene profundas implicancias pedagógicas.

De este modo los docentes necesitan desarrollar autonomía e iniciativa para emprender y auto dirigir el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes para comunicar ideas claras y precisas con diferentes recursos técnicos, y saber tomar decisiones. Es un proceso de transformación paulatino, y comienza a manifestarse el interés por establecer canales de trabajo cooperativo que permitan hacer innovaciones didácticas, para lograr un enriquecimiento de la labor educativa que genere un modo creativo de tratar los contenidos curriculares. Ciertamente la evolución de los dispositivos móviles ofrece la oportunidad de poder trabajar con una gran variedad de aplicaciones, a veces en diferentes contextos. Por ello, es importante que los estudiantes de la escuela secundaria realicen tareas con las tecnologías, siendo un recurso para el desarrollo de capacidades creativas y la adquisición de nuevos conocimientos como las competencias que las tecnologías promueven.

Herramientas Tecnológicas en la Educación Artística

En lo referente a las Herramientas Tecnológicas esta investigación se sustenta en las siguientes definiciones conceptuales:

Para Arango (2006) las herramientas tecnológicas son aquellos dispositivos electrónicos o Programas que nos ayudan a facilitar las labores, ejemplo, la impresora nos ayuda a no

escribir los documentos a mano ya que tardan más tiempo y Word que nos permite crear documentos rápidamente y presentables de una manera muy fácil. (p.3)

Para Delgado (2011) “Las herramientas tecnológicas, como cualquier otra herramienta, están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las organizaciones.” (p.6).

El empleo de numerosas herramientas tecnológicas en educación compone competencias y habilidades, y une a todos los integrantes del sector educativo en grupos sociales con exceptivas de conocimiento. Actualmente la mayoría de las actividades giran en torno al uso de las herramientas tecnológicas que ofrecen una nueva forma de impartir clases, dando la oportunidad de entrar al máximo un tema en específico, a través de las originales vías didácticas que ofrece la tecnología hoy. La tecnología avanza más rápido. Las clases se pueden concretar a través de una nueva forma para los jóvenes, lo cual el docente no puede estar ajeno a esta realidad como el uso de la telefonía celular.

En esta temática se describen algunas herramientas digitales seleccionadas para concordar con los objetivos de esta investigación y que serán empleadas en las actividades que se propongan los estudiantes en el área de educación artística; ofreciendo calidad según criterios recomendados por el docente. Así mismo, aunque algunos ya han sido utilizados en educación, en el presente tesis se pretende utilizarlas no solo como recurso de apoyo al docente, si no, como un nuevo medio de creación artística para el estudiante, donde a través de creaciones artísticas fortalezca su capacidad.

Uso de teléfonos celulares

Más allá de las controversias respecto al uso de celulares dentro del ámbito educativo, creemos que su aporte como recurso didáctico, si se cuenta con una adecuada planificación de actividades, puede ser de gran utilidad. En el caso que aquí presentamos, se propone incorporar al celular como una herramienta de mediación cognitiva que contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje de determinados contenidos. Además, en la actualidad la mayoría de los alumnos tienen celulares que poseen cámara digital de fotos o grabación de audio y video, lo cual nos incentiva como docentes a incorporarlo como recurso en nuestra planificación de actividades.

Para seguir introduciéndonos más en el tema se presenta un cuadro algunas herramientas tecnológicas más relevantes que se utilizan en el contexto de la ASPO, específicamente en las artes visuales, detallando: uso, utilidad y los resultados que ellas arrojan.

Herramientas Tecnológicas	Definiciones	¿Para qué sirven?	¿Cómo las usaría el docente de Artes Visuales?	Actividades	Resultados
CLASSROOM	Herramienta gratuita para crear todo tipo de clases en línea para el ámbito educativo.	<p>Crear y gestionar clases, tareas y calificaciones online sin necesidad de usar papel.</p> <p>Añadir materiales a las tareas, como vídeos de YouTube.</p>	Medio de comunicación con los alumnos, enviando información precisa o guías para realizar cada técnica, videos de referencia para respaldar la información textual y llevar un revisión de las actividades, los alumnos que practican y los que no.	El estudiante podrá realizar todo tipo técnicas de dibujo más complejas, como una escultura.	Positivos ya que el docente puede tener un registro total de las actividades y la producción de los alumnos. El alumno tendrá un respaldo de toda la información brindada por el docente.
ZOOM	Herramienta que permite hacer videollamadas y concertar reuniones y entrevistas con alumnos y entre colegas.	Permite video conferencias en la nube, un sistema de telefonía en la nube, mensajería, reuniones en línea simples y una solución de sala de conferencias definida por software en una plataforma fácil de usar.	Para clases virtuales con alumnos, como una vía de comunicación y trabajar con ellos en tiempo real. Aunque el tiempo de la clase es muy limitado y tiene que ser bien detallada para ser aprovechadas al máximo.	Todo tipo de técnica ya sea desde un dibujo a algo más complejo, como una escultura. En caso de que el docente cuente con los dispositivos necesarios podrá mostrar la técnica a sus alumnos.	Positivo. Esta red social permite tener un acercamiento virtual con los alumnos, pero es limitada ya que solo se podrá dar en el horario de clases.
MEET	Aplicación	Ídem	Ídem	Ídem	Ídem

	para navegadores web y dispositivos móviles.				
FOTOSHOP	Herramienta para edición de imágenes y fotografía. Programa que se utiliza en PC para	Programa que permite editar fotografías, Se usa para el retoque de fotografías y gráficos. Permite realizar montajes de carácter profesional, también accesible para usuarios que llevan poco tiempo experimentando en ese terreno.	Utilizarlo como editor de fotografías, con técnicas como: _Luz y sombras. _paisajismo. _Perspectiva. _Planos y ángulos. _dibujo (libre, caricatura, realismo, sombras, etc.). Esto permitirá trabajar sin necesidad de usar hojas, descargar las imágenes y luego poder subirlas al classroom.	Dibujo libre. Dibujo de cuerpo humano. Dibujo realista. Sombreado. Pintura en general.	Es positivo siempre y cuando el docente sepa manejar bien la aplicación de una manera correcta y fácil de entender el uso pedagógico para los alumnos.
INSTAGRAM	Es una red social y una aplicación móvil al mismo tiempo que permite a sus usuarios subir imágenes y vídeos con múltiples efectos fotográficos como filtros, marcos, colores retro, etc., para posteriormente compartir esas imágenes en la misma plataforma o en otras redes sociales,	Beneficia al docente como a la institución educativa, ya que permite que todo el sistema educativo pueda ingresar a ver cómo trabajan los alumnos. Permite a los usuarios subir imágenes y vídeos con múltiples efectos fotográficos como filtros, marcos, colores retro, etc., para posteriormente compartir esas imágenes en la	Exhibir los trabajos artísticos y publicarlos, donde se podrá observar la técnica que se utilizó para desarrollar la creatividad de los alumnos en sus producciones.	Maquillaje. Foto artísticas	Es positivo para la muestra de actividades y poder compartir información.



		misma plataforma o en otras redes sociales.			
YOUTUBE	Es un sitio Web que permite a sus usuarios subir vídeos para que otros puedan consumirlos en cualquier momento y de manera Online. Realmente, es una especie de televisión a la carta por Internet.	Red social que permite alojar y compartir videos que han sido creados por los usuarios. A diferencia de otros sitios web similares, Youtube tiene un amplio número de participantes y una cantidad muy extensa de información y visitas diarias.	Para compartir material necesario sobre técnicas para despertar la creatividad en el alumno. El alumno se verá beneficiado por podrá encontrar un sinnúmero de variantes para realizar las diferentes técnicas.	Video promocional, cortometraje.	Es positivo como fuente de inspiración para el alumno.
INSHOT	Aplicación para descargar en los teléfonos móviles con lo que se puede recortar, editar, dar mejor definición o un nuevo estilo a nuestras fotos y videos.	Editar video profesional. Editor de fotos que puede ayudarlo a crear videos y fotos. Se puede añadir música al video, recortar y cortar videos, fusión de videos, añadir texto al video y blur fondo.	El docente puede usarla para grabarse cuando aplica la técnica y después pasarla a sus alumnos.	Técnicas de dibujo, pintura, grabado, escultura, cerámica.	Es positivo ya que le permite al docente editar de tal forma el video que será fácil de compartir y podrá despertar el interés de sus alumnos para que la utilicen de igual manera para presentar sus producciones artísticas.
PAINT	Programa simple para editar imágenes desarrollado por Microsoft	Edición de gráficos y está incluido en Microsoft Windows. Es una buena introducción para aprender a usar otros programas.	Exclusivamente para el dibujo y el desarrollo del pulso con mouse.	Dibujo realista.	Es positivo, el alumno puede desempeñar toda su creatividad y a su vez poder trabajar su pulso con el mouse.
APLICACIONES MÓVILES	Las aplicaciones móviles son Programas diseñados para	La utilización de una app sirven para acceder a todas las funcionalidades	Tiene un enfoque y/o una presentación creativa	Esta herramienta tecnológica es esencial, por ejemplo	Permite mayor crecimiento que ha experimentado en los últimos

	<p>ser ejecutados en teléfonos celulares, tablets y otros dispositivos móviles) que permiten realizar actividades incorporando nuevas herramientas de Internet, ofreciendo un abanico de posibilidades de forma diferente en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.</p>	<p>de hardware de un dispositivo, como pueden ser la recepción de notificaciones personalizadas, el uso de la cámara para tomar fotos y vídeo.</p>	<p>y si está bien comunicado en todos los medios disponibles.</p>	<p>en la realidad aumentada - AR) o aprovechar las opciones multitáctiles de las pantallas.</p>	<p>años. Se pueden encontrar en la mayoría de los teléfonos, incluso en los modelos más básicos.</p>
--	--	--	---	---	--

Basta con leer las definiciones de herramientas tecnológicas como para darse cuenta, que ineludiblemente, los docentes tendrán que alcanzar experiencia digital para lograr la búsqueda eficaz y el uso eficiente de dispositivos móviles como recurso innovador en pos de mejorar las producciones artísticas de los estudiantes.

El desafío de la escuela secundaria de hoy y sus actores, es lograr la integración de las herramientas tecnológicas en las artes visuales aprovechando los beneficios de cada una de ellas en pos de mejores resultados educativos. Se constituyen en una herramienta poderosa si se utiliza con una estrategia apropiada, optimiza la calidad y diversidad de experiencias de aprendizaje en el aula y concurre al logro de actividades más pertinentes, entretenidas, activas, constructivas y contextualizadas. Además, se pueden implementar distintas aplicaciones en los diferentes ámbitos educativos, pero se destacan particularmente el uso pedagógico como elemento innovador, herramienta de apoyo y como material didáctico del docente. Como una nueva forma de comunicación humana que elimina las distancias, ya que, desde ese punto de vista, con una computadora conectada a la red da lo mismo estar en cualquier lugar del mundo. No sólo se facilitan la comunicación entre los docentes sino

también entre las instituciones, los alumnos y los padres. Se constituye, además, en una herramienta importante de capacitación.

La tecnología se acerca a la escuela como objeto de estudio y como herramienta de uso permanente. El docente se enfrenta a una infinidad de funciones para las cuales debe adquirir nuevas habilidades. Poder discriminar las ventajas y desventajas del uso de las herramientas tecnológicas en educación hará que la implementación en el aula convierta el acto pedagógico en un espacio apto para desarrollar destrezas que permitan analizar, seleccionar, cuestionar y evaluar la información que estos recursos entregan. Entonces, para planificar actividades y diseñar proyectos de aula, el docente tendrá que adquirir o tener experimentado para utilizar correctamente las herramientas tecnológicas, y que éstas desarrollen y/o fortalezcan la capacidad creativa en los estudiantes. Previamente debe especificar las herramientas que tendrán usos pedagógicos a implementar, ya que ello permita un diseño más claro y una mejor puesta en marcha y evaluación del trabajo. Ya que vivimos en un mundo en continuo cambio, medial, global, de innovación y diversificación, donde los alumnos interactúan tempranamente con distintas tecnologías. Debido a esto, los docentes no podemos negar esta realidad ni evitar replantear nuestro rol, que será principalmente el de mediador/facilitador: el puente entre el alumno y el conocimiento a aprender. Como nos dice Yuni Urbano, el problema, **no es más que un problema de conocimiento.**

Los alumnos de hoy viven en este mundo cada vez más interactivo, de acción y reacción, de rápida retroalimentación, de conversación y diálogo con las tecnologías de su entorno. Internet es un recurso que la mayoría de los alumnos conocen y utilizan cotidianamente para comunicarse con sus pares, aunque a veces no imaginan que podría tener un uso escolar más allá de la búsqueda de información para las tareas de cada materia. En el contexto de un intercambio, internet es una potencial herramienta para que la comunicación y los vínculos se generen en forma espontánea, rápida y eficaz. Nuestro desafío es encaminar el conocimiento bajo un marco pedagógico-didáctico que enriquezca la visión sobre este mundo hipermedial. Diseñar y coordinar estrategias de trabajo para introducir en la escuela la utilización adecuada de las TIC, potenciando así la capacidad creadora de alumnos y docentes.

Las Artes Plásticas son concebidas como lenguajes generadores de mensajes para transmitir cultura. La obra siempre lleva implícito el marco cultural y social donde fue gestada. El autor Efland (2004) le dio origen y trasmite ese mensaje, y la interpretación que la sociedad del

momento realiza de la obra hacen que se le otorgue un significado propio. Hoy es impensable diseñar, crear y hablar de realización artística sin la inclusión de las tecnologías en alguna de sus fases: proyecto, creación, difusión. Generar proyectos educativos que amplíen el marco referencial de nuestros alumnos, les permitan acceder a creaciones de distintos artistas y maestros actuales y de otros tiempos, visitar a través de internet museos y galerías de todo el mundo, abre un abanico hasta hace unos años increíble para docentes y alumnos. En el acto de creación, las herramientas tecnológicas facilitan el proceso de ampliar el marco contextual desde el cual se comienza a crear, agilizando, enriqueciendo y posibilitando otras vías modernas. Es decir, se constituyen en estrategias para la creación, explotando al máximo la capacidad creativa en los estudiantes. Gracias a las redes sociales podrán compartir experiencias de trabajo artístico, recibir en instantes las imágenes de sus pares desde el otro extremo del mundo y a su vez, exhibir sus producciones al mundo entero, promover las obras de arte creadas para dejar al descubierto la particular visión que poseen los chicos de su entorno: la escuela, la ciudad y la cultura de la sociedad en la que viven.

Uno de los propósitos que perseguimos como docentes de arte, orientadores del aprendizaje de nuestros alumnos, es el de ampliar la capacidad creadora. Capacidad que más allá de la creación del objeto artístico nos impulsa para encontrar nuevas propuestas, encontrar soluciones novedosas a problemas antiguos, resolver los acertijos de la vida en forma creativa. La intención es impulsar la educación de seres virtuosos, que estén capacitados para conformar una sociedad diversa, crítica y democrática. Entonces, no podemos dar la espalda al progreso: tenemos que volcarlo a favor de la creatividad.

La creatividad en el Arte que propone Karla Angélica Cerón Palacios, es para conocer los diferentes tipos en el ámbito humanístico y científico y los factores que intervienen a favor en contra en el desarrollo de las producciones de los estudiantes.

A lo largo de la historia se ha buscado encontrar conceptos que sean concretos para la palabra creatividad y se ha estudiado desde diferentes ámbitos humanísticos y científicos sin llegar a uno en específico, por lo cual siempre está en constante estudio y movimiento. Para el artista es indispensable entender el lenguaje de la creatividad y como utilizarlo en un proceso a su favor, conocer cuáles son sus cualidades y como detonarlas, al tiempo que percibir de primera mano que es lo que inhibe este elemento esencial para la creación, y así, lograr mostrar su discurso personal en cada una de las obras de arte que este cree a lo largo de su carrera.

Por ello conoceremos los diferentes tipos de creatividad que existen al día de hoy, desde donde son estudiados, y cuál o cuáles son los tipos que predominan en nuestro ser artístico.

- La creatividad es un proceso dinámico, es una fuerza viva y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del desarrollo personal y ha sido la base del progreso de toda cultura.
- El concepto creatividad es usado coloquialmente en diferentes facetas de la vida actual, en realidad el término ha sido objeto de investigación de diversas áreas desde principios del siglo XX; la psicología y la pedagogía fueron las primeras disciplinas en estudiarlo.
- Se asume que la creatividad es la capacidad de producir algo nuevo; sin embargo, han surgido algunos desacuerdos debido a los distintos caminos que las investigaciones toman, algunas enfocadas hacia el sujeto, otras hacia el proceso, lo que hace difícil una noción completa del concepto creatividad.
- La creatividad es un elemento indispensable de todo ser humano; gracias a han evolucionado y se han desarrollado la sociedad, los individuos y las organizaciones.
- Muchos autores consideran la creatividad como un proceso, un conjunto de fases a seguir, ciertas características que debe tener una persona y, por supuesto, un proceso que dé como resultado algo que ha de ser nuevo, original y que ha de servir para resolver algún problema. Sin embargo, no hay una definición clara.

Tipos de creatividad

→ Fluente:

- Sentimientos, afectos y actitudes predominan los valores, los anhelos y los sueños, lo imaginativo, el simbolismo, lo religioso y lo místico.

→ Filosófica:

- Generalización del conocimiento e interpretación del mundo, Un modo conceptual de pensar, que transforma las imágenes en símbolos.

→ Social:

- Su meta es la excelencia en la convivencia feliz, en el bienestar general y particular y en la obtención del bien común.

→ Inventiva

- Es la aplicación talentosa de las ideas, las teorías y los recursos a la solución de los problemas del quehacer ordinario, a todo el conjunto producido puede llamársele tecnología.

El conjunto de aptitudes vinculadas a la personalidad del ser humano que le permiten, a partir de una información previa, y mediante una serie de procesos internos (cognitivos), en los cuales se transforma dicha información, la solución de problemas con originalidad y eficacia” (Hernández, 1999, p. 67).

Enemigos de la creatividad

1. Falta de curiosidad:

La curiosidad es la chispa fundamental de la creación, es lo que te permite hacerte preguntas, investigar, pensar soluciones, aprender otros temas, etcétera. Si nos enfrascamos en una sola materia y perdemos el interés por lo demás, nunca se despertará la creatividad.

2. Comodidad:

Entrar en una zona de confort puede ser bueno para una cierta estabilidad, pero a veces esto te impedirá desarrollarte, como crees estar satisfecho con lo que tienes, no te motivas a buscar nuevas cosas.

3. Productividad:

La tensión de la máxima productividad crea un efecto contrario y acabar con la espontaneidad creativa. La cantidad sobre la calidad inhibe la total dedicación e inspiración que se le pueda dar a un proyecto

4. Exceso o ignorancia de información:

Tanto la desinformación como el exceso de ésta nos afecta la creatividad, la ausencia provoca que te falte inspiración y la sobresaturación llena tu cerebro de datos, muchas veces, innecesarios que sólo te distraen de lo esencial. Lo importante es encontrar un equilibrio entre ambas.

5. Auto escucharte:

Esa voz interior que te anima a hacer otras cosas que no harías es un gran impulsor de la creatividad y de las ideas diferentes, pero ¿qué pasa cuando no las escuchamos? O si algún artista no le hubiera hecho caso, ¿cuántas cosas no faltarían?

6. Dormir

La recomendación de dormir 8 horas siempre será saludable, puesto que es elemental que tu cerebro descanse, sin embargo se tiene la creencia que en cuanto más duermes, menos creas cosas. Aquí entra de nuevo el sentido de encontrar el punto medio, debes aprender cuanto tiempo necesita tu cuerpo para reponerse y cuanto puede crear.

7. Rutina:

Contrario a las creencias, tener una estructura de vida, con tiempos específicos para dedicarte a crear, descansar, ejercitarte, socializar, etcétera, te permite mantenerte organizado, aunque por supuesto siempre es bueno darte una escapada de la rutina para explotar tu creatividad.

8. Tareas que nos disgustan:

Al realizar algo que no te complace, lo haces con cierto desagrado que a su vez, provoca que lo hagas mecánicamente, y nunca buscarás una manera creativa de hacerlo, sólo es por “cumplir”.

9. Personas que nos desagradan:

A veces si la compañía no es grata, absorbente, exasperante o simplemente sin nada en común, puede resultar exasperante o dañina, pues afecta tanto nuestra percepción del entorno, como la sociabilidad.

10. Exceso de alcohol:

El cansancio, la resaca, el agotamiento y hasta la cruda moral son factores que probablemente te lleven a ofuscarte y no tengas intenciones de realizar nada, de esta manera no sólo la creatividad, sino hasta tus actividades cotidianas se afectan.

CAPITULO VI: PRACTICA

En este apartado se presenta una propuesta didáctica con una serie de imágenes que muestran el recorrido en el proceso de las clases prácticas en el escenario educativo de la virtualidad.

Propuesta didáctica:

Se propone a los estudiantes que utilicen las cámaras digitales que poseen sus celulares, en este caso, para que en sus producciones utilicen un stop motion. Esta técnica es una animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos

estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. Entonces, los alumnos previamente deberán seleccionar qué tipo de imágenes desean utilizar. Estas pueden ser desde dibujos bidimensionales hasta objetos tridimensionales. Deberán fotografiar cada cuadro. Luego debían bajar la secuencia de fotografías a una computadora, para, finalmente, mediante un programa de edición de video y audio (disponibles gratuitamente en internet, por ejemplo el Movie Maker) procesar las imágenes logrando así la animación. Cabe destacar, que esta herramienta no solo contribuye al aprendizaje de una forma de animación audiovisual, sino que también se la puede trabajar desde los contenidos y significaciones propios de las imágenes. En este sentido, se parte de entender que la animación puede contener determinada intención y contenido ideológico que, o bien puede partir de una consigna puntual del docente (con relación a los contenidos de la materia), o bien puede surgir de las intenciones particulares de lo que quieran transmitir los alumnos.

En síntesis, estos ejemplos de vincular la enseñanza y el trabajo de los estudiantes a las nuevas tecnologías como herramientas pedagógicas, creemos, que es una buena forma fortalecer la creatividad, ya que los nuevos medios son parte de su cotidianidad. Introducirlos en el proceso de enseñanza posibilita que desarrollen capacidades creativas ante un uso que ya no es solo de entretenimiento, sino que es soporte de su formación educativa. Es también una forma de acercar a la virtualidad a esta nueva realidad mediada por las nuevas tecnologías que se vive en el mundo actual. Es un intento de actualizar nuestras prácticas como docentes, lo cual no implica dejar de lado prácticas tradicionales, sino de combinarlas con nuevas herramientas como las tecnológicas. De esta forma, el docente se acerca al alumno acortando la brecha generacional, utilizando herramientas que para los jóvenes son ya de uso cotidiano. Pero como dijimos, la importancia de esto radica en aportar nuevos usos, nuevas estrategias y generar en los estudiantes fundamentalmente una mirada crítica ante la superabundancia de información.

Y en cuanto al arte y a la cultura visual, siendo tema central en este apartado, se puede ver y comprobar cuánto hay de esto en los nuevos medios. Cómo el arte y la cultura visual son parte de esta realidad que los circunda, y cómo, utilizando app móviles se puede generar, por un lado, un proceso de conocimiento de las prácticas

artísticas de cada cultura; y, por el otro, una infinidad de posibles producciones artísticas propias.

A continuación, se pudo registrar algunas de las producciones de los estudiantes como registro de clases virtuales para llevar a cabo la propuesta didáctica a la práctica donde se utilizan herramientas tecnológicas para concretarla.



Imagen N° 1 Clase virtual a través de Google Meet



Imagen N°2 Uso de PhotoShop por parte del Docente



Imagen N° 3. Estudiante utilizando el círculo cromático para realizar una composición, donde muestra la gama de colores elegidos a través de Instagram.



Imagen N° 4 Clase virtual a través del Zoom



Imagen N° 5 Alumna utiliza la técnica de grabado de agua fuerte mediante mano copia

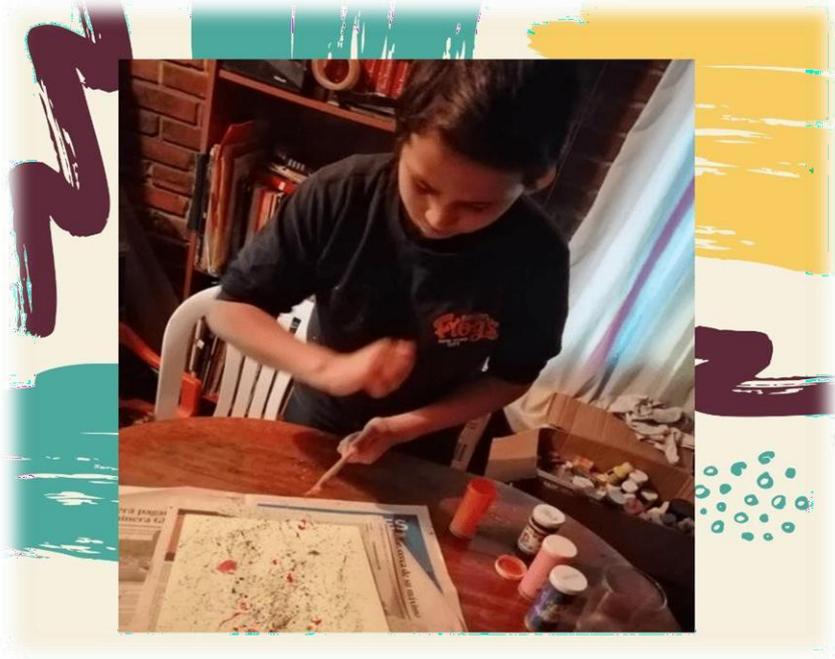


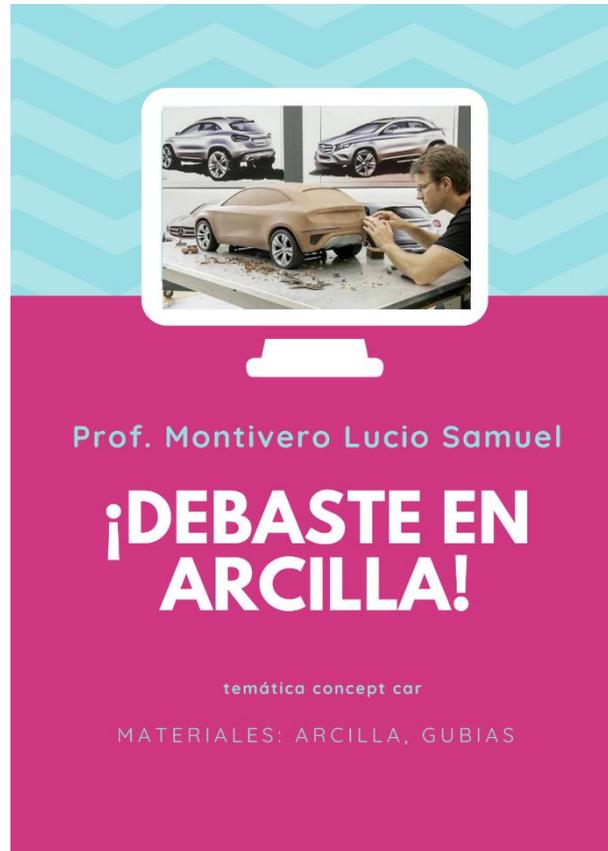
Imagen N° 6 Estudiante utilizando como medio de aplicación del salpicado.



Imagen N° 7 Estudiante realizando técnicas de difuminado aplicado en el paint.



Imagen N° 8 Técnica de pintura pequeños cuadros mediante la utilización del blog.



Prof. Montivero Lucio Samuel

¡DEBASTE EN ARCILLA!

temática concept car

MATERIALES: ARCILLA, GUBIAS

Imagen N° 9 Prof. Montivero Lucio, técnica “devastado en arcilla” a través de la aplicación web canva.

OBJETIVO GENERAL

- Identificar las principales herramientas tecnológicas que ha implementado el docente de artes visuales como estrategia metodológica para desarrollar y/o fortalecer la creatividad en estudiantes de la asignatura Producción Artística de 5° año del Colegio N° 15, turno mañana, de la ciudad de La Rioja en el contexto de la ASPO.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar las respuestas de la entrevista sobre el uso de herramientas tecnológicas como único medio de comunicación con los estudiantes para el dictado de las clases virtuales de la asignatura Producción Artística.
- Indagar sobre el uso de las aplicaciones móviles utilizadas en las producciones de artes visuales para desarrollar y fortalecer la capacidad creativa en los estudiantes.
- Examinar las posibilidades de cursos, talleres, capacitación a los docentes sobre las aplicaciones móviles para ser incorporadas en los contenidos de las Artes Visuales como recurso innovador.

SUPUESTOS

- Quizás, en algunos estudiantes, el uso de aplicaciones móviles pueden desarrollar y/o fortalecer la creatividad en las clases de producción artística.
- La insuficiente experiencia del docente, en relación al uso de herramientas tecnológicas, tal vez, dificulte el desarrollo y/o fortalecimiento de la creatividad en las clases de producción artística

LIMITACIONES

El nuevo escenario de aprendizaje en el que se desarrolló esta tesis, estuvo colmado de aciertos y desaciertos al integrar las herramientas digitales y las artes visuales de una forma remota y espontánea con los estudiantes. Desde esta perspectiva la mayor limitación fue el acceso limitado a las herramientas tecnológicas y a la red de Internet a causa del confinamiento de la pandemia del Covid-19, pero por otro lado, se convirtió en un reto para los investigadores, en lograr llamar la atención a través de las diferentes plataformas en línea y los entornos de aprendizaje, no solo de sus estudiantes, sino de toda la comunidad educativa, aprovechando la metodología virtual como una nueva estrategia pedagógica

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACION

El proceso de investigación se llevará a cabo, a través, de la implementación de la “Investigación Básica” (orientada a generar nuevos conocimientos sin un fin específico e inmediato), apoyándose en las “Investigaciones Exploratorias y Descriptivas”, con el fin de explorar y describir, las características fundamentales del problema de investigación (analizar las respuestas de los docentes y las opiniones de alumno/as.)

Tipo de investigación:

- **Exploratoria**

Según José Yuni, elaborar un proyecto de investigación implica anticipar un conjunto de decisiones teóricas metodológicas que permitan resolver el problema de investigación planteado. La investigación es de tipo exploratorio, debido a que el tema de investigación es novedoso por el avance tecnológico en las producciones de los estudiantes de artes visuales.

- **Descriptiva**

La investigación pretende describir las herramientas tecnológicas implementadas por el docente de artes visuales en el contexto de la ASPO para desarrollar y/o fortalecer la capacidad creativa en los estudiantes en la asignatura Producción Artística de 5º año del Colegio N°15 turno mañana de la ciudad de La Rioja.

- **Dimensión Temporal**

→Existe el contacto con los estudiantes y docentes de forma virtual.

→ El desarrollo de la creatividad se puede observar en las producciones de los estudiantes.

Dimensión de la Estrategia general

La investigación es de corte transversal porque los datos son recabados en un solo momento “momento único” en el contexto de la ASPO por el COVID 19 del año 2020.

- **Diseño**

En la investigación se utiliza un Diseño de Campo porque se recopila los datos de primera mano en el campo de estudio, empleando una entrevista a un docente de artes visuales y cuestionarios anónimos a los estudiantes para conocer las opiniones sobre el uso de herramientas tecnológicas utilizadas en las clases virtuales de la asignatura Producción Artística de 5° año del Colegio N°15 turno mañana de la ciudad de La Rioja. El enfoque cualitativo, no experimental, pues no se pretende modificar de manera deliberada las variables, sino enfocarse en la observación del fenómeno en el contexto donde este se desarrolla para analizarlo y así tener una idea con posterioridad acerca de lo que se puede hacer para obtener una solución del problema.

- **Unidad de observación**

Esta investigación se llevara a cabo en las clases virtuales de la asignatura Producción Artística de 5° año del Colegio N°15 turno mañana de la ciudad de La Rioja. En las mismas se utilizaron como estrategia metodológica herramientas tecnológicas como único medio de comunicación con los estudiantes y observar las producciones de artes visuales.

- **Unidad de análisis**

Se analizarán las respuestas de los docentes y los alumnos en relación al uso de herramientas tecnológicas con las se puede conocer el mundo a través de una pantalla incremental y fortalecer la creatividad en las clases de producción artística.

Universo: docentes y estudiantes del Colegio N° 15, turno mañana, de la ciudad de La Rioja.

Población: docentes y estudiantes de la asignatura Producción Artística de 5° año del Colegio N° 15, turno mañana, de la ciudad de La Rioja.

Muestra: docente y estudiantes de la asignatura Producción Artística de 5° año del Colegio N° 15, turno mañana, de la ciudad de La Rioja, que cursan el ciclo lectivo 2020 de manera virtual en el contexto del ASPO.

Tipo de muestra: El muestreo aleatorio, probabilístico o al azar permite determinar al “azar” de tal forma que el investigador no tiene motivo alguno para creer que habrá de producir propensión o tendencia. En este estudio se tomara al azar a los estudiantes del 5° año turno mañana.

- VARIABLE: creatividad

Definición conceptual de la variable: la creatividad se vincula con la capacidad de generar ideas nuevas, apropiadas y de alta calidad (Sternberg, 2006).

- VIABILIDAD: Este proyecto de investigación es viable porque cuenta con el aval de la Directora para aplicar los instrumentos de recolección de datos y observar las producciones de los estudiantes de la Institución Educativa. Además, se tiene en cuenta la previa autorización y supervisión de la Directora de la carrera de la Universidad para entrevistar a un colega de nuestra área.

DIMENSIÓN DE TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

- **Instrumentos de recolección de datos**

→ *Entrevista.* La información, mediante esta técnica permite acceder al conocimiento de hechos o situaciones reales, así como a la expresión de deseos, expectativas, fantasías, anticipaciones y creencias que forman el mundo interno de las personas, muchas veces referidas a hechos que no han sucedido. Como sostienen Pollit y Hungler (1998) “la vía más directa para saber lo que piensan, sienten, o creen las personas radica en preguntarlo”. Según Yuni Urbano (2014) la técnica de entrevista le permite al investigador acceder a hechos, descripciones de situaciones o interpretaciones de sucesos o fenómenos (internos o externos) a los que no se podría acceder de otro modo. Para la recolección de datos en este estudio, se realizará mediante una entrevista *Semiestructurada, formal* a un Profesor de Artes visuales

con algunas preguntas abiertas elaboradas por los investigadores y ser enviada vía correo electrónico, respetando la secuencia y completando la totalidad de los componentes de la guía.

→ *Encuestas*: Este estudio utilizará un instrumento de recolección de datos de la técnica de encuesta mediante un *cuestionario*, llamado así por tratarse de un conjunto ordenado y sistemático de cuestiones planteadas a los sujetos del estudio con preguntas o interrogantes. Mediante estas cuestiones se obtiene la información en base a la cual se construirán luego los datos científicos. Se llevara a cabo a través de preguntas cerradas a los estudiantes de 5° año de la asignatura Producción Artística. Este tipo de cuestionario requiere menos tiempo y esfuerzo para contestar vía online donde se mantendrá el anonimato.

→ *Observación de producciones de los estudiantes de artes visuales*. La observación es un procedimiento que empleamos como sujetos de conocimiento para captar la realidad constituyendo un instrumento cotidiano para entrar en contacto con los fenómenos. Es “una técnica de recolección de información consistente en la inspección y estudio de las cosas o hechos tal como acontecen en la realidad (natural o social) mediante el empleo de los sentidos (con o sin ayuda de soportes tecnológicos), conforme a las exigencias de la investigación científica y a partir de las categorías perceptivas construidas a partir y por las teorías científicas que utiliza el investigador” (Urbano, 2014, p. 40).

• **Presentación de los datos del cuestionario**

1) Ud. utiliza dispositivos móviles con fines pedagógicos en producción artística?

SI...⁶/NO...²..... NO SÉ...²

2) ¿Ud. cree que al utilizar aplicaciones móviles en las producciones les facilita el trabajo?

SI...⁸.../NO...²..... NO SÉ...⁰

3) ¿Las aplicaciones móviles utilizadas en la producción artística permitió que usted desarrolle y/o fortaleciera su creatividad?

SI.....⁶./NO...⁴..... NO SÉ ⁰...

- 4) ¿Ud. cree que las herramientas tecnológicas que implementó el docente en las clases de artes visuales durante en el periodo de ASPO como estrategia metodológica sirvió para desarrollar o fortalecer su capacidad creadora?

SI...¹⁰.../NO...⁰..... NO SÉ...⁰

Los resultados se muestran en el siguiente gráfico



- **Análisis de los datos**

En este apartado se realizará el análisis de los instrumentos de recolección de datos aplicados al docente donde las evidencias posibilitarán continuar el camino hacia la conclusión de la presente investigación.

Se recuerda que la pregunta problemática de la investigación es ¿Cuál es la herramienta tecnológica que ha implementado el docente de artes visuales como estrategia metodológica para despertar y/o fortalecer la capacidad creativa en los estudiantes en el contexto de la ASPO? Para responder al interrogante se llevó a cabo una entrevista a un docente del área Producción Artística.

En relación a la entrevista realizada se realizaron 13 (trece) preguntas con el objetivo de conocer los datos referidos al uso pedagógico de las aplicaciones móviles para el desarrollo y/o fortalecimiento de la capacidad creatividad de los estudiantes y si estas pueden ser incorporadas como recurso innovador en los contenidos de la disciplina.

El docente entrevistado con 6 (seis) años de antigüedad en la docencia responde que las herramientas tecnológicas seleccionadas para las clases virtuales de Producción Artística fueron videos para la percepción visual (observación directa) como Eje fundamental, ya que comprende experiencias vitales en relación a la producción visual, atendiendo a la improvisación, la invención, la imaginación y manipulación. También, el programa INSHOT para grabar la técnica de dibujo, pintura, grabado, escultura, cerámica y después enviárselas a los estudiantes al grupo de whatsapp. Asimismo, hizo uso de aplicaciones móviles con fines pedagógicos.

Se le pregunta al entrevistado sobre la experiencia en el ciclo 2020 en la modalidad virtual, si tuvo que cambiar de estrategias para el dictado de la clase, respondiendo que sí tuvo que cambiarla, para la poder tener comunicación directa a través de Classroom, Meet o Zoom e interactuar con los estudiantes y que ellos puedan contar con el material de clase.

Con respecto a la pregunta si tenía experiencia, responde que se encontraba preparado para hacer uso de las herramientas tecnológicas al dar las clases con esta modalidad. Aclara también, que si bien no contaba con una vasta experiencia en el dictado de clases virtuales, pudo resolver su tarea con facilidad, ya que contaba con conocimiento en el uso de medios

tecnológicos adecuados para mantener la comunicación con los alumnos mediante las clases vía online logrando visualizar las técnicas con mayor fluidez y haciendo uso pedagógico de aplicaciones móviles.

Al consultar sobre el desarrollo y /o fortalecimiento de la capacidad creativa a través de las app móviles en las producciones de los estudiantes, el entrevistado responde que sí los ayudó a mejorar la calidad de las producciones. Esto mediante el alcance en sus manos un sinnúmero de aplicaciones móviles para resolver las actividades y, a su vez, acompañando el proceso de elaboración de producciones al mostrar ejemplos y material adecuado a la situación.

En cuanto se le pregunta si pudo observar en la producción de los estudiantes si éstas fortalecieron el desarrollo de la creatividad, el docente responde que sí, por la calidad de las mismas y la visualización de la técnica utilizada a través de los medios tecnológicos. Y con respecto si los estudiantes tenían experiencia sobre el uso de app móviles, responde que hacían uso cotidiano de éstas, pero algunos estudiantes desconocían su uso pedagógico, aunque sí la adaptaron muy rápidamente en las producciones artísticas.

En cuanto a la pregunta si las app móviles se puede implementar como recurso innovador en su espacio curricular, responde que sí se puede perfectamente, porque muchas de ellas están diseñadas con el objetivo de ayudar a la tarea del docente. Además, considera que las app móviles están creadas para los entornos virtuales y trabajar en las plataformas educativas donde el alumno se apropie del contenido áulico con mayor interés y significatividad desarrollando su capacidad creativa.

De acuerdo a la pregunta si recibe capacitaciones para hacer uso de este recurso, el docente responde que ya tenía experiencia en usar de herramientas tecnológicas y de las app móviles desde hace tiempo porque se capacita de forma particular y no propuestas por la institución en el contexto de la ASPO.

En cuanto al proceso de investigación, se utilizó como instrumentos para recoger datos cuantitativos un cuestionario con preguntas cerradas a los estudiantes de forma anónima y la observación de las producciones.

→ A lo largo del proceso de investigación se aplicó un cuestionario anónimo a 10 estudiantes, siendo el 45 % de los integrantes del curso seleccionados al azar.

En relación a la primera pregunta el 60% de los estudiantes respondió que utilizó app móviles en las producciones con fines pedagógicos, un 20% manifiesta que no y el otro 20% no sabe.

El 80 % de los estudiantes manifiesta que trabajar con los dispositivos móviles les facilitó el trabajo, un 20 % dice que no.

En la tercera pregunta, si las app móviles les permitieron que desarrollaran su creatividad el 60% respondió que sí y un 40% que no.

En la cuarta pregunta el 100% de los estudiantes respondieron que la herramienta tecnológica que implementó el docente como estrategia sirvió para fortalecer su capacidad creativa.

Se analiza que para la mayoría de los estudiantes las herramientas tecnológicas son importantes, permiten aprender, es posible desarrollar y/o fortalecer la capacidad creativa y todos coinciden que las app móviles fortalecieron lo trabajado en la virtualidad.

→ Por otro lado, se seleccionó la observación como técnica de recolección de datos y se muestran las imágenes en el capítulo VI del marco teórico denominado “La práctica”; en el mismo se observan varias fotos que dan cuenta de diferentes encuentros virtuales donde se reflejan diferentes técnicas trabajadas y variación en la predisposición para grabarse con las cámaras.

CONCLUSIONES

En primer lugar, es importante mencionar que la investigación se enfoca en la virtualidad del ciclo 2020 permitiendo comprobar lo descrito en el marco teórico en este estudio:

En el capítulo III denominado “Estrategias” a lo mencionado por el entrevistado cuando responde que tuvo que modificarla totalmente; ya que no se pudo dar la clase virtual respetando el programa como normalmente lo hace, sino que se adaptó a las posibilidades de los alumnos. Esto es importante a la hora de pensar en una educación artística, el papel de la tecnología y sus herramientas, porque en gran medida las transformaciones culturales en el campo de la visualidad, han sido propiciadas por las herramientas tecnológicas, es decir, que la visualidad contemporánea es fruto del desarrollo tecnológico como agente mediador en la cultura de los estudiantes jóvenes que habitan la escuela hoy.

Por ello, con las teorías desarrollistas se confirma que el uso de la herramienta tecnológica en las clases de artes visuales se contraponen las nociones de etapas de desarrollo gráfico y estético, usadas como indicadores de conocimiento en las formas tradicionales de educación artística, con las perspectivas contemporáneas de educación de la cultura visual. Esto concuerda con la bibliografía. Sin embargo, los artistas buscan nuevas estrategias expositivas acordes a la naturaleza de las obras, creando exposiciones innovadoras en ideas, montaje y formatos. Experimentan con la ocupación de espacios públicos o sitios abandonados, la instalación de la muestra exclusivamente en Internet o en periódicos, y también con variaciones en la duración de la misma: desde pocas horas, hasta el clásico período de varias semanas o meses de exhibición. Como sostiene Howard Gardner (1988) en su teoría de inteligencias múltiples *el individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto*. Esto concuerda con la bibliografía que se sustenta la investigación, afirmando que la enseñanza creativa centra especialmente su interés en el modo de pensar y actuar peculiar de cada individuo. La teoría mencionada permite al estudiante a través de la imaginación desarrollar y/o fortalecer la creatividad.

Atendiendo a la bibliografía leída y los instrumentos de recolección de datos se infiere que el primer supuesto se confirma, pues las aplicaciones móviles permiten el acceso a nuevos

mundos, recreando la imaginación permitiendo fortalecer la creatividad para trabajar en las producciones artísticas facilitando y resolviendo tarea del docente para la modalidad tanto virtual como presencial.

En relación a la segundo supuesto y atendiendo las respuestas de los estudiantes puede decirse que la experiencia del docente, en relación al uso de herramientas tecnológicas genera beneficios para la fluidez de la creatividad. Ya que está última debe fortalecerse y, en función de ello, hay un desafío para docentes y estudiantes asumir que hay que adaptarse a las nuevas tecnologías, generar aprendizaje a través de la pantalla, revisar estrategias de enseñanza y de aprendizaje, ser autodidactas y responsables de los propios procesos. Un nuevo escenario se presentó en la educación, la virtualidad que llegó sin esperarlo, traspasó las pantallas y permitió interpelar la práctica docente como los hábitos de estudio de los estudiantes; los saberes, el manejo de herramientas tecnológicas de ellos.

La evolución de la tecnología no es algo nuevo. Si bien la pandemia lo presentó así, son muchos los beneficios que aportan en el campo de la educación, la cual debe verse como aliada para posibles soluciones a futuras que pretendan involucrar todo el conocimiento disponible y potenciar los usos en los docentes y del alumnado. Posiblemente, estos últimos ya cuentan con experiencia y sólo hace falta apostar a más, por intentar y seguir intentando crear nuevos saberes pedagógicos aplicados e integrados a la tecnología educativa.

De acuerdo a los resultados de la investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

Se confirma en esta trabajo de investigación, que se ha dado uso pedagógico a las aplicaciones móviles aportando decididamente al proceso cognitivo los estudiantes y según palabras del docente, no hay mejor forma, entonces, que incorporarlas en el contenido artístico como recurso innovador en la disciplina. También se confirma que los docentes necesitan de cursos y/o capacitaciones sobre el uso pedagógico de estos recursos, si se incorpora en la disciplina para desarrollar y/o fortalecer la creatividad.

Desde luego el conocimiento de las herramientas digitales y el estar inmersos en la cultura visual es lo que finalmente hace la diferencia. En este sentido consideramos como docentes que impartimos educación artística en las escuelas secundaria, no podemos estar ajenos a estas transformaciones y debemos acompañar a los jóvenes en su proceso de crecimiento y desarrollo, con los métodos adecuados a la sociedad actual tratando de integrar todas las

herramientas tecnológicas disponibles, esto asegurará una educación acorde a los tiempos que se están presentando.

Por ello para concluir, aportamos una reflexión sobre el tema investigado: *que el desafío de la escuela secundaria de hoy, es lograr la integración de las herramientas tecnológicas en las artes visuales aprovechando los beneficios de cada una de ellas en pos de mejores resultados educativos constituyéndose en una herramienta poderosa, si se utiliza con una estrategia apropiada, optimizando la calidad y diversidad de experiencias de aprendizaje en el aula y ayude al logro de actividades más pertinentes, entretenidas, activas, constructivas y contextualizadas. Además, de implementar distintas aplicaciones móviles en los diferentes ámbitos educativos, pero destacando particularmente el uso pedagógico como elemento innovador, como herramienta de apoyo y como material didáctico del docente.*

Cronograma

Meses Actividades	Abril 2020	Mayo 2020	Junio 2020	Julio 2020	Agosto 2020	Septiembre 2020	Octubre 2020	Noviembre 2020	Febrero 2021	Marzo 2021
Diagnostico/ Introducción	✓									
Situación Problemática		✓	Revisión	Revisión						
Objetivos/ Diseño Metodológico		Planteo de Objetivos	Elaboración de Supuestos	Selección de Diseño de investigación	Revisión					
Instrumentos de Recolección de Información					✓	✓	✓	✓	✓	

BIBLIOGRAFÍA

- Apaza Torres, A. y Zavala Casal, L. (2018). *Las herramientas tecnológicas y el desempeño docente en las instituciones educativas de educación secundaria de la Ugel N° 15 de la provincia de Huarochirí*. (Tesis de Maestría de la Universidad Cesar Vallejo, Perú).
<https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22366/Apaza>
- Aranda, E. (1991). *Manual de la creatividad: Aplicaciones Educativas*. Barcelona Vicens Vives.
- Área Moreira, M. (1996). *La tecnología educativa y el desarrollo e innovación del currículum*. Universidad de la Laguna. XI Congreso Nacional de Pedagogía. Tomo I.n Ponencias San Sebastián, julio 1996.
file:///C:/Users/Home/Downloads/archivoPDF%20(1).pdf. [Consulta: 25 de febrero de 2015]
- Arthur D. Efland. (2004). *Arte y Cognición, La integración de las artes visuales al currículum*. Barcelona, España. Editorial Octaedro.
- Beltrán, J., Bueno, J.A. (1995). *Psicología de la Educación*. Edit. Baixaren Universitaria.
- Betancourt, J. *Educación en la creatividad* (en línea).
Recuperado en: www.psicologiacientifica.com/articulos/ar_jbetancourt02.htm.
- Bermejo, R. (2010, junio). *Creatividad, inteligencia sintética y alta habilidad*. REIFOP, 13 (1).<http://www.aufop.com> (pp. 97- 109)
- Capasso, V. y Melina J. J. (2013). *Las TIC en las propuestas de educación artística. Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. Vol. (1)* (p.38). Question.
- Carevic Johnson, M. (2018). *Teoría de la Creatividad*. Psicologíaonline.com.
<https://www.psicologia-online.com/teoria-de-la-creatividad-2607.html>

- Castells, M. (2002). *La galaxia Internet*. Reflexions sobre Internet, Empresa i societat. Barcelona: Rosadelsvents.
- Centro de Escritura Javeriano. (2020). Normas APA, séptima edición. Pontificia Universidad Javeriana, seccional Cali.
https://www2.javerianacali.edu.co/centro-escritura/recursos/manual_de-normas-apa_septima-edicion#gsc.tab=0%C2%A
- Daz, S. (2013). *Uso y aplicación de las TIC en el área de Educación Artística, en la Escuela Media*. (Tesis de Grado, facultad de Desarrollo e Investigación Educativos. Rosario, Campus Roca).
<https://vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC112439.pdf>.
- Dueñas Silva, V. D. (2021). *La Creatividad Artística en Tiempos de Pandemia*. Revista científica *Tecno Humanismos*. (6) (pp.48-59).
- Dussel, I. y Quevedo, L. (2010). *Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. Buenos Aires, Santillana.
- García Espínola, M. (2019). 10 enemigos de la Creatividad que destruyen tu Imaginación. Paredro.
<https://www.paredro.com/10-enemigos-la-creatividad/>
- Litwin, E. (2004). *Tecnologías educativas en tiempos de Internet*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Ministerio de Educación. (2018). *MOA (Marco de Organización de los Aprendizajes para la Educación Obligatoria Argentina)*. Secretaria de Innovación y Calidad Educativa.
Recuperado en <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005896.pdf>
- Mascarell Palauque, D. (2019). *El concepto TIC en la educación en artes visuales en nuestra contemporaneidad. Influjos educativos en el aprendizaje en movilidad en el siglo XXI*. (Tesis Doctoral). Facultad de Magisterio de la Universidad de Valencia. The ict concept in visual arts education in our contemporary. Educational influences in mobile learning in

the 21st century.

[file:///C:/Users/andre/AppData/Local/Temp/Rar\\$DIa7360.17333/las%20tic%20y%20las%20ates%20visuales.pdf](file:///C:/Users/andre/AppData/Local/Temp/Rar$DIa7360.17333/las%20tic%20y%20las%20ates%20visuales.pdf).

Ortega-Sánchez, R. (2021). Uso de Herramientas Tecnológicas en Tiempos de COVID-19. *Revista Tecnológica Educativa Docentes 2.0* 1(1) (pp.31-39).
<https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.223>

Quintero Navarro, L. (2021). El Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación TIC, como estrategia de enseñanza- aprendizaje de las Artes en los estudiantes de cuarto grado de la Escuela Normal de Barrancabermeja, Colombia. (Tesis de Grado).
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/35455>

Revalo Monro, E. (2021). *Experiencia pedagógica apoyada en herramientas digitales, para el fortalecimiento de los aprendizajes en educación artística desde el arte visual en los estudiantes del grado quinto de primaria*. Universidad de Santander.
<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/fc58147c-f1a0-4832-accd-0900be5116c3>

Suárez, I. (2020). *Uso de las herramientas tecnológicas en la educación artística actual Solucionando problemas en la nueva cotidianidad*. (Tesis no publicada). Facultad de Filosofía y Humanidades. Universidad de Chile.
<https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/186311/Uso-de-las-herramientas-tecnológicas-en-la-educacion-artistica-actual.pdf>.

Trejo González, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales en entornos educativos. Redalyc, Sincronía. (74). Universidad de Guadalajara, México.
<https://www.redalyc.org/journal/5138/513855742031/html/>

Unesco (2020) COVID-19 y las industrias culturales y creativas.
https://es.unesco.org/sites/default/files/resiliart_-_nota_conceptual_es.pdf

Vélez, C. (2015). *El uso de las TIC como estrategia pedagógica para la educación tecnológica de alumnos del nivel*. (Trabajo final de la Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Ciencias Agropecuarias. Escuela para Graduados.

<file:///C:/Users/andre/Desktop/TESIS%20SAMUEL/1.%20V%C3%A9lez.%20El%20uso%20de%20las%20TIC%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica...%20.Pdf>

Yuni Urbano, J. y Urbano, C. (2006). *Técnicas para Investigar y Formular Proyectos de Investigación*. V (1). Editorial Brujas

Referencias en línea:

Cáceres, P. Estrategias cognitivas: Desarrollo de la creatividad (en línea).

Recuperado en: www.geocities.com/athens/olympus/5133/crea.html.

Diccionario de lengua española. Vigésima segunda edición. Real Academia Española.

http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=tecnología.

<https://grupo4herramientasinformatica.blogspot.com/2015/09/herramientas-informaticas-y-su.html>.

Libro Blanco. Guía de app móviles. (2011). Mobile Marketing Association.

<http://www.iagt.es/wp-content/uploads/libroblanco.pdf?x43471>



UTN
Fac. Reg. La Rioja

ANEXO

ANEXO 1

ENTREVISTA AL DOCENTE

Institución: Colegio 15

Asignatura: Producción Artística

Profesor: Mario Carrizo

Año: 5°

Turno: Mañana

Estimado Docente:

La presente entrevista busca conocer a través de su experiencia cual es la herramienta tecnológica que ha implementado como estrategia metodológica en la asignatura Producción Artística durante el ciclo lectivo 2020 en el contexto del COVID 19 para desarrollar y/o fortalecer la capacidad creativa de los estudiantes. El objetivo, es indagar si se ha utilizado las aplicaciones móviles con fines pedagógicos en las producciones de los estudiantes, y si éstas pueden ser incorporadas como recurso innovador en los contenidos de su disciplina. Además averiguar, si tuvieron la posibilidad de recibir cursos y/o talleres de capacitación para ser utilizadas en un contexto educativo virtual.

Agrademos su participación!

1)- ¿Cuántos años tiene como docente en la institución?

Tengo 6 años trabajando en esta institución.

2)- Desde su experiencia virtual en el año 2020 en su espacio curricular, ¿se sintió preparado para el dictado de clases a través de esta modalidad?

En mi caso en particular sí estaba preparado. Si bien no tenía tanto conocimiento en el dictar clases en un entorno totalmente virtual, pude resolverlo con facilidad, ya que contaba con experiencia manejo de las tecnologías para la comunicación, como también en el uso dispositivos móviles adecuados para poder desarrollar todo con mayor fluidez. Puedo decir que me sentí cómodo en este ámbito, pero para muchos colegas fue una tortura.

3) ¿Cuál fue la herramienta tecnológica seleccionada para el dictado de las Clases virtuales de Producción Artística?

- a. Blogs**
- b. Correo electrónico**
- c. Chat**
- d. Página personal**
- e. Plataformas educativas**
- f. Tweeter**
- g. Facebook**
- h. Instagram**
- i. Dispositivos móviles (WhatsApp, telegram, viber, entre otros)**
- j. Skype**
- k. Videos**
- l. otros**

Seleccione Videos para la percepción visual (observación directa) como Eje fundamental, ya que comprende experiencias vitales en relación a la producción visual, atendiendo a la improvisación, la invención, la imaginación y manipulación. INSHOT puede usarla para grabarme cuando use la técnica de dibujo, pintura, grabado, escultura, cerámica y después pasar a los alumnos. Se cargaba en Classroom o por otras vías como Instagram, Facebook, logrando que el alumno pueda observar todo el procedimiento, al igual que lo podría hacer en un entorno presencial. También se hizo uso pedagógico de aplicaciones móviles.

4) ¿Qué estrategias metodológicas utilizó en el espacio curricular de Producción Artística en las clases virtuales? ¿la modalidad virtual lo invitaron a modificar dichas estrategias? ¿Qué cambió?

En este entorno totalmente de encierro es muy difícil motivar a los alumnos, sobre para poder realizar sus obras. Esto fue un desafío porque tuvimos que adecuarnos a las posibilidades de cada alumno; sin embargo, en las clases virtuales como metodología utilicé la comunicación directa por medio de aplicaciones como Meet o Zoom para interactuar con los alumnos y para que los mismos puedan contar con el material de clase. Con respecto a la estrategia metodológica, sí por supuesto, implicó un cambio profundo. Cambió la forma de dar clases en un nuevo universo: el virtual, utilicé herramientas tecnológicas como un recurso de apoyo

didáctico. La estrategia la tuve que modificarla totalmente; el trabajo tuvo que ser más minucioso ya que no se pudo dar el programa como normalmente debe ser, sino que se adaptó a las posibilidades de los alumnos.

5) ¿Usted piensa que el uso de las app móviles ayuda o limita el desarrollo de la creatividad en sus estudiantes? ¿Puede explicar por qué? De acuerdo a la respuesta: ¿En el contexto de clases virtuales hubo que fortalecer la creatividad a través de ellas?

Claramente creo que los ayuda, porque les permite tener al alcance de sus manos un sinfín de métodos para resolver las actividades y, a su vez, adquirir más conocimiento. Sí, hubo que fortalecer la creatividad. En mi materia, tuve que recurrir a las aplicaciones móviles para poder inspirar al alumno en las producciones, ya que ellos ya tenían conocimiento en usar éste recurso pedagógico y eso sirvió para lograr fortalecer su capacidad creadora.

6) ¿Qué reacción tuvieron los estudiantes al utilizar herramientas tecnológicas como único medio de comunicación para el dictado de las clases artísticas virtuales?

Para los alumnos fue una sorpresa a la cual tuvieron que adaptarse; para muchos no fue una dificultad ya que tenían conocimiento en el uso de herramientas tecnológicas, pero no con fines educativos; para otros fue toda una adaptación, fue empezar desde cero, pero con una rápida adaptación. En el caso de las materias artísticas, ayudó mucho ya que nos permitía mostrar más ejemplos que en una clase presencial.

7) ¿Usted pudo observar en las producciones artísticas de los estudiantes el desarrollo de la capacidad creativa?

Sí, muchos de ellos se destacaron; otros casos, realizaban las tareas simples solamente para cumplir. Sabemos que la creatividad es la habilidad o capacidad que tenemos todos los seres humanos para inventar o crear cosas, desde objetos físicos, ideas, representaciones o simplemente fantasías. Dicho en otras palabras es generar algo nuevo, que van desde nuevos conceptos, nuevas ideas o nuevas asociaciones, lo que conduce o permite dar nuevas soluciones a los problemas y para desarrollarla hay que poner en juego la memoria, la inteligencia, la imaginación y de procesos mentales que permitan conducir al pensamiento original.

8) ¿Usted cree que un estudiante puede desarrollar dicha capacidad al incorporar el uso de apps web en las producciones artísticas? ¿Por qué?

Claramente sí, porque existen algunas aplicaciones que pueden acompañar el proceso de elaboración de actividades, mostrándole ejemplos y material adecuado a la situación.

9) ¿Es importante para este espacio curricular que se utilicen dispositivos móviles en la enseñanza de su disciplina?

Si, ya que pone en tensión idea-proyecto-medios. Hoy en día es necesario, ya que la tecnología avanza rápidamente y sirve para tener una amplia gama de posibilidades al transmitir el conocimiento artístico para el alumno. Es interesante, ya que posibilita dar solución al momento de enseñar ciertas técnicas que son imposibles aplicar a los estudiantes en una clase virtual.

10) De acuerdo a la pregunta anterior: ¿Cree que las apps móviles pueden ser incorporadas en la planificación de dicho espacio curricular? ¿Por qué?

Sí creo que pueden incorporadas perfectamente, porque muchas están diseñadas con ese objetivo; ayudar a la tarea del docente. Considero que las app móviles están creadas para los entornos virtuales para trabajar en las plataformas educativas donde el alumno se apropie del contenido áulico con mayor interés y significatividad desarrollando su capacidad creativa.

11) ¿Ud. tiene experiencia o recibió cursos/ capacitación para hacer uso de estas herramientas?

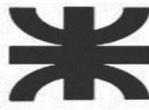
Sí tengo experiencia en usar herramientas web, ya que vengo usándolas hace mucho tiempo. Las capacitaciones que realice fueron de forma particular y no propuestas por la institución.

12) ¿Cree que las apps web fortalecen el desarrollo de la capacidad creativa en los estudiantes? ¿Piensa que ya hacían uso o tenían experiencia de cómo usarlas?

Creo que sí ayudan a fortalecer el desarrollo de la creatividad, porque pude observar la producción y la calidad de la misma cuando hicieron uso de las diferentes herramientas digitales proporcionadas. Recordemos que la función de esta unidad curricular es crear proyectos audiovisuales dieron muestra de la infinidad de usos que se le pudieron dar en las producciones y, a su vez, despertar su propia capacidad creadora. Con respecto a la experiencia sobre el uso de app móviles, los estudiantes sí las utilizan normalmente, generalmente al compartir con otros compañeros sus trabajos en las redes sociales; pero no conocían el uso pedagógico, aunque sí se adaptaron muy rápidamente al utilizarlas en las producciones artísticas. Ambas en esta oportunidad van de la mano.

13) ¿Usted cree que las apps son innovaciones que trajo la pandemia para ser incorporadas en el contexto educativo virtual de las artes visuales?

_ No. Ya estaban hace mucho tiempo. Solo que antes de la pandemia no se tenía la necesidad de usarlas, pero hoy en día llegaron para quedarse con la posibilidad de ser



incorporarlas como un recurso innovador en las clases de artes visuales en un contexto educativo virtual.

ENCUESTA

Estimado/a estudiante:

La presente cuestionario de carácter anónimo busca conocer las distintas opiniones sobre el uso de las app móviles durante el ciclo lectivo 2020 en el contexto del COVID 19. El objetivo es describir a través de su experiencia si el uso de la app de móviles en las producciones artísticas desarrolla y/o fortalece la capacidad creativa.

Muchas Gracias por su participación!!!

Colegio.....

Asignatura.....

Profesor:.....

Fecha de la encuesta:

Las siguientes preguntas tienen el propósito de conocer su opinión. Seleccione cada una de la respuestas con una cruz.

1) Ud. utilizó dispositivos tecnológicos en producción artística?

SI...../NO..... NO SÉ...

2) ¿Ud. cree que al utilizar aplicaciones móviles en las producciones les facilita el trabajo?

SI.../NO..... NO SÉ...

3) ¿Las aplicaciones móviles utilizadas en la producción artística permitió que usted desarrolle y/o fortaleciera su creatividad?

SI...../NO..... NO SÉ ...

- 4) ¿Ud. cree que las herramientas tecnológicas que implementó el docente en las clases de artes virtuales durante en el periodo de ASPO como estrategia metodológica sirvió para desarrollar o fortalecer su capacidad creadora?

SI...../NO..... NO SÉ...