

PROPUESTA DE ENSEÑANZA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ARTICULADA CON  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

ROSA MARÍA SÁENZ SALAMANCA


Asesor pedagógico: JOSÉ BERNARDO GALINDO ÁNGEL

Trabajo presentado para optar por el título de  
Especialista en Pedagogía

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL


FACULTAD DE EDUCACIÓN

BOGOTÁ, 2017

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>El conocimiento al servicio de la sociedad</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 1 de 9	

<b>1. Información General</b>	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado de especialización
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	Propuesta de enseñanza de educación artística, articulada con tecnologías de la información y la comunicación
<b>Autor(es)</b>	Sáenz Salamanca, Rosa María
<b>Director</b>	José Bernardo Galindo Ángel
<b>Publicación</b>	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2017. 57 p.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional
<b>Palabras Claves</b>	EDUCACION ARTÍSTICA, NUEVAS TECNOLOGÍAS, CREATIVIDAD, CONOCIMIENTO, DOCENTE

<b>2. Descripción</b>	
<p>Este trabajo presenta una propuesta de enseñanza de educación artística, articulada con tecnologías de la información y la comunicación para ser trabajada en primaria, ante los cambios acelerados producidos en todas las áreas del conocimiento, que implican cambios sociales, económicos y culturales, y con mayor razón un proceso de modernización de la educación tradicional. Surgen entonces inquietudes acerca de ¿Qué y cómo se debe enseñar en esta sociedad del conocimiento y las tecnologías?, ¿Se ha pensado realmente en una nueva pedagogía que incorpore las TIC al espacio educativo? Se impone entonces, el cambio de una pedagogía basada en la reproducción del conocimiento a otra cuyo principio sea de apropiación y construcción y una nueva manea de ejercer el rol docente La inserción de herramientas como el internet, plataformas virtuales, redes sociales, software de apoyo en la resolución de actividades escolares facilitan la construcción del conocimiento, clave para la formación integral de un mejor ser humano y profesional competitivo, pero que mejor manera de potenciar las posibilidades de aprendizaje que articular estos recursos tecnológicos con la enseñanza de la educación artística, la cual sostenía el artista Joseph Beuys, debía descubrir, investigar y desarrollar el potencial creativo de cada individuo. También se basa esta propuesta, en su aspecto pedagógico, en las apreciaciones de Vigotsky para quien la imaginación es una función cognitiva vital y necesaria, que se desarrolla de manera gradual y se manifiesta cuando los niños dibujan o realizan algún tipo de manifestación artística.</p>	

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Excellence in Pedagogical Studies</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 2 de 9</b>	

### 3. Fuentes

Angarita, Karen (2015). *Rol del docente en la Educación Virtual* (Trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.


Ariza, Sergio. (2015). *Facebook como mediador para la reflexión de la imagen y como potenciador del pensamiento visual* (trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Beuys, J. y Bodenman-Ritter, C. (1995). *Joseph Beuys: cada hombre, un artista: conversaciones en Documenta 5-1972*, Madrid, Editorial Visor.

Capasso, V. y Jean, M. (2013). *Las TIC en las propuestas de Educación Artística, una reflexión desde la cultura visual contemporánea*. Universidad Nacional de La Plata. Argentina. En *Question* - Vol 1, N° 38.

Cercós i Raichs, Raquel. «El pensamiento estético-pedagógico de Joseph Beuys: entre la memoria y la performance», *Historia y Memoria de la Educación*, 5 (2017): 217-237 Sociedad Española de Historia de la Educación ISSN: 2444-0043 DOI: 10.5944/hme.5.2017.16797

Consejo Nacional de la cultura y las artes. (2016). *Caja de herramientas para la educación*

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela de Pedagogía</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 3 de 9</b>	

artística. Ograma impresores. Santiago, Chile.

Cuadernos para el docente. Artes Visuales (2009) - Serie Horizontes - 1a ed. - Buenos Aires:

Ministerio de Educación de la Nación, Argentina

Díaz Barriga A.F. y Hernández R.G. (1999). Capítulo 5 de Estrategias docentes para un aprendizaje significativo México. Mc Graw Hill.

Docente de básica y secundaria media Educación artística y cultural. Documento Guía. (2014)


Ministerio de Educación Nacional. Colombia.

Greene, M. (2005). Liberar la imaginación: Ensayos sobre educación, arte y cambio social (Vol. 5). Graó.

Lancheros, Laura (2013). *Proyecto de aula "La exploración en las artes plásticas como medio para motivar el desarrollo de la creatividad"* (trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Lévy, Pierre. (1999). "Cibercultura y educación" artículo parte del documento La universidad en la sociedad de la información. Documentos Columbus sobre gestión universitaria. París. Francia.

Lévy, Pierre. (2007). Cibercultura: la cultura de la sociedad digital. Anthropos Editorial, México.

 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 4 de 9</b>	

Universidad Autónoma Metropolitana- Iztapalapa.

Lévy, Pierre (1998). ¿Qué es lo virtual? Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España.

Londoño, O L, Maldonado, L F, Calderón, L. (2014). Guía para construir estados del arte.

International corporation of Networks of Knowlegde, Bogotá.

Pedraza, Diana (2013). *Propuesta para la enseñanza de Artes plásticas en el Colegio Centro Sagrado Corazón en la Localidad de La Candelaria: “Proyecto Arte rodante”* (Trabajo de grado de especialización). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Pereira, Alegría (2014). *Artes plásticas: Una plataforma de Articulación* (Trabajo de grado).

Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.


Orientaciones pedagógicas para la Educación artística. Eduteka

[eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/men-lineamientos-artistica-2010.pdf](http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/men-lineamientos-artistica-2010.pdf)

Ros, Nora. (sin fecha). El lenguaje artístico, la educación y la creación. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Argentina. Revista Iberoamericana de Educación.

Tamayo Valencia, Luis A. (2007). Tendencias de la pedagogía en Colombia. Revista Latinoamericana d Estudios Educativos. 65-76.

Vigotsky, L.S. (2003) La imaginación y el arte en la infancia (Vol. 87). Ediciones Akal. Madrid,

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela de Pedagogía</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 5 de 9</b>	

. España.

### **Recursos electrónicos**


Musicoterapeuta Centro Arco Iris, (10 de agosto de 2012). La importancia del arte en la educación. *El Universal*. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.co/suplementos/viernes/la-importancia-del-arte-en-la-educacion-87023>

Peguero, José M. (2011). Teóricos que sustentan la importancia de la educación artística. {Mensaje en un blog}. La mirada ingenua. Recuperado de <http://mirada-ingenua.blogspot.com.co/p/teoricos-que-sustentan-la-importancia.html>

Rahola, Roser. (3 de octubre de 2014). Importancia de la obra y del pensamiento de Joseph Beuys en la educación visual y plástica. {Mensaje en un blog} Tribuna d'educatió. Recuperado de <http://www.tribunaeducacio.cat/importancia-de-la-obra-y-del-pensamiento-de-joseph-beuys-en-la-educacion-visual-y-plastica/>

Toudert, D. (Sin fecha). Incorporación de las TIC al contexto educativo no universitario. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos901/incorporacion-tics-contexto-educativo-constructivismo/incorporacion-tics-contexto-educativo-cons>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Google\\_Arts\\_%26\\_Culture](https://es.wikipedia.org/wiki/Google_Arts_%26_Culture)

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Enseñanza al servicio de la sociedad</i>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 6 de 9</b>	

<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/>

<https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2015/01/31/por-que-el-cerebro-humano-necesita-el-arte/>

#### 4. Contenidos

Este documento está estructurado de la siguiente manera: en el primer Capítulo se presenta el planteamiento y formulación del problema, la justificación, así como los objetivos del trabajo.


El Capítulo 2 está dedicado al estado del arte. En el Capítulo 3 se presenta el marco conceptual, teórico y metodológico y la presentación de la propuesta didáctica, la que se desarrolla en el Capítulo 4. En el Capítulo 5 las conclusiones y recomendaciones.

El objetivo general planteado para el proyecto:

Diseñar una propuesta que articule la educación artística con la utilización de TIC como herramientas para potenciar el desarrollo de procesos creativos en esta disciplina escolar.

Los objetivos específicos:

- Identificar aspectos de la educación artística y de las herramientas TIC como insumos necesarios para formular una propuesta que los articule.
- Reconocer la contribución al desarrollo de procesos creativos por medio de una propuesta articulada entre educación artística y herramientas TIC.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Facultad de Pedagogía</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 7 de 9</b>	


### 5. Metodología

Esta es una investigación de tipo cualitativo que presenta una propuesta que se desarrolla en varias fases, partiendo del diagnóstico inicial, aprendo observando, aprendo copiando y por último observo, analizo y contraste. Mediante ejercicios de dibujo realizados en computador y luego, ejercicios de dibujo en materiales tradicionales, se busca el desarrollo de la creatividad y la imaginación, fundamentales en el desarrollo integral de los estudiantes. Mediante sesiones de apreciación artística se busca también desarrollar la habilidad de la percepción, como la ampliación del lenguaje y conocimientos relacionados con el campo artístico, sus procesos, técnicas, materiales y herramientas. Esta propuesta está planteada para usar en su desarrollo programas básicos como Word, Excel, Power Point y Paint, los cuales en su barra de herramientas presentan el menú Insertar que al ser abierto permite una serie de recursos para trabajar con imágenes, así como también la creación de dibujos con el menú Formas, el cual contiene líneas, rectángulos, formas básicas que facilitan la elaboración de dibujos brindando múltiples posibilidades.

### 6. Conclusiones

La educación artística, al cultivar diversos modos de expresión, estimula el desarrollo de la creatividad, contribuye a la formación integral de las personas desde la primera infancia y ayuda en el desarrollo de habilidades transversales a todas las áreas.



 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Facultad de Pedagogía</small>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 8 de 9</b>	


La educación artística genera procesos de creación y aprendizaje, permite a los estudiantes construir su propio saber, porque para aprender no solo registramos en nuestro cerebro, sino que construimos nuestra propia estructura cognitiva basados en la experiencia y en el entorno social.

Las TIC como elemento interactivo se constituyen en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que puede aprovechar nuestra capacidad multisensorial. El uso de textos, imágenes, gráficos, sonido, fotografía, videos y animaciones posibilita la transmisión del conocimiento de manera más dinámica, lo cual contribuye a facilitar el aprendizaje.

La importancia de articular educación artística y TIC radica en la necesidad de trabajar bajo una misma orientación, en el campo educativo, para potenciar el desarrollo de la capacidad creadora que poseen todos los individuos, con el fin de favorecer su desarrollo integral, su autonomía y responsabilidad, su pensamiento crítico, como seres individuales y sociales.

En cuanto a la labor pedagógica queda establecido que el trabajo docente no puede limitarse a la reproducción de un programa, sino que debe ser reinventado cada vez frente a los estudiantes. Pierre Lévy lo resume así: "lo que hay que aprender no puede ser planificado ni definido con precisión por adelantado". La educación artística invita a los estudiantes a cuestionar su mundo con una visión crítica, a proyectar su imaginación y en un momento dado, realizar acciones transformadoras, además al desarrollar la sensibilidad y valorar los procesos de realización permite el reconocimiento de distintas posibilidades o soluciones a una actividad planteada.

La articulación de las TIC con la enseñanza artística, da lugar a un nuevo estilo pedagógico, que favorece al mismo tiempo el aprendizaje personalizado y el aprendizaje cooperativo, por esta razón quien enseña debe estimular la creatividad y la inteligencia colectiva de sus

 <p>UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Formación de Profesores</i></p>	<b>FORMATO</b>	
	<b>RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE</b>	
<b>Código: FOR020GIB</b>	<b>Versión: 01</b>	
<b>Fecha de Aprobación: 10-10-2012</b>	<b>Página 9 de 9</b>	

estudiantes y procurar el aprendizaje significativo, mediante la exploración de las múltiples posibilidades que brindan estas nuevas tecnologías, sin olvidar las prácticas artísticas tradicionales.

<b>Elaborado por:</b>	Rosa María Sáenz Salamanca
<b>Revisado por:</b>	José Bernardo Galindo Ángel

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	14	06	2017
--	----	----	------

## Tabla de Contenidos

Introducción.....	12
Capítulo 1 .....	13
1.1 Planteamiento y formulación del problema .....	13
1.2 Justificación.....	15
<b>1.3 Objetivo general</b> .....	<b>18</b>
<b>1.4 Objetivos específicos</b> .....	<b>18</b>
Capítulo 2 .....	18
2.1 Estado del arte .....	18
Capítulo 3 .....	25
3.1 Marco teórico.....	25
3.1.1 Del Arte .....	25
3.1.2 De la Pedagogía.....	28
3.1.3 De las TIC.....	31
3.1.4 Importancia de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).....	35
3.1.5 Arte y Educación artística.....	36
<b>4. Metodología</b> .....	<b>39</b>
<b>4.1 Propuesta de enseñanza de Educación Artística articulada con TIC, en primaria</b> .....	<b>39</b>
4.1.1 Fases de la propuesta .....	42
4.1.1.1 Diagnóstico inicial .....	42
4.1.1.2. Aprendo observando .....	42
4.1.1.3. Aprendo copiando.....	43
4.1.1.4. Observo, analizo y contraste .....	43
4.1.2 Tiempo de ejecución de la propuesta.....	48
4.1.3 Logros esperados .....	48
4.1.4 Actividades complementarias.....	49
4.1.5 Evaluación .....	49
Capítulo 5 .....	53
<b>5.1 Conclusiones</b> .....	<b>53</b>
<b>5.2 Recomendaciones</b> .....	<b>54</b>

6. <b>Referencias bibliográficas</b> .....	56
--	----

## **Introducción**

La educación como motor de desarrollo no puede permanecer al margen de los avances que se presentan en todas las áreas, considerando también la obsolescencia del conocimiento y la velocidad del cambio tecnológico.

En la llamada sociedad de información-conocimiento, la Pedagogía se constituye en el espacio de reflexión de las prácticas y discursos de los maestros y profesionales, para profundizar en la necesidad de la innovación de la práctica pedagógica, mediante el uso y la adopción de estrategias y nuevas tecnologías que permitan estar a la vanguardia de los cambios constantes, sin dejar de lado la dimensión humana con todas sus expresiones y subjetividades.

Este trabajo de investigación se basa en la búsqueda y formulación de una propuesta para ser utilizada en el área de Educación artística, la cual se articule con las nuevas tecnologías de la información y comunicación TIC, permita el desarrollo integral de los estudiantes y contribuya en la construcción del conocimiento y de la sociedad.

Este documento está estructurado de la siguiente manera: en el primer Capítulo se presenta el planteamiento y formulación del problema, la justificación así como los objetivos del trabajo. El Capítulo 2 está dedicado al estado del arte. En el Capítulo 3 se presenta el marco conceptual, teórico y metodológico y la presentación de la propuesta didáctica, la que se desarrolla en el Capítulo 4. En el Capítulo 5 las conclusiones y recomendaciones.

## Capítulo 1

### 1.1 Planteamiento y formulación del problema

Vivimos en una sociedad en constante evolución, donde es posible apreciar cambios acelerados en todas las áreas del conocimiento, los cuales, a su vez implican cambios sociales y culturales. Es así como las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC, han avanzado gradualmente en todos los campos, modificando las conductas y la vida misma.

La educación tradicional ha sido objeto de un proceso de modernización, principalmente por la aparición de los nuevos medios en el contexto educativo, ha cambiado su objetivo de “transmitir” conocimientos ha dejado de ser vertical, con un nodo común, para convertirse en un proceso transversal con multiplicidad de puntos de vista, donde los lugares y tiempos se entremezclan. Se impone pues, el cambio de la pedagogía basada en la reproducción del conocimiento a otra cuyo principio sea de apropiación y construcción, y no sólo de memorización, así como una nueva manera de ejercer el rol docente. La inserción de herramientas como el internet, plataformas virtuales, redes sociales, software de apoyo en la resolución de actividades escolares, facilitan la construcción del conocimiento, clave para la formación integral de un mejor ser humano y profesional competitivo. Pierre Lévy (1999), nos plantea en este sentido el concepto de “Inteligencia Colectiva” para describir el hecho de que “nadie puede saberlo todo, pero todos sabemos algo, y de la comunicación entre nosotros, dependerá que podamos aprender” (Toudert, s/f) .

En el transcurso de la especialización en Pedagogía y desde la postura de artista plástica se pensó si sería posible articular el arte y las nuevas tecnologías, dentro del campo de la pedagogía.

Retomando los planteamientos del artista Joseph Beuys, quien consideraba la formación artística fundamental para el ser humano y, como tal, debía formar parte del currículo educacional pero no como una asignatura secundaria sino como eje central, con el objetivo de estimular la creatividad, para lograr el desarrollo personal del individuo. También, al respecto, se consideraron los planteamientos de Vigotsky quien confiere un importante valor educativo a las actividades de expresión artística y afirma que desde los primeros años los niños reflejan procesos creadores, especialmente en sus juegos, por lo cual una de las tareas más importantes de la educación es fomentar esta capacidad creadora para favorecer el desarrollo general y la madurez del niño.

Sin embargo, en la realidad, a la educación artística no se le ha dado la importancia que debiera, en el currículo, como a otras áreas tales como la matemática o las ciencias. Se ha considerado como una actividad para el ocio y el entretenimiento desconociendo sus alcances y posibilidades para la formación integral de los estudiantes.

Del análisis de las anteriores consideraciones han surgido muchos interrogantes tales como:  
¿Se ha pensado realmente en una nueva pedagogía que incorpore las TIC al espacio educativo?,  
¿Qué y cómo se debe enseñar en esta sociedad del conocimiento y las tecnologías?.

Para la realización de este trabajo se tomaron en cuenta especialmente dos inquietudes:  
¿Es posible pensar unos nuevos modos del ejercicio docente que permitan aprovechar las TIC para la enseñanza de la educación artística?  
¿Qué tipo de propuesta se hace necesaria para articular la Educación artística y las TIC?

Ellas dieron origen a la formulación de una propuesta que pretende integrar educación artística y nuevas tecnologías como estrategia para fortalecer la enseñanza de las artes plásticas en educación primaria y al mismo tiempo fomentar la creatividad y la imaginación, fundamentales en el proceso de desarrollo de los niños.

## **1.2 Justificación**

La cultura como producto de las interacciones del hombre en la sociedad no es una realidad inmodificable e incuestionable, su constitución se debe, no solo a la costumbre, lo tradicional, lo conseguido a través del tiempo, sino también a la novedad, la transformación, la ruptura, todo ello dentro de una relación dinámica de procesos múltiples y transformaciones a las que están sujetas las diversas culturas inmersas en determinados contextos históricos y sociales (Capasso y Jean, 2012).

La sociedad actual está sometida a vertiginosos cambios que plantean nuevas problemáticas que, a su vez, demandan de las personas múltiples competencias para generar el conocimiento que les permita resolverlas de manera exitosa.

La educación tradicional entendida como un proceso de transmisión del conocimiento, en una línea vertical y donde el maestro era la única autoridad, se ha visto avocada a una modernización, principalmente por la aparición de los nuevos medios en el contexto educativo, pasando a convertirse en un proceso transversal con multiplicidad de puntos de vista, donde los lugares y tiempos se entremezclan. Como consecuencia directa de estos cambios, las asignaturas enseñadas en la escuela deben modificarse y adaptarse para cumplir sus objetivos en la formación de los estudiantes.



Entonces, el presente trabajo pretende destacar la relevancia que tiene dentro del proceso educativo la educación artística, articulada con el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, ya que históricamente el lugar del arte en la educación no ha tenido la importancia de otras disciplinas como, por ejemplo, la matemática, la historia o las ciencias; además, no es usual encontrar numerosos trabajos que relacionen arte, educación y TIC, y en la mayoría de los casos se plantea el uso de las TIC de manera instrumental.

Por lo tanto, es necesario reconocer la naturaleza del arte y su función como parte de la condición humana, ubicándolo en el contexto educativo y revalorizarlo como objeto de conocimiento y al mismo tiempo como producto histórico, cultural y social, siguiendo para ello lo expresado por el artista alemán Joseph Beuys, quien afirmaba “cada hombre es un artista”, con poder transformador, es decir, que todos los seres humanos poseen una energía creadora, facultades creativas que deben ser reconocidas y perfeccionadas.

“La educación Artística no puede ser considerada sólo como un espacio para el tiempo libre, o como entretenimiento, o sólo como “espectáculo” para ocasiones especiales en la escuela”. Es indispensable transformar estos imaginarios para entenderla como campo del conocimiento que se construye a través de procesos pedagógicos, que deben ir complejizando sus exigencias en los diferentes grados (Orientaciones Pedagógicas 2010: 79).

En el aspecto pedagógico, este trabajo se sustenta en los planteamientos de Lev Vigotsky, para quien la actividad creadora del hombre es la que lo hace un ser proyectado hacia el futuro, que contribuye a crear y que modifica su presente, por lo cual una de las tareas más importantes de la educación es fomentar la capacidad creadora para el desarrollo y la madurez del niño.

“Llamamos actividad creadora a toda realización humana creadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan solo en el propio ser humano” Vigotsky (2003).

Puesto que el objetivo de esta investigación es presentar una propuesta en la cual se articule la educación artística con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), es importante tener en cuenta los conceptos que al respecto de las TIC ha trabajado el profesor, filósofo y escritor tunecino Pierre Lévy para quien: “ El flujo del saber, el trabajo como transacción de conocimientos, las nuevas tecnologías de la inteligencia individual y colectiva cambian profundamente nuestro enfoque de la educación y la capacitación” El futuro de los sistemas de educación y capacitación en la cibercultura debe analizar los cambios en nuestra relación con el conocimiento.

Es por ello que hoy en día el papel de los docentes o formadores requiere una nueva manera de asumirlo y ejercerlo, para pasar de la actividad de “enseñar” a apoyar, a acompañar a los estudiantes a “aprender a aprender” de forma autónoma con el uso y aprovechamiento de las nuevas tecnologías, para que construyan su propio conocimiento y mejoren su desarrollo cognitivo y personal fomentando también un pensamiento crítico que les permita desenvolverse en una sociedad en constante cambio.

Mediante este proyecto se busca, desde la posición de artista interesada en la pedagogía, destacar el uso de TIC en la educación artística para fomentar procesos de generación de conocimiento, y más importante aún, la adquisición de valores para la formación integral de personas con capacidad de abstracción y pensamiento crítico que puedan aportar para una transformación social.

### **1.3 Objetivo general**

Diseñar una propuesta que articule la educación artística con la utilización de TIC como herramientas para potenciar el desarrollo de procesos creativos en esta disciplina escolar.

### **1.4 Objetivos específicos**

- Identificar aspectos de la educación artística y de las herramientas TIC como insumos necesarios para formular una propuesta que los articule.
  
- Reconocer la contribución al desarrollo de procesos creativos por medio de una propuesta articulada entre educación artística y herramientas TIC.

## **Capítulo 2**

### **2.1 Estado del arte**

Un primer acercamiento a esta preocupación conduce a revisar lo que otros han dicho o hecho para poder estudiar el conocimiento acumulado en el área específica.

En la revisión documental, la realización del estado del arte es considerado una de las primeras acciones que se deben desarrollar, la cual permite el estudio del conocimiento acumulado escrito dentro de un área específica; su finalidad es dar cuenta del sentido del material documental sometido a análisis, lo que significa que es una recopilación crítica de diversos tipos de textos de un área o disciplina, que en escritos formaliza el proceso cognitivo de

una investigación a través de la lectura de la bibliografía hallada durante la indagación del problema, los temas y los contextos. Londoño et al (2014).

Para el presente trabajo se efectuó la consulta de varias investigaciones realizadas en los últimos cinco años, dentro de los cuales se destacan los siguientes trabajos:

- Estado del arte de proyectos de investigación sobre la integración y uso de TIC realizados en las instituciones educativas de la ciudad de Bogotá en los últimos cinco (5) años. David Ricardo Herrera Cortés. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. 2013. Trabajo de grado. El estado del arte es considerado como una de las primeras etapas dentro de una investigación, consiste ir “tras las huellas” de lo que otros han investigado previamente. Esta investigación de tipo exploratorio y descriptivo, realizada mediante el método de análisis documental busca contribuir; analizar, evaluar y optimizar la praxis pedagógica. Dentro de las observaciones realizadas señala como los estudiantes se encuentran a la vanguardia en la aplicación de TIC, por lo cual el docente siente temor por su desconocimiento del servicio y aplicación que éstas le pueden brindar; se mencionan los pocos recursos y la subutilización en la mayoría de las instituciones educativas; también indica el alto número de docentes que no han tenido capacitación en entornos virtuales por lo cual muestran debilidad para reconocer los navegadores y buscadores más comunes para indagar e identificar la información. Además, este proyecto, busca brindar a los lectores y futuros investigadores una perspectiva más amplia de lo que se ha realizado hasta el momento, las investigaciones e innovaciones que se han hecho, las conclusiones que han surgido a partir de las exploraciones y los aspectos en los que se debe profundizar en relación con la integración de las TIC en educación.

- Propuesta para la enseñanza de artes plásticas en el colegio Centro Sagrado Corazón en la localidad de la Candelaria: “Proyecto Arte Rodante”. Diana Carolina Pedraza Negro. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2013. Trabajo de grado de especialización. Realiza una investigación-acción en torno al diseño y aplicación de una propuesta para la educación de artes plásticas en el Centro Sagrado Corazón en la Localidad de la Candelaria- Bogotá, con estudiantes de los grados tercero, cuarto y quinto de primaria. Presenta una propuesta que favorece la asociación de arte a pensamiento y comunicación. Considerando que el arte comporta unos procesos de transformación simbólica y de desarrollo de la percepción, este proyecto plantea una propuesta para la educación en el arte que desarrolle los procesos de pensamiento y de percepción en la apreciación y elaboración del arte. A partir del estudio de la información bibliográfica y la encontrada en el contexto diseña unas unidades temáticas que involucran actividades de apreciación y análisis de obras de arte, de experimentación de elementos visuales y de producción de obras plásticas a partir de referentes artísticos. Entre las conclusiones obtenidas se encontró que las actividades que involucran apreciación del arte resultan provechosas para el desarrollo de la percepción, la ampliación del lenguaje y del conocimiento de otras culturas; de la misma manera, la actividad de describir y evaluar imágenes de producción propia permitió a las estudiantes reconocer sus propios aprendizajes, aplicar el léxico aprendido y tomar consciencia de su responsabilidad en su proceso de desarrollo artístico.

La anterior propuesta, si bien presenta aspectos comunes con la propuesta presentada, en esta oportunidad, tales como la valoración del arte y su importancia en los procesos de desarrollo de pensamiento y percepción, la apreciación y elaboración del arte, es diferente en cuanto esta nueva propuesta busca articular arte, pedagogía y nuevas tecnologías, es decir, considera el aspecto tecnológico un aspecto de suma importancia y de gran valor pedagógico en la enseñanza

artística y por ende en la formación integral de los estudiantes, debido al gran avance en todas las áreas del conocimiento, del cual no podemos quedar marginados.

-Facebook como mediador para la reflexión de la imagen y como potenciador del pensamiento visual. Sergio Andrés Ariza Ayala. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2015. Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Artes visuales. La metodología de este proyecto fue la Investigación Acción y en él condensa una experiencia pedagógica e investigativa desarrollada en Escuela de Arte Taller Sur, un espacio de educación no formal, en la ciudad de Bogotá, con un grupo de jóvenes entre los 15 y 20 años de edad. Inicia creando un grupo de Facebook en el que se trabajan temáticas concernientes a la visualidad y en el que se dispusieron herramientas para afianzar elementos teóricos conceptuales trabajados en sesiones presenciales. Aborda cuestiones sobre fortalecimiento del pensamiento visual mediante la implementación de una estrategia didáctica que tuvo como base el uso de las redes sociales virtuales, el cual permite ejercicios comunicativos de forma textual, al mismo tiempo por su condición visual permite vincular procesos de reflexión y pensamiento colaborativo, con miras a un fortalecimiento del pensamiento visual. En conclusión, esta red social puede ser entendida como un instrumento con potencial para el acompañamiento en las dinámicas educativas propias de las artes visuales. Reconoce también que las redes, en este caso Facebook, tiene grandes alcances desde el planteamiento de estrategia didáctica y efectivamente puede funcionar como un mediador de las proyecciones educativas de las Artes Visuales. Sin embargo, admite que este es un pequeño vistazo sobre las múltiples lecturas que pueden hacerse a estas nuevas realidades que cada día tienen más acogida y las cuales han ido modificando muchas de las dinámicas sociales desde su llegada.

Este proyecto, aunque destaca el uso de la tecnología, en este caso la red social Facebook, para el fortalecimiento del pensamiento visual y como estrategia pedagógica, es solo una muestra de las infinitas posibilidades que brindan las nuevas tecnologías en el aspecto educativo.

-Artes plásticas: una plataforma de Articulación. Alegría Pereira Torres. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2014. Trabajo de grado de especialización. Este trabajo presenta una propuesta de Proyecto de aula, como estrategia metodológica de trabajo con escolares en el área de Educación Artística con el fin de rescatar la Educación Artística y valorar su transversalidad en el currículo escolar. El desarrollo y evolución del proceso se hace a través de una espiral, la que involucra una serie de reflexiones iniciando con el yo interior y siguiendo con todo lo que involucra el entorno de vida del estudiante. La articulación es la clave en esta estrategia, la asignatura no se puede seguir manejando a manera de isla, cuando su concepción debe ser la de una plataforma de confluencia de saberes, en donde se hacen demostrables las conceptualizaciones y realidad los idearios. Las investigaciones realizadas apuntan hacia la mala interpretación que realizan tanto docentes del área como estudiantes, de una asignatura, que sin duda es vital para el desarrollo humano, la comprensión de saberes y la educación como construcción social. La reflexión que deben realizar quienes enseñan artes, debe ser un tema recurrente en la planeación de lo que se va a enseñar y cómo se va a enseñar, dejando atrás una mirada simplista sobre la Educación Artística, en cuanto que es un área de conocimiento más para impartir, para trascender a una comprensión distinta del mundo, en donde emergen nuevos lenguajes que posibilitan relacionar el saber pedagógico, la didáctica con las Artes Plásticas.

Como conclusión, proyectos de aula en los que se prioriza la reflexión constante y continua del docente hacia su quehacer pedagógico, permiten visualizar los problemas, planear soluciones

y reivindicar la importancia de esta disciplina dentro del currículo escolar. Es necesario entonces, proponer otros esquemas de trabajo en el aula a partir de las inquietudes tanto del docente como del estudiante, partiendo del conocimiento de su ser y de su función dentro de una sociedad, ayudando a formar seres propositivos frente a una comunidad.

-Rol del Docente en la Educación Virtual. Karen Eliana Angarita Casas. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2015. Trabajo de grado de especialización. Trabajo fundamentado en una investigación documental mediante un enfoque metodológico de carácter interpretativo, el cual analiza la información existente sobre el lugar de los docentes en la educación virtual en Colombia suscitando preguntas alrededor del rol del docente en este nuevo escenario de educación. Busca causar la reflexión sobre los cambios que acontecen en el rol docente dentro de la llamada sociedad de la información y del conocimiento, buscando analizar si los docentes atienden a las necesidades del mundo actual, a la nueva concepción de tiempo y espacio, a las nuevas formas de aprendizaje y a las interrelaciones entre estudiantes, docentes e instituciones.

Este proyecto despertó interés investigativo, por cuanto señala como el docente debe modificar algunos de sus roles tradicionales y asumir otros quizás no imaginados para enfrentarse al nuevo planteamiento que conlleva la Educación virtual, lo que evidencia la necesidad de una preparación para ejercer la docencia utilizando nuevas tecnologías.

-Las TIC en las propuestas de educación artística Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. Veronica Capasso y Melina Jean Jean. Universidad Nacional de La Plata (Argentina) 2012. Propone hacer una reflexión sobre el uso pedagógico de las TIC en el campo de la Educación artística, concibiendo las nuevas tecnologías de la comunicación como medios



para mejorar y enriquecer la construcción de conocimiento. Es necesario comprender la naturaleza del arte y su función como parte constitutiva de la condición humana, pero ubicándolo en el contexto de la acción educativa, observando las relaciones que se generan allí, entre el campo educativo y el campo del arte respectivamente. También queda en evidencia la necesaria revalorización de la enseñanza artística, en tanto se posiciona al arte en un nuevo lugar, como objeto de conocimiento y como producto histórico, cultural y social. De la misma manera, se deben actualizar las prácticas docentes, lo cual no implica dejar de lado las prácticas tradicionales, sino de combinarlas con nuevas herramientas como las tecnológicas. Afirma Castells, las nuevas tecnologías de la información no son solo herramientas que aplicar, sino procesos para desarrollar. La importancia de esto radica en aportar nuevos usos, nuevas estrategias y generar en los estudiantes una mirada crítica ante la superabundancia de información.

Este trabajo presenta varias coincidencias con los conceptos que en esencia maneja el presente proyecto de investigación estableciendo relaciones entre arte, pedagogía y TIC, señalando la necesidad de asumir el rol docente de una nueva manera.

De los proyectos investigados, es posible decir que:

Las actividades que involucran arte resultan provechosas para el desarrollo de la percepción, la ampliación del lenguaje y del conocimiento de otras culturas.

Se aprecia un cambio del lenguaje para describir una imagen, los estudiantes empiezan a utilizar un rango mayor de léxico relacionado a lo visual.

Es posible evidenciar el fortalecimiento de los procesos del pensamiento visual y observación de las potencialidades de los espacios virtuales en cuestiones educativas.

En algunos casos el papel del docente es asumido por personas que dominan las herramientas tecnológicas.

El docente debe modificar algunos de sus roles tradicionales y asumir otros que quizás nunca hubiera imaginado para enfrentarse a este nuevo planteamiento del proceso de enseñanza con el empleo de TIC, de él depende apropiarse de estas herramientas e implementarlas en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

Estas investigaciones se constituyen en referentes importantes; entre ellas encontramos algunos trabajos que se han hecho respecto a la articulación de las TIC con la enseñanza artística, lo cual sirve de punto de partida para formular este proyecto que puede servir a investigaciones futuras por las conclusiones que han surgido de las exploraciones y los aspectos que se deben trabajar en relación con la integración de las TIC en educación y especialmente en la educación artística.

## **Capítulo 3**

### **3.1 Marco teórico**

#### **3.1.1 Del Arte**

Esta propuesta se estructuró con base en las ideas que planteó Joseph Beuys (Krefeld, 12 de mayo de 1921 - Düsseldorf, 23 de enero de 1986), un artista alemán que trabajó con varios medios y técnicas como escultura, performance, happening, vídeo e instalación y perteneció al grupo fluxus.

“No tiene sentido que en las escuelas se enseñe arte dos, cinco, ocho o diez horas si la asignatura queda aislada. Un profesor de matemáticas debería, por ejemplo, poder también transmitir arte. Las matemáticas, lo mismo que el arte, dependen de las energías creativas plásticas. Pero, ¿de qué sirve el mejor programa si no se dispone de profesores que puedan realizarlo?” Joseph Beuys. (Rahola, 2014)

Es bien sabido que lo que ocurre en las aulas está estrechamente relacionado con el entorno cultural y social (Rahola, 2014) Debido a la importancia que tiene la huella que dejó la obra y el pensamiento del artista Joseph Beuys en los planteamientos de la educación visual y plástica es necesario tratarlo más a fondo. El término 'artes plásticas' aparece a principios del siglo XIX para referirse a la pintura, la escultura, el dibujo, la arquitectura, el grabado, la cerámica, la orfebrería, la artesanía y la pintura mural. A mediados del siglo XX se comenzó a utilizar el término artes visuales, que engloba el de artes plásticas y todos los nuevos medios. Las artes visuales añaden otros recursos como puede ser el sonido, el video, la informática, la electrónica, etc., para crear obras o propuestas artísticas. Artes plásticas (sin fecha) En Wikipedia. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Artes\\_pl%C3%A1sticas](https://es.wikipedia.org/wiki/Artes_pl%C3%A1sticas).

Para Beuys, quien en 1974 creó, junto con el premio Nobel de literatura, Heinrich Boll, la Universidad Libre Internacional, una institución sin sede, pero que le permitió poner en práctica sus ideas pedagógicas, la creatividad tenía un lugar preferente. La línea pedagógica de la Universidad, partía del concepto “Todo hombre es un artista”, es decir, que todo el mundo tiene unas facultades creativas que deben ser reconocidas y perfeccionadas; todos los seres humanos tienen una energía creadora que se manifiesta en su trabajo, sean artistas o no. Descubrir,

investigar y desarrollar el potencial creativo propio de cada individuo era la tarea de la Universidad. (Rahola, 2014).

Beuys comprendía que la formación artística era fundamental para el individuo y debía formar parte del currículo educacional, pero no como una asignatura secundaria, sino como eje central. Uno de los principales objetivos es estimular la capacidad creadora, de manera que incida en diversas áreas del conocimiento y en la actitud de cada persona ante la vida (Rahola, 2014).

Se trata entonces de reactivar los “valores vitales” sepultados bajo la indiferencia, la rutina, la guerra, la violencia y la destrucción del medio ambiente. Al revisar el plan de enseñanza, observamos que, junto a las asignaturas de arte, procura incorporar unas “disciplinas intermedias” como teoría del conocimiento, comportamiento social, solidaridad, crítica de la crítica, crítica de arte, teoría de la literalidad, teoría de los sentidos, representación, teatro. Planeaba también institutos para la ecología y la ciencia de la evolución. La Universidad Libre Internacional constituía para Beuys el cumplimiento de su concepto artístico, el cual culminaba en la plástica social. “El arte se establece como agente transformador puesto que es capaz de introducir cuñas en los conceptos existentes, dinamitando los lugares comunes, las imágenes e incluso los paradigmas del lenguaje, posibilitando así la variación y el cambio” (Raquel Cercós i Raichs, s/f). Beuys concebía un concepto ampliado del arte -la “plástica social”-, un nuevo modelo de sociedad y del mundo en cuyo centro se encuentra el ser humano creativo, el arte y la creatividad como únicas fuerzas revolucionarias. Bondenmann-Ritter, (1975).

Es así, como desde este proyecto se entiende la educación artística, como el medio generador de reflexión en relación con la sociedad y con uno mismo, y al maestro como orientador del

estudiante para encontrar en sí mismo esta capacidad generadora que le servirá no solo en el campo de la creación artística, sino en cualquier otro campo: literario, científico, tecnológico, etc.

Beuys reconocía la importancia del reconocer nuestra identidad en un mundo globalizado; fue considerado uno de los artistas más influyentes del siglo XX, pero él se consideraba por encima de todo un docente. Durante una entrevista en Artforum, en 1977, dijo: “Ser docente es mi obra más importante, el resto es un desecho, una demostración”(Rahola, 2014).

### **3.1.2 De la Pedagogía**

En lo relativo al aspecto pedagógico de la propuesta, fueron fundamentales para su desarrollo los conceptos del psicólogo soviético Lev Vigotsky (1896 – 1934), quien hizo importantes aportes a la psicología. La tesis principal que presenta es la estrecha relación que existe entre las interacciones sociales y el desarrollo humano. Pero no solo con el desarrollo social y afectivo, sino también con el cognitivo, porque considera Vigotsky que las funciones mentales superiores no podrían desarrollarse sin la contribución de las relaciones sociales; para él, con su visión social-constructivista del desarrollo, el ser humano crece y avanza debido al diálogo constante que establece con su entorno cultural y social.

L. S. Vigotsky publica en 1930 su obra “La imaginación y el arte en la infancia”, en la cual presenta una visión muy avanzada de los valores y problemas de la expresión infantil. (Peguro, 2011).

Para Vigotsky, “Toda actividad humana que no se limite a reproducir hechos o impresiones vividas, sino que cree nuevas imágenes, nuevas acciones, pertenece a la función creadora o

combinadora. El cerebro no se limita a ser un órgano capaz de conservar o reproducir nuestra pasadas experiencias, es también otro órgano combinador, creador... es la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que contribuye a crear y que modifica su presente.” Por eso, una de las tareas más importantes de la educación, para el desarrollo general y la madurez del niño es fomentar esta capacidad creadora. (Peguero, 2011)

Desde los primeros años de infancia es posible apreciar procesos creadores reflejados, sobre todo en sus juegos. Es allí donde se pueden observar ejemplos de la más genuina y verdadera creación. Durante el juego los niños reelaboran las experiencias vividas creativamente y las combinan entre sí, para construir realidades nuevas, conforme a sus necesidades y aficiones.

La actividad imaginativa es reflejada en esa necesidad que sienten de fantasear las cosas.

Vigotsky afirma que la imaginación es una función cognitiva vital y necesaria, que se desarrolla de manera gradual, a lo largo del proceso de crecimiento del niño, y observa como exterioriza esta función cuando los niños dibujan, hacen escritos literarios o actúan en obras de teatro. La imaginación asciende de formas elementales y simples a otra más complejas y su madurez se alcanza en la edad adulta siendo una actividad creadora, dinámica y transformadora. (Peguero, 2011)

“Lo que si puede afirmarse es que la actividad creativa se relaciona directamente con la variedad y la riqueza de la experiencia acumulada”, entre más amplia sea la experiencia humana, mayor será el material disponible para la imaginación, por lo cual es necesario incrementar la experiencia del niño si queremos brindarle una base sólida para su actividad creativa.(Ros, s/f). Dado que la fantasía se construye con elementos tomados del mundo real, cuanto más vea, oiga y

experimente, cuantos más elementos reales tenga en su experiencia, tanto más considerable y productiva será su imaginación. (Peguero, 2011)

Vigotsky (2003), en sus aportes, habla de la Zona de desarrollo Próximo, y la define como la diferencia existente entre el nivel de desarrollo real del niño y el nivel de desarrollo potencial que tiene cuando trabaja con la colaboración de un adulto y por ello es importante conocer lo que sabe hacer el niño por él mismo, como lo que sabe hacer cuando comparte la actividad con un adulto.

Así mismo, Vigotsky confiere un importante valor educativo a las actividades de expresión artística. Afirma que toda manifestación artística, por individual y original que parezca, es siempre fruto del diálogo de la persona con su entorno social y cultural. Considera la escuela como el lugar por excelencia de aprendizaje y experimentación; la creación artística infantil se enriquece si se desarrolla en un entorno acogedor donde el niño o la niña pueda probar y experimentar libremente y los adultos le den apoyo y lo estimulen.

A través de las diversas técnicas artísticas, el niño y el adolescente, adquieren nuevos hábitos de trabajo y conocimientos específicos, aprendiendo a manejar materiales y métodos especiales de expresión. Mediante el dibujo, la pintura y el modelado, pueden expresar de manera más fácil sus inquietudes, adquirir un nuevo lenguaje, profundizar en sus sentimientos y crear nuevas imágenes. (Peguero, 2011)

La creación literaria y el arte del teatro, en combinación con las clases tecnológicas y los ejercicios artísticos, son para Vigotsky los elementos más valiosos de que dispone el profesor para el intenso desarrollo de la imaginación de sus estudiantes. (Peguero, 2011)

### 3.1.3 De las TIC

En el proceso de estructuración de la propuesta que articula la enseñanza artística y la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, habiendo enunciado los planteamientos de los autores de referencia, Joseph Beuys en el aspecto artístico y Lev Vigotsky en el aspecto pedagógico, para el aspecto relacionado con las TIC se fundamentó en los conceptos formulados por Pierre Lévy (Túnez, 1956) escritor, filósofo y profesor, director de la Cátedra de Investigación en Inteligencia Colectiva en la Universidad de Ottawa, pionero en el estudio y aportes sobre el desarrollo y las implicaciones de la inteligencia colectiva en la sociedad a través de un medio como Internet. Reconocido como uno de los más grandes estudiosos de la cultura virtual en el mundo, es autor de obras como *La machine univers* (1987), *La ideografía dinámica* (1991), *Las tecnologías de la inteligencia* (1994), *¿Qué es lo virtual?* (1995), *Cibercultura* (1997) y *Ciberdemocracia* (2004).

En sus planteamientos, Lévy (1997) habla de “Ciberespacio”, entendido como “la red”, es el nuevo medio de comunicación que emerge de la interconexión mundial de ordenadores (...) designa también el oceánico universo de informaciones que contiene, así como los seres humanos que navegan por él y lo alimentan”. Por otra parte “Cibercultura” se refiere al “conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio”. En la confluencia dinámica de ambas categorías emerge la cultura de la sociedad digital contemporánea.



Internet se erige, según Lévy (1997), en un "universal sin totalidad", esencia de la cibercultura. Es decir, un sistema de sistemas, un sistema cuasi social donde tiene cabida toda clase de conocimiento, sin imponerse de manera totalitaria. En tal sentido, su universalidad creciente convierte a la Internet en el ciberespacio propicio para la creación de una "inteligencia colectiva", donde una comunidad de usuarios no solamente recopila información sino que, de manera innovadora, construye, crea, comparte, opina, debate, sugiere, donde sus miembros se interconectan formando así el universo cibercultural que conforma la actual sociedad digital. Lévy plantea de manera optimista, la posibilidad, a través de este medio, de construir una sociedad más participativa, informada y colaborativa.

El Director General de la UNESCO, Koichiro Matsuura, expuso la visión de la Organización sobre las sociedades del conocimiento y afirmó lo siguiente: “La repercusión de la evolución tecnológica en la sociedad no es única y esta evolución tampoco impone un solo tipo de desarrollo. Puede haber aspectos comunes, similitudes y tendencias generales, pero también es forzoso que haya diversidad y divergencia. El concepto de ‘sociedades del conocimiento’ tiene en cuenta que la actividad humana es creativa y genera pluralidad y diferencias en sus diferentes expresiones.” (UNESCO, 2003)

La UNESCO estima que las sociedades del conocimiento sólo se pueden crear sobre la base de cuatro principios fundamentales: la libertad de expresión, tal como se define en el Artículo 19 de la Declaración Universal de Derechos Humanos; el reconocimiento de la diversidad cultural; la igualdad de oportunidades para acceder a la educación; y el acceso de todos a la información. (UNESCO, 2003).

Retomando a Lévy (1999), al respecto de cómo cambia nuestra relación con el conocimiento con el uso de las TIC hace varias observaciones: la primera es la velocidad de la renovación del saber y del saber hacer, ya que los conocimientos que adquiere una persona en el comienzo de su vida, en su mayoría, serán obsoletos al final de su carrera. La segunda observación se refiere a la nueva naturaleza del trabajo, donde con mayor frecuencia trabajar es aprender, transmitir y producir conocimientos. La tercera observación es que el ciberespacio constituye un soporte para las tecnologías intelectuales que amplifican, exteriorizan y modifican numerosas funciones cognitivas del ser humano: la memoria (base de datos, hiperdocumentos, archivos numéricos de todo tipo), los razonamientos (inteligencia artificial, modelización de fenómenos complejos).

El hecho de que las tecnologías intelectuales puedan materializarse en documentos numéricos o en programas informáticos disponibles en redes permite que estas puedan ser compartidas por un gran número de individuos, incrementando así el potencial de lo que Lévy (1999) denomina inteligencia colectiva de los grupos humanos. “El ideal que moviliza la informática ya no es la inteligencia artificial (hacer que una máquina sea tan inteligente o incluso más que el hombre) sino la inteligencia colectiva, es decir, la valoración, la utilización óptima y la sinergia de las capacidades, las imaginaciones y las energías intelectuales, sea cual sea su diversidad cualitativa y su ubicación”. La estrecha relación con el aprendizaje, la transmisión y la producción de conocimientos ya no está reservada a una élite, sino que está al alcance de las masas de la población en su vida cotidiana y en su trabajo.

La importancia de este tema para Lévy está puesta en "la actitud general frente al progreso de las nuevas tecnologías, en la virtualización en curso de la información y de la comunicación y

en la mutación global de la civilización que resulta de ello". Señala también las nuevas interacciones sociales y culturales que están generando las TIC, tanto por las condiciones innovadoras que propician como por las oportunidades que brindan para el desarrollo de las personas y las sociedades al introducir conceptos como digitalización de la información, hipertextos e hipermedias, simulaciones informáticas, realidades virtuales, redes interactivas en Internet.

En su texto *¿Qué es lo virtual?* Pierre Lévy (1998) presenta toda una perspectiva de la virtualidad y analiza cómo, “en medio de la evolución cultural en marcha, los cambios en las técnicas, la economía y las costumbres nunca han sido tan rápidos y desestabilizantes. Ahora bien, la virtualización constituye la esencia o el punto preciso de la mutación en curso”.

Según Lévy lo virtual, en sentido estricto, no puede considerarse como lo falso, lo ilusorio o lo imaginario, no es lo opuesto a lo real, sino otro modo particular de ser; también lo analiza el autor como un proceso de transformación de un modo a otro de ser.

“La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia, pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad solo son dos maneras de ser diferentes”. Lévy (1998).

Para Lévy (1998), lo virtual no es imaginario, produce efectos. La virtualización crea un entorno de interacciones sociales donde las relaciones se reconfiguran. Cuando una persona, un acto, una información se virtualizan, se desterritorializan, hay una desconexión del espacio físico o geográfico ordinario, dando lugar a nuevos espacios y nuevas temporalidades. “El universo

cultural, propio del ser humano, extiende aún más esta variabilidad de los espacios y las temporalidades” al entrar en juego la subjetividad, la significación y la pertenencia.

Respecto a la nueva manera de ejercer la docencia Lévy (1999) afirma: “A partir de ahora, la principal función del profesor ya no será la de difundir conocimientos -asegurada de forma más eficaz por otros medios-, sino más bien la de incitar a aprender y a pensar. El profesor se convierte en un dinamizador de la inteligencia colectiva de los grupos que están a su cargo. Su actividad se centrará en el seguimiento y la gestión del aprendizaje: estimular el intercambio de conocimientos, actuar como nexo de referencia y simbólico, dirigir de forma personalizada el proceso de aprendizaje, etc.”

### **3.1.4 Importancia de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)**

Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes (Art. 6 Ley 1341 de 2009).

El proceso de enseñanza-aprendizaje basado en la construcción del conocimiento busca el desarrollo de las capacidades del individuo, pero este proceso ya no se encuentra circunscrito a una formación estrictamente institucionalizada sino que ha cambiado a una situación de intercambio generalizado de conocimientos adquiridos, siendo el trabajo conjunto e interdisciplinario, el que será capaz de potenciar y desarrollar las capacidades individuales de aprendizaje.

Las TIC como elemento interactivo se constituyen en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que puede aprovechar nuestra capacidad multisensorial. El uso de textos, imágenes, gráficos, sonido, fotografía, videos y animaciones posibilita la transmisión del conocimiento de manera más dinámica, lo cual contribuye a facilitar el aprendizaje.

Se trata, pues, de cambiar el modelo de la enseñanza tradicional, modificarlo de manera que el estudiante pase de ser el receptor pasivo de información (“educación bancaria”) y se transforme en participante activo en su proceso de aprendizaje.

Mediante el uso de TIC el maestro puede diversificar y enriquecer los contenidos académicos usando las múltiples fuentes de información de internet, ya que ella articula infinidad de puntos de vista, articulación que se produce a manera de rizoma, sin un único punto de vista, gracias a la flexibilidad en el acceso y manejo de información, a la variedad de contenidos y a la posibilidad de retroalimentación inmediata. Para Pierre Lévy (1999), el uso de nuevas tecnologías favorece:

- Nuevas formas de acceso a la información: navegación hipertextual, rastreo de la información por medio de “motores de búsqueda”, knowbots, exploración contextual mediante mapas dinámicos de datos.
- Nuevos estilos de razonamiento y conocimiento, como la simulación. (Verdadera industrialización del pensamiento).

### **3.1.5 Arte y Educación artística**

El arte (del latín *ars*, *artis*, y este del griego τέχνη *téchnē*) es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética y

también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales y mixtos. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo.

La actividad humana encuentra en el arte una de las manifestaciones más elevadas, como elemento esencial en el desarrollo y evolución del hombre por medio del cual expresa, con diferentes recursos, una visión personal de lo real o imaginado. Está confirmado por varios estudios que el acercamiento a las artes desde temprana edad desarrolla en el ser humano una sensibilidad que lo lleva a forjar una ética para la vida adulta. (El Universal, 2012)

La producción y circulación artística, en el contexto actual, incluye todo tipo de soportes y medios y de igual manera abarca diversas disciplinas y lenguajes artísticos, es decir, distintos formatos simbólicos tales como la danza, la música, el teatro, los lenguajes multimediales, las artes visuales, etc.

La forma de concebir y producir imágenes es modificada por el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, potenciando habilidades diversas como la apropiación de estímulos visuales a gran velocidad, la facilidad para realizar diferentes tareas al mismo tiempo, la apropiación de lenguajes que se expresan a través de diversos soportes. En la actualidad, la concepción de arte reconoce como propio del arte la diversidad y la divergencia (Capasso et al, 2013), porque expande las capacidades perceptivas, propone una nueva manera de asumir la realidad y proporciona espacios para cuestionar.

Enseñar arte en la escuela es generar procesos de creación y aprendizaje como una manera de posibilitar el desarrollo integral en los estudiantes. Esta educación se puede llevar a cabo de dos maneras:

-Educación en las artes, en la cual los estudiantes aprenden una disciplina artística de manera sistemática. El objetivo de este tipo de educación es la formación artística de las personas. Es el caso de talleres artísticos específicos, como danza, teatro, literatura, fotografía, o de clases de educación musical y artes visuales.

-Educación a través de las artes, en ella no se busca formar artistas. Por ejemplo, se puede buscar a través de una obra de teatro, fomentar valores para la buena convivencia; o desarrollar habilidades generales como la creatividad. La incorporación de las artes en la educación motiva frente al estudio y ayuda en el desarrollo de habilidades transversales a todas las áreas.

El Consejo para la cultura y las artes (2016) afirma: La educación artística de calidad favorece la formación integral de las personas desde la primera infancia y desarrolla: Pensamiento abstracto y divergente que permite la búsqueda de soluciones creativas a un problema- y flexibilidad.

Mayor percepción y sensibilidad frente al mundo e interés por el conocimiento.

Aprendizajes en otras áreas de la vida (por ejemplo, en las demás disciplinas escolares)

Satisfacción personal vinculada a los logros en el área.

Capacidad de análisis, razonamiento y espíritu crítico.

Organismos internacionales como la Unesco han destacado las potencialidades de la educación artística en otros ámbitos, como el desarrollo de valores ciudadanos, el aporte a la igualdad de género, la valoración de la diversidad, el conocimiento de la propia identidad cultural y la promoción del diálogo entre culturas, además de otros aspectos como las

dimensiones terapéuticas que puede alcanzar una experiencia con el arte. Consejo para la cultura y las artes, (2016).

La educación artística no puede estar al margen de los nuevos contextos de producción de formas, significados, discursos y saberes; se posiciona activa y creativamente frente a todos los artificios tecnológicos y se distancia de la comprensión como un oficio o dimensión instrumental; se reconoce como un área fundamental para la estructuración del pensamiento y la formación integral de estudiantes, por cuanto las artes y la cultura, de manera autónoma, también constituyen otra forma de inteligencia y se reconocen como instrumentos de interlocución potenciadores de la autonomía, de la posibilidad de crítica, contenidos, formas, efectos e imaginarios; el arte es lenguaje de expresión y forma del pensamiento. MEN, (2014).

Durante mucho tiempo la educación artística ha ocupado un lugar periférico en los diseños curriculares en relación con otras áreas consideradas centrales, designando la educación artística como un espacio dedicado al ocio o al entretenimiento.

## **4. Metodología**

### **4.1 Propuesta de enseñanza de Educación Artística articulada con TIC, en primaria**

Todos necesitamos alimentarnos, protegernos y organizamos en sociedades, pero además, sentimos necesidad de conocer y transformar el mundo que nos rodea, de comunicarnos y de crear, así nacen el arte y las imágenes.

Los seres humanos, en todas las culturas, se han expresado de diferentes formas por medio de imágenes realizadas con diversas técnicas. Encontramos manifestaciones milenarias como la



pintura, la escultura, el dibujo y el grabado; otras son más actuales, como la fotografía, y otras son tan nuevas como las tecnologías que permiten obtenerlas o desarrollarlas, ya sea con computadoras o videocámaras.

Ante el auge de las nuevas tecnologías es imprescindible abogar por métodos didácticos actualizados en la enseñanza de las artes plásticas con el fin de reivindicar la importancia de la educación artística en articulación con otras áreas del conocimiento. Es de anotar que, en lo relacionado al lenguaje visual, el video, las imágenes, las animaciones; las imágenes sonoras, la música son elementos poderosos que percibimos y que sirven para comunicar de manera efectiva las ideas, por lo cual se debe estimular su uso, con el objetivo de optimizar el proceso de construcción del conocimiento partiendo de la educación artística.

Esta propuesta se fundamenta en un enfoque pedagógico de tipo constructivista, ya que a partir de él “es posible construir un campo de saber que rastreando las prácticas de los maestros, sus métodos, procesos de aprendizaje, conocimiento escolar, desarrollo cognitivo y afectivo, axiológico y estético, permitan la elaboración de propuestas alternativas para el mejoramiento de la enseñanza”. Tamayo Valencia, (2007). Este enfoque abre la posibilidad a múltiples cambios en el proceso educativo, permitiendo la construcción del conocimiento y la adopción de nuevas formas de enseñanza acordes a la sociedad en la que vivimos y con proyección hacia el futuro.

Para la elaboración de la propuesta se realizó la consulta de diversos textos, otras propuestas, así como también cartillas pedagógicas para enseñanza de las artes; analizando las diferentes propuestas vistas, se optó por utilizar elementos de la propuesta elaborada por Laura Viviana Lancheros dentro de su trabajo titulado: Proyecto de aula “La exploración en las artes plásticas como medio para motivar el desarrollo de la creatividad”, con el cual se logró una mayor identificación en cuanto a procedimientos, aunque la propuesta del presente proyecto se

diferencia porque propone hacer uso constante de las TIC, para lograr aprendizajes significativos, fomentar la creatividad, potenciar el desarrollo personal y social de los estudiantes, mediante las actividades realizadas en el espacio de Educación artística, teniendo en cuenta los lineamientos expresados por Beuys, Vigotsky y Lévy, sobre los cuales se fundamenta esta propuesta.

### **4.1.1 Fases de la propuesta**

#### **4.1.1.1 Diagnóstico inicial**

Busca observar el estado de desarrollo personal de los estudiantes, su potencial de aprendizaje, para programar las actividades educativas más convenientes.

#### **4.1.1.2. Aprendo observando**

Actividades encaminadas a desarrollar la percepción; la observación consiste en mirar algo o a alguien con mucha atención y detenimiento para adquirir algún conocimiento sobre su comportamiento o sus características, la idea de elaborar una imagen que es propia y que habla del mundo que se ve.

A través de ella es posible preguntar a los estudiantes: qué es lo que ven, qué formas reconocen, con qué figuras es posible asociar las imágenes, qué texturas es posible reconocer, qué otras combinaciones son posibles; este primer momento es clave, pues en él es posible identificar las construcciones iniciales de los estudiantes, los modos de ver e interpretar el mundo que les rodea y las apropiaciones artísticas tanto conceptuales como de imaginación que es posible en los niños y estudiantes en general.

Con las ideas iniciales de los estudiantes es posible plantear los objetivos de enseñanza, pues es más concreto señalar qué es aquello que tienen apropiado los estudiantes, para desde allí iniciar el proceso de formación en educación artística, en el mismo sentido este primer paso sirve como punto de referencia para fortalecer la observación, proceso inicial de cualquier estructura del pensamiento.

El uso de las distintas imágenes que nos ofrece la internet y los variados programas para realizar acercamientos en detalle, son clave en este momento, es decir aquí las tic, se convierten en ese elemento mediador entre la observación y los conceptos artísticos aprendidos y por aprender.

#### **4.1.1.3. Aprendo copiando**

Práctica consistente en imitar un modelo y reproducirlo de manera detallada, utilizando entre otros la observación, el análisis visual y la percepción, aquí se considera a la imitación como punto de partida en el manejo de una técnica artística y también como un modo particular de apropiación.

En este paso, el trabajo por recuadros y el análisis de los detalles, se convierten en el elemento que les permite a los estudiantes ir realizando reconocimiento de posibles formas de trabajo y sus primeros intentos de copias, no sólo de la imagen, sino también de las técnicas que se pretende enseñar.

Esos trabajos se convierten en los primeros borradores de un trabajo a largo plazo, la idea es aprender la complejidad de las técnicas artísticas y al mismo tiempo abrir las posibilidades de creación.

#### **4.1.1.4. Observo, analizo y contraste**

Serie de actividades que permite registrar las diferencias notables cuando se hace análisis comparativo, por ejemplo, de los trabajos realizados en diferentes sesiones durante la ejecución de la propuesta.

Una característica esencial de la propuesta es su flexibilidad, por cuanto, como afirma Lévy “Lo que hace falta aprender ya no puede planificarse ni predefinirse con exactitud (...) debemos procurar una imagen de conocimientos emergentes y en flujo, abiertos, continuos, no lineares, que se organizan según objetivos o contextos, ocupando en cada uno de ellos una posición singular y variable”

Esta propuesta pensada para educación en primaria, puede variar en cuanto a los temas, profundidad de los contenidos de acuerdo al grupo, teniendo en cuenta que se busca un desarrollo gradual. De igual manera el uso de nuevas tecnologías se desarrollará de manera paulatina, de modo que los estudiantes las asimilen como elemento necesario para la realización de su actividad, es decir, luego de la observación y práctica con nuevas tecnologías se procederá a la ejecución en medio físico, inicialmente puede ser en papel, aunque también es posible experimentar con diversos materiales, tales como cartón, madera, tela, acrílico, etc.

Las TIC son muy importantes en la Educación Artística porque el estudiante experimenta su potencial creativo, además en primaria el estudiante se encuentra más llamado a prestar atención cuando la imagen visual, el sonido y la interactividad se les ofrece como material para su desarrollo, es decir las TIC constituyen un recurso para enriquecer el aprendizaje; esto en concordancia con lo expresado en la teoría de Vigotsky que reitera la necesidad de ampliar la experiencia del niño si queremos brindarle una sólida base para su actividad creadora y que ve en el dibujo, la pintura y otras expresiones artísticas, un medio para que el niño pueda expresar sus inquietudes, sentimientos, adquirir conocimientos y crear nuevas imágenes y, al mismo tiempo, porque como afirma Lévy (1999), el proceso de formación atraviesa un profundo cambio cualitativo con una creciente necesidad de diversificación y personalización; se trata entonces, de

crear nuevos modelos de adquisición de conocimientos y adquisición del saber, considerando que:

1. TIC pueden usarse en cualquiera de los momentos dentro de un proceso creativo.
2. TIC permiten observar la apropiación, nivel de pensamiento y manejo de técnicas.
3. Trabajar la educación artística con estudiantes de primaria utilizando TIC potencia la creatividad y la imaginación, ayuda a perfeccionar las técnicas de dibujo y da un conocimiento más amplio y significativo.
4. TIC permiten idear, crear, manipular, transmitir y almacenar todo tipo de información.
5. Al hablar de TIC, en este proyecto, no se habla de un programa particular, sino de todo lo que es posible usar de ellos, tanto por el maestro como por los estudiantes.

Entre los programas más usados y con posibilidades de ser trabajadas dentro de esta propuesta son:

-Word: Es un procesador de texto que permite crear todo tipo de documentos. Cualquier tipo de información textual puede ser tratada para su difusión.

-Excel: Es una aplicación de hojas de cálculo o planilla electrónica. Permite muchas funciones como estadísticas y complicados cálculos, compartir los datos de manera sencilla e incluso ponerlos en la web.

-Power Point: Aplicación clasificada como software de presentación que permite realizar demostraciones electrónicas, con el propósito de servir de apoyo en exposiciones de los más diversos temas proyectando una serie de diapositivas a través del computador para difundir conceptos, opiniones, etc.

Aunque Word, Excel y Power Point tienen usos específicos respectivamente, todos en la barra de herramientas presentan el menú Insertar que al ser abierto permite visualizar una serie de recursos que permiten trabajar con imágenes, así como también la creación de dibujos abriendo Formas, el cual contiene líneas, rectángulos, formas básicas que facilitan la elaboración de dibujos brindando múltiples posibilidades.

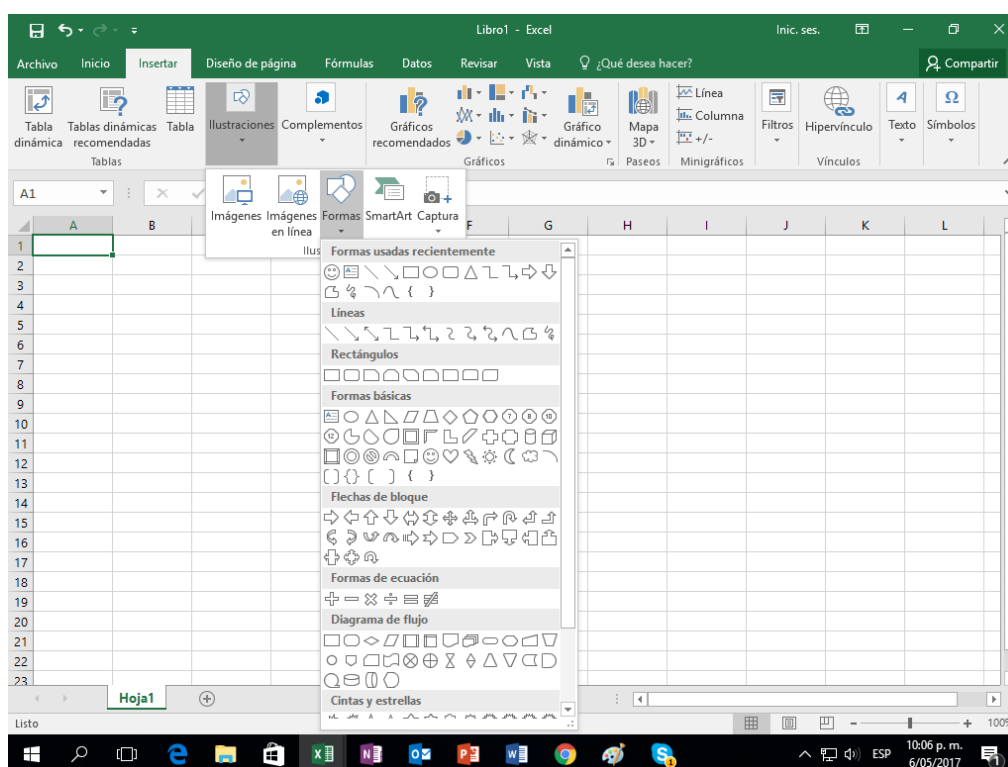


Figura 1. Interfaz de Excel donde vemos desplegado el menú Formas.

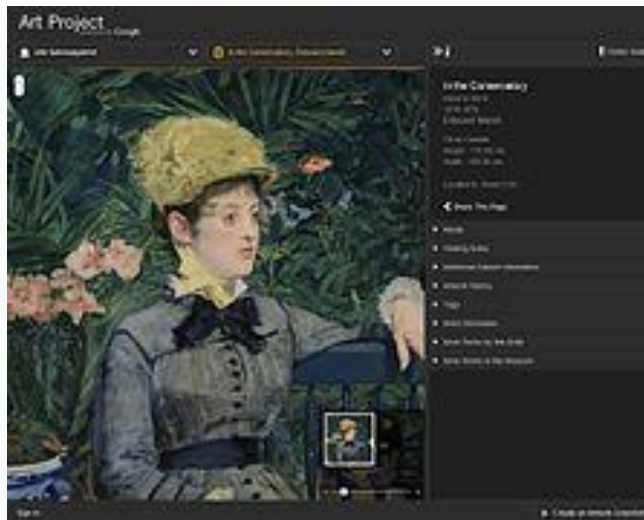
-Paint: Es un programa editor de fotografía desarrollado por Microsoft. Es un programa básico que por su simplicidad, se convirtió en una de las aplicaciones más usadas de las primeras versiones del sistema operativo Windows motivando a varios a dibujar con el computador por primera vez.

El programa tiene las siguientes herramientas: selección libre de dibujo, selección, borrador de color, rellenar con color, tomar color, lupa, lápiz, pincel, aerógrafo, texto, línea, curva, rectángulo, polígono, elipse y rectángulo redondeado.

Existen diversos programas que permiten realizar dibujos de manera más profesional tales como Illustrator, Corel Draw, Photoshop, Publisher, pero estos requieren un mayor grado de conocimiento.

Internet es un elemento primordial cuando se trata de adquirir conocimiento a través de la red ya que permite el acceso a infinidad de sitios, páginas web, blogs, enciclopedias, plataformas educativas así como de entretenimiento.

Específicamente para la ejecución de la propuesta, en cuanto a la sensibilización frente a las obras de arte, se propone consultar Google Arts & Culture (anteriormente Google Art Project) <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/>, un sitio web del Instituto Cultural de Google que presenta una recopilación de imágenes en alta resolución de obras de arte expuestas en varios museos del mundo, así como un recorrido virtual por las galerías en las que se encuentran.



Pantallazo del sitio Google Art Project.



El proyecto fue puesto en servicio por Google el 1 de febrero de 2011 con 1061 obras de diecisiete museos, entre los que se encuentran el Tate Britain de Londres, el Museo Metropolitano de Arte de Nueva York, y la Galería Uffizi de Florencia.

La función de exploración de los museos se sirve de la misma tecnología utilizada por Google Street View. Aunque todas las obras se muestran en alta resolución, cada una de las diecisiete instituciones intervinientes al iniciarse el proyecto dispuso una de sus obras maestras para ser fotografiada y mostrada en el sitio mediante imágenes de 7000 megapíxeles.

El 17 de julio de 2016, el proyecto fue relanzado como Google Arts & Culture, el cual incluye una aplicación móvil que permite acceder a los contenidos de más de mil museos en 70 países.

#### **4.1.2 Tiempo de ejecución de la propuesta**

Este proyecto está planeado para un período académico bimestral. Una (1) sesión a la semana con una duración de 55 minutos aproximadamente cada sesión.

#### **4.1.3 Logros esperados**

En el proceso de enseñanza-aprendizaje la escuela primaria es un espacio donde es posible vivir experiencias y situaciones que permiten a los estudiantes:

-Desarrollar sus capacidades de creación y representación visual, de análisis y de reflexión acerca de los diversos aspectos relacionados con la imagen.

-Desarrollar la habilidad de la percepción mediante la apreciación de obras de arte y sus elementos visuales.

-Ampliar su lenguaje y sus conocimientos en lo relacionado al campo artístico, sus procesos de realización como son técnicas, materiales y herramientas.

-Desarrollar su sensibilidad y valorar sus procesos de realización, reconociendo distintas posibilidades o soluciones a una actividad planteada.

-Expresar sus propias ideas u opiniones reconociendo y valorando las opiniones de los otros.

-Adoptar el uso de nuevas tecnologías para ampliar los conocimientos que ya poseen, investigar distintas posibilidades de técnicas, materiales, procedimientos, como también acercarse a las obras de arte de manera sensible para mejorar sus capacidades comunicativas y las relaciones con sus compañeros y su entorno.

#### **4.1.4 Actividades complementarias**

Como actividades complementarias para estimular el proceso de aprendizaje de Educación artística articulada con TIC se proponen jornadas de socialización donde se intercambien ideas acerca de las actividades de la clase, organización de una muestra de los trabajos realizados durante las clases, visitas a museos.

#### **4.1.5 Evaluación**

Basada en el cumplimiento de los objetivos educativos se hace necesaria para comprobar el progreso de los estudiantes en relación con las artes plásticas y la apropiación de los elementos y técnicas utilizadas.

Entonces, serán temas de evaluación los cambios producidos en el uso de materiales y herramientas, la comprensión de conceptos, temas y consignas de trabajo, el análisis de interpretación de imágenes propias, de los compañeros y de distintos artistas, la capacidad de emitir opiniones y el respeto por las opiniones de los demás, la capacidad de proyectar y llevar adelante sus ideas.

Esta evaluación permitirá rescatar los aspectos positivos de cada experiencia, reconocerlos y repetirlos o modificarlos, así como también, permite identificar las dificultades y encontrar estrategias para superarlas, tal y como nos lo proponen los Cuadernos para el docente desde el año 2009.

Además, la evaluación de la tarea realizada le permitirá al docente la propia reflexión acerca de su desempeño en la implementación de la propuesta, autoevaluación que será útil para la realización de futuros ajustes y modificaciones.

A continuación, se presenta un ejemplo de cómo sería posible el trabajo de la propuesta.

Propuesta de enseñanza de Educación Artística articulada con TIC					
Tema: Yo, nosotros, nuestro entorno.					
OBJETIVO GENERAL: Motivar la expresión y creatividad personal de los estudiantes por medio de la enseñanza del dibujo y la pintura apoyándose en la utilización de nuevas tecnologías					
SESIÓN	ACTIVIDADES	METODOLOGIA	HABILIDADES Y ACTITUDES	RECURSOS	DURACIÓN
1. DIAGNÓSTICO INICIAL Objetivo: Reconocer las habilidades que poseen los estudiantes en torno al dibujo	Realizar un dibujo libre utilizando el programa Paint	Estimular a los estudiantes para la realización de un dibujo libre mediante el computador.	-Motivación -Percepción -Intereses particulares	Hojas blancas, lápiz negro, esfero, borrador Computador Internet Video Beam	55 minutos aproximadamente
2. APRENDO OBSERVANDO Objetivo: Reconocer los elementos de la línea (Dirección, grosor, intensidad, recorrido)	Buscar líneas que se encuentren en el entorno. Observar en internet obras de arte hechas solamente con líneas. Aplicar los elementos de la línea en la elaboración de imágenes a lápiz.	-Mediante la observación reconocer el entorno y las líneas presentes en él. -Presentación de imágenes de obras de arte hechas solamente con líneas. Consulta en Internet. -Elaboración de un dibujo a lápiz, solamente con líneas.	-Motivación -Percepción -Observación -Interpretación	Hojas blancas, lápiz negro, esfero, borrador. Computador Internet Video beam.	55 minutos aproximadamente
APRENDO OBSERVANDO Objetivo: Reconocer las formas en la obra	Reconocer las formas en los objetos del salón. Apreciación de las	-Presentación de imágenes u obras donde sea posible identificar las formas.	-Percepción -Observación -Sensibilización -Interpretación	Hojas blancas, lápiz negro, esfero, borrador. Computador.	55 minutos aproximadamente

de arte y en la naturaleza	formas en imágenes o presentaciones. Realizar dibujos de los compañeros utilizando Word	-Ubicar objetos como modelo para realizar dibujos de estos. -Dibujar los rostros de los compañeros en Word, estableciendo relación con las formas.	-Análisis visual	Internet Video beam.	
3. APRENDO COPIANDO Objetivo: Realizar la copia de imágenes en dibujo utilizando la línea como trama	Empleando imágenes a blanco y negro bajadas de internet, realizar el dibujo de ellas usando líneas (trama)	- Obtener imágenes de figura humana y animales a blanco y negro, en internet. Realizar la copia teniendo en cuenta la intensidad de la línea para resaltar los negros y grises del dibujo.	-Observación -Reflexión -Motivación -Composición -Expresión artística -Análisis visual -Trama en el dibujo	Hojas blancas, lápiz negro, esfero, borrador. computador. Internet Video beam.	55 minutos aproximadamente
4. OBSERVO, ANALIZO Y CONTRASTO Objetivos: Conocer algunos elementos del color. Verbalización de descripciones de elementos previamente abordados (línea, forma, color)	Apreciación de obras de arte, enfatizando en la descripción de los colores. Dibujar y aplicar color en imagen con tema “lo que más me gusta de la clase de arte.	-Observar obras de arte resaltando el tema del color. -Realizar dibujar y colorear “lo que más me gusta de la clase de arte”, para motivar la lectura visual, la crítica y notar los avances personales.	-Percepción -Observación -Participación -Crítica -Análisis visual -Creatividad -Reconocimiento	Hojas blancas, lápiz negro, colores, esfero, borrador. computador. Internet Video beam.	55 minutos aproximadamente

## Capítulo 5

### 5.1 Conclusiones

La educación artística, al cultivar diversos modos de expresión, estimula el desarrollo de la creatividad, contribuye a la formación integral de las personas desde la primera infancia y ayuda en el desarrollo de habilidades transversales a todas las áreas.

La educación artística genera procesos de creación y aprendizaje, permite a los estudiantes construir su propio saber, porque para aprender no solo registramos en nuestro cerebro, sino que construimos nuestra propia estructura cognitiva basados en la experiencia y en el entorno social.

Las TIC como elemento interactivo se constituyen en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica que puede aprovechar nuestra capacidad multisensorial. El uso de textos, imágenes, gráficos, sonido, fotografía, videos y animaciones posibilita la transmisión del conocimiento de manera más dinámica, lo cual contribuye a facilitar el aprendizaje.

La importancia de articular educación artística y TIC radica en la necesidad de trabajar bajo una misma orientación, en el campo educativo, para potenciar el desarrollo de la capacidad creadora que poseen todos los individuos, con el fin de favorecer su desarrollo integral, su autonomía y responsabilidad, su pensamiento crítico, como seres individuales y sociales.

En cuanto a la labor pedagógica queda establecido que el trabajo docente no puede limitarse a la reproducción de un programa, sino que debe ser reinventado cada vez frente a los estudiantes. Pierre Lévy lo resume así: “lo que hay que aprender no puede ser planificado ni definido con precisión por adelantado”. La educación artística invita a los estudiantes a cuestionar su mundo con una visión crítica, a proyectar su imaginación y en un momento dado,

realizar acciones transformadoras, además al desarrollar la sensibilidad y valorar los procesos de realización permite el reconocimiento de distintas posibilidades o soluciones a una actividad planteada.

La articulación de las TIC con la enseñanza artística, da lugar a un nuevo estilo pedagógico, que favorece al mismo tiempo el aprendizaje personalizado y el aprendizaje cooperativo, por esta razón quien enseña debe estimular la creatividad y la inteligencia colectiva de sus estudiantes y procurar el aprendizaje significativo, mediante la exploración de las múltiples posibilidades que brindan estas nuevas tecnologías, sin olvidar las prácticas artísticas tradicionales.

## **5.2 Recomendaciones**

Enfatizar en la necesidad de la expresión artística para el desarrollo general y madurez del niño, mediante el estímulo de su actividad creadora.

Motivar al docente para optimizar el uso de TIC en el proceso de enseñanza en todas las áreas, pero especialmente en el área artística.

Llevar a la propia reflexión sobre la práctica pedagógica para identificar los aspectos en los que es necesaria la renovación tanto en los modos de enseñar, como en el uso que se les da a las tic dentro del aula.

Ser conscientes de que quien está vinculado a la educación se encuentra en un proceso de constante búsqueda y en un ejercicio constante de formulación de preguntas a él mismo y a los demás.

Acercarse a portales educativos como: Colombia aprende <http://www.colombiaaprende.edu.co> del Ministerio de Educación Nacional, creado el 24 de mayo de 2004, dentro del proyecto de Nuevas Tecnologías del Ministerio de Educación

Nacional, ya que allí es posible encontrar y generar diferentes estrategias para la capacitación y constante dialogo de los docentes en torno a todo lo concerniente a la Educación, pero de manera particular para aprovechar la oferta de cursos gratuitos que le permitan al docente mejorar su trabajo en este aspecto.



## 6. Referencias bibliográficas

Angarita, Karen (2015). *Rol del docente en la Educación Virtual* (Trabajo de grado).

Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Ariza, Sergio. (2015). *Facebook como mediador para la reflexión de la imagen y como potenciador del pensamiento visual* (trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Beuys, J. y Bodenman-Ritter, C. (1995). Joseph Beuys: cada hombre, un artista: conversaciones en Documenta 5-1972, Madrid, Editorial Visor.

Capasso, V. y Jean, M. (2013). Las TIC en las propuestas de Educación Artística, una reflexión desde la cultura visual contemporánea. Universidad Nacional de La Plata. Argentina. En Question - Vol 1, N° 38.

Cercós i Raichs, Raquel. «El pensamiento estético-pedagógico de Joseph Beuys: entre la memoria y la performance», *Historia y Memoria de la Educación*, 5 (2017): 217-237 Sociedad Española de Historia de la Educación ISSN: 2444-0043 DOI: 10.5944/hme.5.2017.16797

Consejo Nacional de la cultura y las artes. (2016). *Caja de herramientas para la educación artística*. Ograma impresores. Santiago, Chile.

Cuadernos para el docente. *Artes Visuales* (2009) - Serie Horizontes - 1a ed. - Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, Argentina

Díaz Barriga A.F. y Hernández R.G. (1999). Capítulo 5 de *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo* México. Mc Graw Hill.

Docente de básica y secundaria media Educación artística y cultural. Documento Guía. (2014) Ministerio de Educación Nacional. Colombia.

Greene, M. (2005). Liberar la imaginación: Ensayos sobre educación, arte y cambio social (Vol. 5). Graó.

Lancheros, Laura (2013). *Proyecto de aula “La exploración en las artes plásticas como medio para motivar el desarrollo de la creatividad”* (trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Lévy, Pierre. (1999). “Cibercultura y educación” artículo parte del documento La universidad en la sociedad de la información. Documentos Columbus sobre gestión universitaria. París. Francia.

Lévy, Pierre. (2007). Cibercultura: la cultura de la sociedad digital. Anthropos Editorial, México. Universidad Autónoma Metropolitana- Iztapalapa.

Lévy, Pierre (1998). ¿Qué es lo virtual? Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona, España.

Londoño, O L, Maldonado, L F, Calderón, L. (2014). Guía para construir estados del arte. International corporation of Networks of Knowledge, Bogotá.

Pedraza, Diana (2013). *Propuesta para la enseñanza de Artes plásticas en el Colegio Centro Sagrado Corazón en la Localidad de La Candelaria: “Proyecto Arte rodante”* (Trabajo de grado de especialización). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Pereira, Alegría (2014). *Artes plásticas: Una plataforma de Articulación* (Trabajo de grado). Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

Orientaciones pedagógicas para la Educación artística. Eduteka  
[eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/men-lineamientos-artistica-2010.pdf](http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/men-lineamientos-artistica-2010.pdf)

Ros, Nora. (sin fecha). El lenguaje artístico, la educación y la creación. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires, Argentina. Revista Iberoamericana de Educación.

Tamayo Valencia, Luis A. (2007). Tendencias de la pedagogía en Colombia. Revista Latinoamericana d Estudios Educativos. 65-76.

Vigotsky, L.S. (2003) La imaginación y el arte en la infancia (Vol. 87). Ediciones Akal. Madrid, España.

### **Recursos electrónicos**

Musicoterapeuta Centro Arco Iris, (10 de agosto de 2012). La importancia del arte en la educación. *El Universal*. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.co/suplementos/viernes/la-importancia-del-arte-en-la-educacion-87023>

Peguero, José M. (2011). Teóricos que sustentan la importancia de la educación artística. {Mensaje en un blog}. La mirada ingenua. Recuperado de <http://mirada-ingenua.blogspot.com.co/p/teoricos-que-sustentan-la-importancia.html>

Rahola, Roser. (3 de octubre de 2014). Importancia de la obra y del pensamiento de Joseph Beuys en la educación visual y plástica. {Mensaje en un blog} Tribuna d'educatió. Recuperado de <http://www.tribunaeducacio.cat/importancia-de-la-obra-y-del-pensamiento-de-joseph-beuys-en-la-educacion-visual-y-plastica/>

Toudert, D. (Sin fecha). Incorporación de las TIC al contexto educativo no universitario. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos901/incorporacion-tics-contexto-educativo-constructivismo/incorporacion-tics-contexto-educativo-cons>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Google\\_Arts\\_%26\\_Culture](https://es.wikipedia.org/wiki/Google_Arts_%26_Culture)

<https://www.google.com/culturalinstitute/beta/>

<https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2015/01/31/por-que-el-cerebro-humano-necesita-el-arte/>