

EL LENGUAJE MULTIMEDIA EN EL APRENDIZAJE DE 8 CORRIENTES DEL ARTE

**EL LENGUAJE MULTIMEDIA EN EL APRENDIZAJE DE 8 CORRIENTES
DEL ARTE**

**MÓNICA ERAZO MUÑOZ
MABEL REGALADO ORTIZ**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO**

2011

**EL LENGUAJE MULTIMEDIA EN EL APRENDIZAJE DE 8 CORRIENTES
DEL ARTE**

**MÓNICA ERAZO MUÑOZ
MABEL REGALADO ORTIZ**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de
Licenciada en Artes Visuales**

**Asesor:
Maestro en Artes Visuales Carlos Gonzáles Hidalgo**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO**

2011

NOTA DE RESPONSABILIDAD

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad del autor”.

Artículo 1 del acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación

Jurado

Lic. Paola Mora

Jurado

Mtro. Mauricio Verdugo

Jurado

Mtro. Giraldo Gómez

San Juan de Pasto, 14 de Abril de 2011

RESUMEN

El lenguaje multimedia en el aprendizaje de 8 corrientes del arte muestra como es el manejo de la actividad artística en clase y las consecuencias que ha tenido a nivel general en la I.E.M San José Bethlemitas enfocándose principalmente, en la problemática evidenciada en los grados 10 por la ausencia de un programa de artes y de una persona idónea para el desarrollo de este proceso.

De este modo es importante generar en los estudiantes el interés por las nuevas tecnologías de la información bajo un concepto de arte definido y un método de aprendizaje que conecta al estudiante con las herramientas didácticas necesarias para tener mejores procesos de aprendizaje.

Se hace necesario confrontar la teoría con la práctica desarrollando una herramienta multimedia generadora de interés, dinámica y didáctica facilitando así el aprendizaje de 8 Corrientes del Arte Contemporáneo, logrando con la estimulación audiovisual un medio más atractivo y comprensible para el estudiante evidenciando resultados artísticos y conceptuales significativos.

Por último se concluye y se analiza la asimilación de los estudiantes y docentes frente a la aplicación de la herramienta multimedia en el proceso pedagógico y se exponen como resultado de la aplicación una serie de trabajos de Arte Digital realizados por los estudiantes.

ABSTRACT

The multimedia language in learning of 8 art currents shows how is the management of artistic activity in class and the impact it has had on the general level in the IEM san José Bethlemitas, focusing primarily on the evidenced problems in grades 10 by the lack of an arts program and a right person for the development of this process.

In this way it is important to generate in the students, the interest in new information technologies under a defined art concept and a learning method which connects the student with the necessary educational tools for better learning processes.

It is necessary to confront the theory with the practice, developing a multimedia tool generator of interest, dynamic and didactic making it easier the 8 Currents of Contemporary Art and achieving with the audiovisual stimulation an attractive and understandable way for the student, evidencing artistic results and conceptual significance.

Finally it is concluded and analyzed the assimilation of students and teachers towards the implementation of the Multimedia tool in the pedagogical process and exposed as a result of the application, a series of digital art works made by students.

CONTENIDO

	pág.
<u>INTRODUCCIÓN.....</u>	<u>11</u>
<u>CAPITULO I.</u>	<u>20</u>
<u>DIAGNÓSTICO DEL APRENDIZAJE DEL ARTE EN EL COLEGIO SAN JOSE BETHLEMITAS.....</u>	<u>20</u>
<u>1.1.1 Consecuencias evidenciadas en el proceso creativo de los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas.....</u>	<u>23</u>
<u>1.1.2 Articulación y desarrollo del programa de educación artística por parte de una nueva docente Licenciada en Artes.....</u>	<u>24</u>
<u>1.1.3 Asimilación y análisis de los resultados evidenciados en los procesos pedagógicos propuestos por la docente para artes a los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas.....</u>	<u>25</u>
<u>1.2 LA IMPORTANCIA DE GENERAR INTERES EN LOS ESTUDIANTES DE 10 GRADO DE LA I.E.M SAN JOSE BETHLEMITAS.....</u>	<u>29</u>
<u>1.2.1 Necesidad de generar interés y valor del arte en el estudiante de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas.....</u>	<u>31</u>
<u>1.2.2 La importancia del aprendizaje del arte para los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas.....</u>	<u>32</u>
<u>1.2.3 Brindar herramientas didácticas que interactúen con el contexto.....</u>	<u>34</u>
<u>1.3 EL INTERÉS POR LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ARTES.....</u>	<u>35</u>
<u>1.3.1 Las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza del arte en la I.E.M san José Bethlemitas.....</u>	<u>37</u>
<u>1.3.2 El rol del maestro encaminado hacia los estudiantes de 10 grado en la I.E.M San José Bethlemitas a una adecuada observación del arte.....</u>	<u>40</u>
<u>1.3.3 Medios interactivos para despertar el interés de los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas.....</u>	<u>42</u>
<u>CAPITULO II.....</u>	<u>44</u>

<u>EL ARTE EN UNA NUEVA METODOLOGIA DE APRENDIZAJE.....</u>	<u>44</u>
<u>2.1 EL ARTE EN EL APRENDIZAJE.....</u>	<u>44</u>
<u>2.3 lenguaje multimedia.....</u>	<u>49</u>
<u>2.3.1 La multimedia en el aprendizaje del arte.....</u>	<u>53</u>
<u>2.3.2 Implementación de recursos didácticos multimediales en el programa de artes de la I.E.M San José Bethlemitas.....</u>	<u>54</u>
<u>CAPITULO III.....</u>	<u>58</u>
<u>3.1 Elaboración de cartilla multimedia “Harry 8 Corrientes del arte Contemporáneo, Muchas historias por contar” como herramienta de aprendizaje.....</u>	<u>58</u>
<u>3.1.1 El cuento y la narración.....</u>	<u>62</u>
<u>3.1.2 Los artistas y la historia.....</u>	<u>64</u>
<u>3.1.3 La técnica y el arte.....</u>	<u>65</u>
<u>3.1.4 El juego y la lúdica.....</u>	<u>67</u>
<u>3.1.5 El museo y la estética.....</u>	<u>70</u>
<u>3.1.6 El taller y la creación.....</u>	<u>72</u>
<u>CAPITULO IV.....</u>	<u>74</u>
<u>4.1 DISCUSION.....</u>	<u>74</u>
<u>4.1.1 Análisis del comportamiento de los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas frente a la información expuesta en la cartilla “Harry 8 corrientes del arte contemporáneo, muchas historias por contar”.....</u>	<u>74</u>
<u>4.1.2 Exposición de los trabajos realizados por los estudiantes.....</u>	<u>77</u>
<u>4.1.3 Recolección de datos.....</u>	<u>81</u>
<u>La respuesta de los estudiantes a la incursión del proceso pedagógico en artes mediante la cartilla multimedia.....</u>	<u>81</u>
<u>La respuesta de los docentes a la incursión del proceso pedagógico en artes mediante la cartilla multimedia.....</u>	<u>87</u>
<u>CONCLUSIONES.....</u>	<u>95</u>
<u>BIBLIOGRAFIA.....</u>	<u>102</u>

NETGRAFÍA.....	104
ANEXOS.....	105

LISTA DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1. Imagen personaje guía de la cartilla, un zombie llamado Harry.....	59
Gráfico 2. Imagen de introducción de la cartilla Harry 8 corrientes del arte contemporáneo, muchas historias por contar.....	60
Gráfico 3. Imagen de la escenografía de la cartilla cementerio de Canterville con las 8 lápidas correspondientes a cada corriente y el relieve de uno de los autores más representativos del movimiento.....	61
Gráfico 4. Imagen escenografía de la cartilla. Link del cuento.....	64
Gráfico 5. Escenografía de la cartilla. Link de personajes.....	65

Gráfico 6. Escenografía de la cartilla. Link de técnica.....	67
Gráfico 7. Escenografía de la cartilla. Link de rompecabezas.....	69
Gráfico 8. Escenografía de la cartilla. Link de la sala museo 3D.....	72
Gráfico 9. Escenografía de la cartilla. Link del taller.....	73
Gráfico 10. Las señoritas de Avignon. Realizada por Sandra Cuchala. Grado 10-2.....	79
Gráfico 11. Afiche exposición de los trabajos realizados por los estudiantes de 10 grado. Arte digital.....	80
Exposición 2.....	97

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo A. Arte Digital.....	106
Anexo B. Obra y Texto.....	114
Anexo C. Collage Fotográfico.....	122
Anexo D. Encuesta.....	123

INTRODUCCIÓN

Hoy en día las pantallas, las imágenes, los sonidos, los textos y los juegos causan una gran atracción a los estudiantes a los cuales estos medios les abren las puertas para tener acceso a toda la información disponible en la red.

El aula de clases debe salir de las convenciones tradicionales y ampliar su espacio de trabajo y sus medios para la aprehensión del conocimiento, aunque actualmente la tecnología gira alrededor de nuestras vidas, no se puede ni se debe tampoco hacer a un lado el hecho de que la escuela será siempre una necesidad y seguirá siendo el lugar de vida dedicado a la formación del ser humano y de su aprendizaje, porque aprender será siempre el resultado de un proceso de construcción continuo al cual no se llega solo.

Basándonos en la importancia del aprendizaje es necesario trabajar en el medio más apropiado para que se genere un aprendizaje significativo sobre un tema que permita el interés y la expresión del estudiante, Por lo tanto el tema trabajado en el planteamiento anterior fue *El Lenguaje Multimedia en el Aprendizaje de 8 Corrientes del Arte*.

Las 8 corrientes del arte les permite observar la historia de manera universal, tienen gran alcance y marcaron épocas y tendencias que hasta el momento son vigentes en algunos artistas que rescatan los pensamientos o técnicas de la corriente mezclándolos con la modernidad, así mismo tendrían relevancia en cuanto el adolescente se identifique con el tema por la importancia que tiene en su momento y edad , con la necesidad de expresión que fue básicamente el centro de estas corrientes

Si bien es cierto es necesario definir el tema a tratar, pero no podemos desprendernos ni olvidar el punto fundamental de basarnos como docentes en el aprendizaje que ha tenido el estudiante de igual manera a lo largo de la historia; anteriormente la enseñanza era solo para que el estudiante recepcione una serie de conceptos y de ideas haciendo de las escuelas un instrumento de control, valga resaltar

aquella frase de la pedagogía tradicional “la repetición es el alma de la enseñanza mental”, la cual marcó un periodo de recesión del desarrollo de la naturaleza humana, la estimulación hacia ese hombre creativo se frustraba. Una enseñanza dogmática y expositiva, donde el alumno no podía intervenir, el concepto no venía del alumno sino del profesor; un ser humano creado a partir de concepciones idealistas y de pedagogos tradicionales quienes no permitía ir más allá de sus 4 paredes.

La intervención del estudiante en la investigación de lo teórico y lo conceptual, es importante para generar opiniones y conceptos, y a la vez estimula su capacidad de observación por que empieza a actuar frente a aquellas situaciones, es decir se estimula su capacidad creadora, capacidad de crear conceptos, de investigar y crear conocimientos a partir de experiencias e interacciones, de procesos sensibles haciendo del estudiante un investigador de su mundo.

El joven desde su nacimiento ocupa un lugar en la sociedad, y la educación está vinculada a su proceso de adaptación pero, esta capacidad de educar va más allá de la producción y el consumo. El estudiante necesita mucho más para poder aprender y vale la pena resaltar un pensamiento del pedagogo Juan Manuel Lourenco:

“La inteligencia, tal como ahora la medimos, no abarca todo el amplio rango de aptitudes intelectuales que son necesarias para la supervivencia de la humanidad. La capacidad de preguntar, de hallar respuestas, de descubrir forma y orden, de volver a pensar, reestructurar y encontrar nuevas relaciones, son cualidades que generalmente no se enseñan; en realidad parece que no se toman en cuenta en nuestro sistema educacional” (Lourenco, J.M., 1998. p. 33.)

Probablemente, una de las habilidades básicas a enseñar en nuestras escuelas debería ser la capacidad de descubrir y buscar respuestas, en lugar de esperar pasivamente las contestaciones del maestro. Las propias experiencias del maestro acerca del aprendizaje no siempre le sirven al estudiante, lo importante en el proceso educacional no es la respuesta del adulto sino el esfuerzo del estudiante para lograr su respuesta.

Una de las alternativas del lenguaje multimedia es la facilidad de proporcionar al estudiante una variedad de opciones permitiéndole compartir información e interactuar con ella, lo hace libre para poder usar en forma creativa, incluso recreativa todo el contenido expuesto en el sistema de una manera más didáctica, divertida y autónoma, creando opciones de aprendizaje a través de la exploración de cosas novedosas, ya que en la actualidad la tecnología ha abarcado un gran espacio de conocimiento entre el niño y su entorno.

La capacidad de ver, tocar, oír, oler y gustar proporciona los medios para establecer una interacción del hombre y el medio, cuanto mayores sean las oportunidades para desarrollar estos sentidos, mayor será también la oportunidad de aprender y descubrir; pero cuando el individuo comienza a ser condicionado por modelos educativos autoritarios empieza a limitarse, de tal manera el estudiante no tendría el interés suficiente por su clase, en su aprendizaje no habría retroalimentación solo recepción de conocimientos; este es un problema presente en la mayoría de instituciones frente a la actitud del niño en la escuela, y la comunidad educativa del I.E.M SAN JOSE BETHLEMITAS no es ajena a esta problemática, falta una actualización a las nuevas formas de aprender de los estudiantes, que les permita generar el interés por su estudio.

Piaget ha sido uno de los investigadores más representativos en destacar el papel activo del estudiante en la dinámica de su propio desarrollo intelectual. Para este autor el estudiante va conociendo el mundo porque actúa sobre él directa o mentalmente al tiempo que reflexiona sobre sus acciones; por eso concluye al sujeto como constructor de su propio conocimiento, el cual es el resultado de una interacción con sí mismo y su entorno, llevándolo a establecer un movimiento contemplando procesos de asimilación, acomodación, desequilibración y equilibración de las estructuras del sujeto para avanzar en el aprendizaje y a la vez expresar intereses, necesidades, actitudes y aptitudes frente a un contexto que más adelante le va a exigir propuestas nuevas e innovadoras como partícipe de una sociedad en construcción y desarrollo.

En este campo el arte tendría un rol potencialmente vital en la educación de los estudiantes, sería una actividad dinámica y unificadora, que permite implantar herramientas facilitadoras de la aprehensión del conocimiento de una manera más didáctica y reflexiva, brindando la posibilidad de explorar la creatividad del estudiante, y en cierto modo ayuda a desarrollarla.

Para ello necesitamos una herramienta que nos brinde la posibilidad de llamar la atención y recrear los contenidos, aplicar las 8 corrientes artísticas en el aula de una manera atractiva para los estudiantes de Décimo grado.

En la actualidad los adolescentes están inmersos en la tecnología y es un reto competir con esto, la computadora hace que el estudiante condicione su información y a la vez pueda interactuar con ella, permitiéndole ser el controlador de su espacio. Los moderadores de estos programas tienen la ventaja en sus manos de suministrar información de la forma más divertida a los ojos del individuo inclusive información compleja en algunos casos, pero gracias a los gráficos, al audio y a la animación se hace muy interesante y hasta a veces un desafío para la persona, un ejemplo de esto son los video juegos, los cuales poco a poco van alcanzando niveles de inteligencia superior en donde la persona hace parte de ese espacio, puede interactuar con sujetos del mismo juego y puede proponer su estilo aprendiendo muy rápidamente por las posibilidades brindadas. “En el ser humano desde que empieza a razonar es innato el espíritu competente y por esto siempre quiere ganar, saber más o avanzar más, y esta herramienta tecnológica le da la posibilidad, porque el cerebro humano aprehende 30% de lo que escucha y 50% de lo que ve, pero si estimula simultáneamente la vista y el oído, el cerebro aprehende un 80%, por esto es necesario pensar en una herramienta multimedia proveedora de información sobre las corrientes del arte de una manera multisensorial en donde el estudiante pueda aprender jugando e interactuando con un lenguaje más fluido que toma posición en su aprendizaje” (Cabero. J, 1998).

Estos llamativos medios de expresión ya sean físicos o digitales van desde el texto y las imágenes, hasta la animación, el sonido y el video y proporcionan la

información necesaria al alumno en el momento de construir su propio conocimiento; este llamado lenguaje multimedia podría crear en el alumno la capacidad autónoma de aprender y conocer libremente sobre los contenidos, situándolo en un espacio en donde sea capaz de desarrollar sus propias ideas, crear sus propios conceptos, sacar definiciones, crear interrogantes y obtener respuestas desde su propia experiencia, por tanto se formuló el siguiente problema:

¿Cómo estimular el aprendizaje de 8 corrientes básicas del arte a través del lenguaje multimedia en los estudiantes de 10 grado de I.E.M SAN JOSE BETHLEMITAS?

De la misma manera se justifica el trabajo porque los alumnos son seres dinámicos y constantemente cambian su forma de aprender, también es importante tener en cuenta que entre mayor sea la oportunidad para desarrollar la capacidad de agudizar todos los sentidos, mayor será también la oportunidad de aprender y encontrar recursos para su aporte social. Estas razones nos hacen ver la importancia de solucionar este problema, entonces es necesario mantener en los estudiantes la atención activa, el interés en los contenidos y el deseo de aprender para poner en acción todas sus capacidades, las cuales, en muchos casos, se quedan en potencia.

La percepción intermodal y multisensorial da lugar a la capacidad de relacionar, vincular e integrar informaciones procedentes de diversos estímulos ambientales tales como la visión o el sonido. Igualmente el lenguaje multimedia comparte su característica de ser y hacer memoria, en los medios audiovisuales esta memoria se presenta en imágenes o sonidos, los hechos suceden en nuestra presencia; en este medio encontramos el pasado, el presente y el futuro.

En este grado la educación artística tiene un enfoque teórico práctico, y por medio de este proyecto se busca que estudiantes de la I.E.M San José Bethlemitas a través del lenguaje multimedia, puedan aprender y desarrollar la habilidad de descubrir y buscar respuestas frente a la interacción con su contexto, su desarrollo e historia; esta

capacidad de percepción a través del sonido y la imagen permite desarrollar en el estudiante aquellas habilidades creadoras que facilitan un aprendizaje significativo.

Si este problema no se resuelve de la forma más llamativa, no atraerá el interés del estudiante por aprender. El estudiante debe estar en la capacidad no sólo de conocer donde se encuentra sino también está en poder tener las herramientas necesarias para desarrollar facultades y destrezas para la construcción de su espacio, efectivamente eso sólo lo obtiene a través de la observación, interacción y acción con su medio.

Para poner en evidencia el proceso se formulan los siguientes objetivos generales:

- Diseñar herramientas multimedia que permitan el aprendizaje de 8 corrientes artísticas básicas para entender el arte contemporáneo
- Analizar la eficiencia del lenguaje multimedial para la estimulación en el aprendizaje de 8 corrientes básicas del arte en la I.E.M San José Bethlemitas.

Especificando en:

- Indagar sobre las necesidades de la institución, los docentes y el estudiantado para poder aplicar una solución adecuada en el aprendizaje del arte.
- Identificar herramientas básicas de representación y expresión para aumentar sus posibilidades comunicativas.
- Desarrollar la capacidad de agudizar todos los sentidos, la capacidad de relacionar, vincular e integrar informaciones procedentes de diversos estímulos ambientales tales como la visión o el sonido.
- Crear un espacio de interactividad para que sea más viable la comprensión de 8 corrientes del arte contemporáneo.
- Elaborar una estrategia didáctica para explicar 8 corrientes del arte contemporáneo a través de un piloto de herramienta virtual a implementarse en la I.E.M SAN JOSE BTHLEMITAS.

El proceso tuvo como enfoque metodológico la investigación-acción enmarcado en una investigación cualitativa y se orientó hacia el enfoque crítico social, correspondido por el interés de analizar y transformar una realidad, hacia la libertad y autonomía en la construcción de sus saberes.

La comunidad y el investigador trabajan conjuntamente, sin presión ni manipulación utilizando el dialogo, la reflexión y la utilización de procesos pedagógicos como medio para determinar el problema y encontrarle la solución.

En este enfoque metodológico la relación sujeto objeto es horizontal, utiliza instrumentos que permiten interactuar como por ejemplo la observación participante, las dinámicas de grupo, la practica con herramientas multimedia entre otros. Además tiene como finalidad llamar la atención de una manera más dinámica, fortalecer el espíritu creativo y su relación espacial; todo con el interés principal de lograr innovación de actitudes buscando incidir para generar un cambio.

Dentro de este enfoque vale la pena resaltar un planteamiento de Habermas, cuando dice que las ciencias sociales críticas se vinculan al interés por liberar al ser humano de todo poder social o natural negando su libertad o autonomía facilitando la creación de condiciones propias para el desarrollo humano y social de los individuos; brindándoles participación activa en entender y resolver las situaciones problemáticas; por ello los únicos capaces de decidir la pertinencia de la teoría y la orientación de las acciones prácticas son los involucrados, actuando de manera autónoma y racionalmente.

El desarrollo de este proyecto tuvo como escenario la metodología de Investigación Acción con el fin de realizar un diagnóstico de las problemáticas que surgen en el aula, analizar la relación estudiante-docente y sus procesos pedagógicos evidenciados en su realidad educativa, esto involucra al estudiante en la generación de su propio conocimiento, al profesor en la validez de los métodos pedagógicos utilizados en el aula y la sistematización de sus experiencias. Esta investigación se produce dentro de una realidad específica con el propósito de cambiarla. El objetivo es poder conocer y

aplicar una propuesta de cambio generadora de resultados eficientes dentro de la evaluación.

Antonio Latorre se basa en diversos autores como **Elliott, Kemmis y Lomax**, quienes ven la investigación acción.

“Como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos; una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora”. (Latorre, A. 2003, p 24.)

Este método es coherente con el objeto y problema de investigación, y se desarrolla en las siguientes fases:

Primera fase: reconocimiento de la población de estudio, sensibilización y comprensión de su problemática en los estudiantes de 10 grado de la I.E.M SAN JOSE BETHLEMITAS.

Segunda fase: determinación de la situación problémica con base en el análisis de la información recolectada de la observación de los procesos pedagógicos evidenciados en el aula.

Tercera fase: programación de una propuesta de cambio para contribuir a enfrentar la problemática detectada para superar el problema.

Cuarta fase: ejecución de la propuesta de acción que incluye actividades educativas sometiéndola al análisis, evaluación y reflexión.

Quinta fase: reevaluar los resultados para retroalimentar el proceso e identificar procesos de cambio, implicación y compromiso de los propios involucrados. Redactar

un informe final de la propuesta aplicada y de los resultados obtenidos por esta aplicación en el aprendizaje de la educación artística a través del lenguaje multimedia.

Para la recolección de la información se emplearan las siguientes técnicas:

- Observación
- Observación participativa
- Observación estructurada o sistémica
- Diario de Campo
- Entrevista abierta o no estructurada

Anexamos a estas técnicas de recolección de la información una cartilla interactiva que permitirá comprobar la eficiencia del lenguaje multimedia en el aprendizaje.

Taller interactivo: Una cartilla multimedia que permite una interacción a modo de dialogo entre ordenador y estudiante. La población con la cual se desarrolló este proyecto fue la I.E.M San José Betlemitas, muestra indicada en los cuadros a continuación:

Población general

La población en la IEM San José Bethlemitas cuenta con (2) Directivos, (20) Docentes, (1) Secretaria, (6) Personal de Mantenimiento y (604) Estudiantes.

Población muestra

Con la población que se trabajó fueron (2) Docentes, (70) Estudiantes, de los cuales (45) son mujeres y (25) son hombres, dentro de este número hay (8) población sorda.

CAPITULO I.

DIAGNÓSTICO DEL APRENDIZAJE DEL ARTE EN EL COLEGIO SAN JOSE BETHLEMITAS

1.1 AUSENCIA DE UN PROGRAMA Y DOCENTE IDONEOS PARA LA ASIGNATURA DE ARTES

Basándose en las respuestas obtenidas por parte de los estudiantes después de haber aplicado una serie de preguntas, se encontró coincidencias en definir el arte como la forma de expresión más clara de emociones, sentimientos e ideas del ser humano que se plasman por medio de diversas técnicas visuales como son el dibujo, la pintura, la escultura, los ensayos y los poemas.

Para los estudiantes de grado décimo de la I.E.M San José Bethlemitas, todas estas formas de expresión tan personales brindadas por el arte, les permite desarrollar toda su capacidad creadora e imaginativa en el momento de transmitir una idea, que para ellos por su importancia y su valor, debe ser conocida y exteriorizada con la única intención de expresar. Pero todas estas definiciones sencillas y claras se ven limitadas en el mismo momento de pasar de tener al arte en un estado tan personal y propio del ser humano a otro en donde se convierte en la asignatura poco divertida del salón de clases, donde los estudiantes deben cumplir una tarea a cambio de obtener una calificación por parte del profesor, quien de cierta forma busca educar el carácter de los estudiantes bajo un “ideal” educativo.

Entonces ante este estado del arte dentro del salón de clases, y respondiendo a la pregunta ¿Cómo te gustaría que fuera la asignatura de artes?, se puede decir que los estudiantes de décimo grado proponen un espacio de creación plástica más didáctico y dinámico en donde puedan experimentar con diferentes técnicas, materiales y medios; de esta forma el proceso de ir conociendo y aprendiendo del arte se convertirá principalmente en un espacio de creación de ideas.

Hasta ahora la asignatura de arte se utiliza para realizar actividades de tipo manual. Este inconveniente se observa desde los primeros grados y realmente las manualidades no constituyen el grueso de las prácticas llevadas a cabo en la educación artística. Estas clases no han sido guiadas por una persona idónea en el campo de la pedagogía y la artística, es esta una de las razones por las cuales la actividad artística toma otras connotaciones.

“En primera instancia las manualidades son parte de la educación artística, pero no constituye todo lo inmerso en ella, maneja campos permitiendo desarrollar algunas de las destrezas pero no abarca toda la formación de la educación artística, cabe resaltar un texto de la Licenciada de nacionalidad Española María Acaso: El termino lo identifiqué con una Educación Artística anterior , y creo que hoy en día hay que reivindicar la enseñanza de las artes y la cultura visual como un área relacionada con el conocimiento y con el intelecto, con los procesos mentales y no solo con los manuales”. (Acaso, M. 2009, p 17)

En la educación artística es necesario contemplar otros puntos de vista con los que el alumno puede desarrollarse en este campo, brindándole la posibilidad de contextualizar su entorno, (hogar, colegio y/o barrio); su habilidad no solo esta en la destreza para la utilización de las herramientas, sino también en la conceptualización de sus trabajos, teniéndolo en cuenta como actor activo, de su propia experiencia y vivencia. Al respecto, el MEN plantea como finalidad: “La educación artística en la educación básica y media, permite percibir, comprender y apropiarse del mundo, movilizand o diversos conocimientos, medios y habilidades que son aplicables tanto al campo artístico, como a las demás áreas del conocimiento”. (MEN, 2010, p. 8.)

En este sentido era realmente importante dimensionar desde estos aspectos la asignatura en el colegio, para que el alumno a su vez pueda encontrar el verdadero sentido e importancia de esta asignatura como en las otras del su pensum académico, igualmente para encontrar en ella más herramientas para su formación y desarrollo.

Al igual es importante la guía del docente en este camino, frente a un estudiante en su papel como espectador, creador y expositor. Continuamente es importante que se fomente una cultura, de indagación y de desarrollo guiándolo a la creación y gestión del conocimiento.

Los seres humanos somos seres íntegros y por lo tanto es necesario tener una educación integral, no dividida por partes como si se tuviera elección entre una mejor y peor; así como es necesario aprender a sumar y restar, a conocer las fronteras y capitales del mundo o a entender el cuerpo humano, así de importante es construir aprendizajes basados en el arte, potenciadores de posibilidades de expresión en los alumnos. En las instituciones educativas la asignatura de artística como cualquier otra asignatura, debería tener la misma presencia y la misma importancia como proceso pedagógico, porque la estética va de la mano con la ética, es en este espacio fundamental de la vida del ser humano en donde el alumno construye lenguajes propios a través de colores y de formas para manifestarse tan ampliamente como la imaginación y la creatividad se lo permitan.

Entonces teniendo en cuenta la poca importancia dada a la actividad artística en el aprendizaje de los alumnos, es posible afirmar que en la I.E.M San José Bethlemitas no se contaba con un docente profesional en artes dedicado a desarrollar exclusivamente esta asignatura. Se delegaba este trabajo a docentes de religión, sociales, ciencias, etc., pensando que el arte lo puede dictar cualquier tipo de persona, cuando es fundamental el papel desempeñado por el docente dentro del desarrollo y aplicación de esta asignatura, porque es él quien debe trazarse como meta final el incentivar la creatividad en los alumnos, un adecuado desarrollo mental y la promoción de las actividades plásticas necesarias para manifestar sus motivaciones internas. Desde este equivoco la asignatura ha perdido importancia y los estudiantes así mismo la subestiman, porque no tienen contenidos sólidos ni bien fundamentados. Para reconocer la importancia de esta asignatura como cualquier otra, los estudiantes no llegan a comprender al arte como una herramienta poderosa de la comunicación y se alejan poco a poco de los caminos y de las formas de expresión.

1.1.1 Consecuencias evidenciadas en el proceso creativo de los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas

En esta asignatura, desde los primeros años escolares los niños siempre utilizaban muchas guías y modelos a seguir, si uno de ellos quería hacer un rombo debía seguir las líneas punteadas y si quería hacer un paisaje la docente le decía los colores que llevaba la composición. Esto fue generando otra herramienta de mecanización, el sol en séptimo grado venía a ser el mismo sol dado por la profesora en la guía de segundo grado para pintar. Así se van creando limitaciones al flujo natural de sus capacidades creadoras, las cuales influyen sus experiencias, emociones y vivencias, de este modo su perspectiva pasa de ser personal a impuesta, sin posibilidades de autonomía. La docente actualmente trata de que los estudiantes a partir de lo aprendido puedan proponer, crear y dar su punto de vista, valdría la pena cuestionar ¿como un niño de X grado puede dar otra percepción del sol si a él siempre le dijeron que solo puede ser amarillo?

Una persona con pensamiento crítico está en la capacidad de crear nuevas realidades, porque cuestiona su alrededor y experimenta la interacción con su contexto y las herramientas brindadas; percibe, analiza e interpreta un mundo más allá de lo observado a simple vista, explora y despeja sus dudas, pero si no se ha dado esa interacción y ese intercambio de conocimiento para aprender a pensar, a tomar sus propias decisiones ¿con qué criterio el estudiante va a poder dar un aporte personal de algo no reconocido para sí mismo?

Para hacer más llamativa y diferente la metodología aplicada en clase, en una ocasión la docente de la asignatura de artes seleccionó un video, con tema central “Las Maravillas del Mundo”, como el Taj Mahal, Las Auroras Boreales, Las Pirámides de Egipto, etc., con base en esto les designó hacer un ensayo para manifestar lo visto. El objetivo era escribir sobre algo impactante y confrontarlo con su realidad, pero los resultados fueron realmente decepcionantes, primero porque no muchos sabían la construcción de un ensayo y como se hacía, segundo porque todos leían solo información

sacada de libros o Internet, todo era historia y teoría, eran muy pocos los estudiantes con facilidad de expresar sus sentimientos e ideas frente a lo observado.

En este caso hubiera sido oportuno haber hablado y compartido sus impresiones por medio de un conversatorio, para no dar oportunidad de llenarse de otros conocimientos ya vistos en el video, sin interferencia del Internet.

Igualmente en un trabajo de expresión gráfica basado en el video, el resultado fue una copia exacta de los paisajes o construcciones observados, nadie pudo expresar lo sentido y representado frente al video, los pocos trabajos realizados no tenían ningún sentido con los paisajes, eran composiciones donde utilizaban elementos con connotaciones distintas, colores evocadores de sentimientos, personas, animales u objetos, evidenciando su estado frente a su percepción del video. Pero aquí es donde se logra ver a una persona con tantos preceptos y limitantes a quien le es difícil salirse de estos parámetros y no le permite explorar e interactuar con su alrededor.

1.1.2 Articulación y desarrollo del programa de educación artística por parte de una nueva docente Licenciada en Artes

Dadas las consecuencias anteriores en este programa es un poco complicado evidenciar un cambio total, porque los alumnos traen consigo unas limitantes muy marcadas desde los primeros años escolares como ya se explicó en el capítulo anterior, pero la posibilidad de acceder completamente a esta dimensión estética no está muy lejos de ser una realidad y es un reto para los educadores de esta área el poder diseñar ambientes de aprendizaje adecuados para el desarrollo de actividades artísticas y reflexivas dando a los estudiantes la oportunidad de evolucionar y de ser personas más libres.

Al vincularse una docente especializada en artes plásticas en la I.E.M San José Bethlemitas, se empieza a articular la asignatura de artística siguiendo los lineamientos curriculares establecidos a nivel nacional y se estructura un programa que conlleva una

perspectiva distinta del arte entendida por los estudiantes. De esta manera empieza a tomar forma un programa basado en los principios de partida de toda composición y creación artística: la línea y el punto. Estos temas se aplican en todos los grados para llenar los vacíos existentes por los modelos pedagógicos anteriormente utilizados, así consecutivamente conociendo estas bases estructura los temas según la edad y el grado perteneciente, y así empieza un desarrollo pedagógico acompañado de una serie de metodologías que brinda al estudiante herramientas para su proceso creativo y desarrollo artístico.

El objetivo de la docente es lograr un bagaje artístico en ellos, por lo menos cambiar la idea de que el arte no es solamente manualidades. Como cualquier otro docente pretende incentivar la creatividad por medio de posibilidades no alcanzadas con otras disciplinas pero pudiendo ser integradas entre sí y con la actividad artística esto es posible porque le brinda al alumno la oportunidad de abrir nuevos caminos y guiarlo en la construcción de su conocimiento.

Con la aplicación y desarrollo de los lineamientos curriculares propios de la asignatura llevados a cabo hasta este momento por la docente, se puede evidenciar en los estudiantes el poco interés mostrado frente a las temáticas desarrolladas en clase, pero es preciso aclarar que en este punto del programa los estudiantes de 10 grado ya logran establecer la gran diferencia entre hablar de arte y hablar de manualidades, pero se sigue presentando un clima poco favorable en el desarrollo de las clases tornándose demasiado aburridas; de alguna manera no se ven animados o lo suficientemente satisfechos como para continuar con este proceso propuesto.

1.1.3 Asimilación y análisis de los resultados evidenciados en los procesos pedagógicos propuestos por la docente para artes a los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas

Después de este proceso los estudiantes han podido experimentar algunos conceptos y técnicas artísticas, han logrado diferenciar con este programa el concepto

entre arte y manualidades dando la importancia del contenido para cada cual, pero pese a esto es necesario seguir trabajando en la búsqueda de un estudiante autónomo de su expresión y de la interacción de su conocimiento con lo propuesto en clase. Este punto es muy importante y es básicamente el punto de partida para poder entrar en el desarrollo de una creación artística, respaldada siempre por un pensamiento analista y crítico.

Los limitantes de los procesos antepuestos se evidencian cuando la técnica y la práctica de las manualidades aplicada en su totalidad pasa a ser un poco relegada por el pensamiento reflexivo y expresivo brindado por el arte, ya no todos tienen la capacidad o la libertad de hacerlo, es muy difícil para ellos expresar a través de una creación, sustentar una obra o darle sentido a la misma, o respaldar con conceptos teóricos o históricos del arte un trabajo hecho por ellos mismos, puesto que la elaboración mecanizada de las manualidades los llevó a un ritmo de seguimiento de prototipos ya establecidos y no a procesos creativos que impliquen propuestas por parte de ellos.

La docente de artes propone un espacio diferente sin seguir reglas estrictas con el fin de incentivar la creatividad con trabajos prácticos, dibujos o ensayos para que los estudiantes, aparte de aprender a manejar las técnicas como manejo de líneas o colores, incluyan a estas actividades una reflexión, lo cual se ha vuelto bastante complicado.

Los estudiantes de décimo grado están entre los 14 y 16 años, una edad en donde las múltiples distracciones llaman una buena parte de su atención, tienen tantas cosas por hacer, y muchas actividades se quedan a la deriva o pasan desapercibidas; otras crean un contacto directo con ellos, pueden experimentar y vivir de la mano de su contexto, pero es difícil encontrar en ellos una propuesta de estas experiencias, realmente todo sale de su contexto, de lo dado por la televisión, Internet, los amigos, la sociedad, etc.; están caminando en conjunto con su medio, empieza a ser relevante cuando actúan como individuos, cuando toman sus propias decisiones sobre lo que quieren hacer o piensan sin necesidad de que sean aconsejados o respaldados por alguien; pero para esto les faltan muchas cosas por vivir, experimentar y aprender, dar

los espacios propicios para poder ser parte de la solución o simplemente para exponer sus puntos de vista y utilizar su derecho fundamental de nacimiento, la expresión.

Al estar el estudiante condicionado por tantas cosas, por ejemplo en el colegio, sus limitantes fueron principalmente su educación, limitada a seguir guías, a aprender las cosas de uno u otro color por lo expuesto por la docente, sin poder realmente verificarlo según sus medios, después va a ser realmente difícil demostrar lo contrario o dar su punto de vista. Se presentan realmente en todo este transcurrir, factores y limitantes que han generado un grado de desinterés por el aprendizaje en general.

El estudiante debe ser partícipe de esa construcción de conocimiento formada en su cabeza, pues solo viene de la práctica la experiencia más significativa e importante obtenida.

En la realidad y en el contexto es donde se evidencian los problemas, la sensibilización y la búsqueda de soluciones, cuando realmente se está enfrentando a ellos y puede darse cuenta de lo inmediato y ver si es cierta toda la teoría, comprobando las hipótesis planteadas por el, verificando si son ciertas o no, si las nubes son azules, solo hasta cuando salga y las mire en el exterior.

En el Modulo Introducción Pedagogía 1, Fray Marino Martínez cita a John Dewey quien plantea una idea pedagógica, contemplando muy fácilmente lo anteriormente dicho a estos métodos de enseñanza:

“Las construcciones intelectuales deben involucrar la experiencia, entendida ésta como el ensayar y el saber cómo la prueba y el conocimiento” (Martínez, F. 2009, p 92).

La experiencia es un elemento importante en ese proceso del conocimiento, el poder interactuar con lo expuesto ante sus ojos les permite tomar partido de la sensibilidad ante sus sentidos, fuente de su motivación y percepción; si estas experiencias llegan a causar impacto en sí mismo, ya hay un índice de interés y atención

por parte de la persona, llevándolo a la parte final, la acción que lo conduce a expresar y actuar con intencionalidad dando respuesta a estos estímulos.

En este caso la docente trata de dejar trabajos en los que ellos fácilmente pueden escribir, expresar sus opiniones o puntos de vista, pero su trabajo está condicionado por una nota y no por lo realmente visto de sí mismos, la idea de expresar sus pensamientos les causa temor a bajar la nota, porque no tiene la importancia suficiente para obtener una buena calificación. Lastimosamente las calificaciones son uno de los elementos motivadores para el esfuerzo del estudiante, ese realmente no debería ser un condicionante, pero es algo no muy bien manejado en los colegios desde hace mucho tiempo atrás. Estas razones no permiten en el alumno el actuar tan libremente como quisiera, si bien es cierto en cada asignatura hay unos lineamientos y logros por cumplir para poder pasar la asignatura, también es cierto que el estudiante dentro de estos requisitos está en la capacidad de elegir lo realmente importante para su vida y el desarrollo en su medio, y está en la capacidad del docente en hacerle ver al estudiante el valor de la teoría impartida a sus estudiantes, teoría después aplicada a su vida diaria y vista desde un punto interesante para todas sus cosas, formadoras de concepciones y fundamentos veraces, permitiéndole crear libremente y dando fe de lo dicho y hecho pero con criterio.

Las creaciones de los estudiantes deberían estar fundamentadas por las teorías o historias aplicadas por el docente, realmente lo primero debe llevar a lo último. Atrás de todo esto hay otra realidad: desde hace ya un buen tiempo los estudiantes están acostumbrados a seguir exigencias, y de hecho también a ellos se les hace más fácil seguirlas que hacer el esfuerzo por cambiar; así la profesora proponga espacios nuevos para poder manifestar su expresión o sus puntos de vista, ellos no van a hacerlo tan fácil, prefieren acomodarse en lo mismo, les es difícil cambiar de metodología después de tanto tiempo y realmente algo que no ha robado toda su atención e implique dar tiempo y fuerza de su parte, no va a obtener mucho resultado por parte de ellos, por esta razón ha sido complicado aplicar y obtener la mayor eficacia en las estrategias metodológicas aplicadas por la docente actual.

Sin embargo hay unos estudiantes que con efecto contrario, cuando algo les ha llamado la atención se han evidenciado buenos resultados, que si se lleva de la mano de un buen docente el resultado es bastante bueno, es un aporte tanto al estudiante como al docente, porque el estudiante podrá expresar sus sentimientos, podrá aprender y de paso el maestro podrá ver nuevos logros para su tema u objetivo y podrá cumplir también con su calificación frente a lo aplicado.

1.2 LA IMPORTANCIA DE GENERAR INTERES EN LOS ESTUDIANTES DE 10 GRADO DE LA I.E.M SAN JOSE BETHLEMITAS

Las metodologías pedagógicas de enseñanza utilizadas en el aula de clase deben estar renovándose siempre porque esto significa involucrar y motivar al estudiante hacia un proceso de construcción continuo de sus propios conocimientos donde sienta y viva de manera activa el aprendizaje, como una actividad humana necesaria y vital permitiéndole interpretar las problemáticas de la sociedad y adaptarse de forma creativa y practica a un mundo en constante cambio. Su entorno se mantiene en un giro permanente y actualmente los jóvenes son partícipes de los constantes avances tecnológicos del acelerado ritmo de vida de la sociedad a los cuales no son ajenos, porque estos medios tecnológicos ahora hacen parte de su vida personal y de su aprendizaje en la escuela. Por esta razón las teorías adoptadas y manejadas en el colegio ya no van a funcionar de la misma manera que antes, la clase debe ser más lúdica, dinámica y acoplarse a su realidad social y contexto pensando en las herramientas que ellos usan cotidianamente.

En cierto modo los docentes ven preocupante la incursión de los juegos y programas multimedia en los adolescentes, por la “distracción” de la atención hacia sus demás ocupaciones escolares y familiares, en lugar de luchar contra eso tan difícil de descartar es preferible encontrar el porqué capta tanto su atención y desde allí buscar una herramienta para aplicar en el aula de clases, incursionando la pedagogía en su propio espacio. Para todos es claro, hoy en día los estudiantes prefieren estar en frente de la computadora que en una clase magistral, además es claro ver la fuerte implantación de

estos medios en la sociedad y más concretamente el espacio abarcado dentro de los hogares y la familiarización de padres de familia, alumnos y profesores con estos. La idea es buscar una nueva metodología con herramientas tecnológicas digitales permitiendo lograr atraer su atención y estimular el desarrollo de su pensamiento creativo y reflexivo, logrando otro modo de comunicación, interacción y expresión del estudiante frente a un mundo vivenciado hoy en día desde lenguajes mucho más audiovisuales; se puede dinamizar un tema que puede resultar largo y tedioso hablando en su mismo lenguaje a través de la multimedia, internet y los juegos, medios que les proveen nuevas formas de explorar, que están entre la realidad y las variadas facetas de su imaginación.

El principal objetivo en esta integración es lograr un dinamismo en la transmisión y recepción de la información de tal manera que el sistema de comunicación permita la incursión de estos temas en su realidad, atraigan su interés y así, la información obtenida pueda ser utilizada más adelante como instrumento para despejar sus dudas, solucionar sus problemas, organizar ideas y ser útil en su desarrollo personal e interacción con su medio generándose así un aprendizaje agradable.

Por otra parte es importante resaltar las habilidades y conocimientos técnicos de los profesores en cualquier área del conocimiento ya que su papel no se limita únicamente a la transmisión de información y a la reproducción de contenidos, el verdadero papel del maestro es construir aprendizajes desarrollando las potencialidades de todo ser humano al cual son inherentes desde el mismo momento de su nacimiento como la creatividad, la curiosidad y la observación. Entonces, si el maestro quiere aprovechar al máximo estos recursos tecnológicos, debe conocer el material disponible en la asignatura y saber usarlo de una manera didáctica, deberá contar con las aulas y los equipos adecuados que le faciliten su utilización para obtener óptimos resultados en sus clases.

1.2.1 Necesidad de generar interés y valor del arte en el estudiante de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas

No se trata de tomar al arte como el medio para desarrollar y crear solamente espacios armónicos y decorativos. La educación artística y la profundización en sus áreas, propician el desarrollo cognitivo, la sensibilidad, la percepción, la imaginación y la creatividad, este es un espacio fundamental para el estudiante desde donde empieza a integrarse en un mundo único permitiéndole empezar a tomar conciencia de sí mismo, de su identidad y de toda su carga emocional, para desde allí hacer un aporte, expresarse y construir conceptos nuevos, comunicándolos después a una sociedad en crecimiento. Los estudiantes de décimo grado de la I.E.M San José Bethlemitas son una población joven interesada por nuevas experiencias educativas que les permitan adquirir nuevos aprendizajes en todas las áreas del conocimiento sin dejar atrás el área de las artes. Desde la observación realizada es notable en estos jóvenes el interés por todo aquello relacionado con actividades creativas y libres propiciadoras estar en grupo; pero como en cualquier institución, se sabe lo difícil de el hecho de la autonomía total de los estudiantes en el manejo del espacio y de las actividades realizadas en clase; esto genera en los estudiantes la pérdida del interés en las clases reflejado en los resultados finales, por esto es de vital importancia, desde el campo del arte, brindar a estos jóvenes las actividades necesarias en los espacios adecuados permitiendo llamar su atención, despertar su interés y adquirir conocimiento de una manera más interesante, hablar en un lenguaje más identificado con ellos y así mismo los incentive a dar soluciones y proponer.

Para esto es necesario trabajar el arte en otro contexto diferente al establecido, se trata de utilizar las aplicaciones multimedia y todas las posibilidades de imágenes, animaciones, video y sonido ofrecidas por este medio ofrece como una alternativa para facilitar e incentivar el aprendizaje y el conocimiento, en este caso, de las corrientes del arte contemporáneo, aproximando al estudiante al mundo del arte con nuevas posibilidades didácticas.

Actualmente Amanda Martínez, la docente encargada de la asignatura de artes para estos grados, realiza actividades incluyendo medios audiovisuales, plásticos y narrativos con el fin de llamar la atención de los estudiantes, ella afirma que sus estudiantes son bastante dispersos debido al tiempo de “desculturización y de violencia” que actualmente viven, entonces el interés de ella es darles la oportunidad de crear a través de imágenes y textos, proponer e interpretar porque es importante facilitarles a los estudiantes las bases procedimentales y teóricas necesarias que les permitan proponer sus ideas fundamentadas en criterios claros. En consecuencia esta propuesta de cartilla multimedia, diseñada como herramienta de aprendizaje de 8 corrientes básicas del arte, pretende generar interés en los estudiantes a la hora de aprender haciéndolo de una manera más didáctica y divertida con el fin de dar al arte y a las clases de artística, un valor más relevante y llamativo.

1.2.2 La importancia del aprendizaje del arte para los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas

Hay mucha información en el aula de clases, en Internet y en los libros, el cerebro del individuo asimila mucha de la información recibida, pero realmente solo se queda en la memoria aquello que le es importante e inmediato, para lo vivenciado en su momento.

“Otra facultad del hombre es su capacidad para “poner atención” a cierta parte de la información que se recibe y desechar el resto, es decir selectividad. En general el ser humano puede desactivar a voluntad este mecanismo de filtraje y poner atención solo a algunos estímulos que recibe, el hombre en su vida diaria. En su vida diaria se enfrenta continuamente a la necesidad de tomar decisiones sobre la base de una gran cantidad de información y opciones alternativas”. (Castrillón, 2010).

Por lo tanto el conocimiento es relevante cuando sirve para alcanzar los objetivos propuestos en un momento preciso. Quien aprende centra su campo visual en una fuente de información específica, pero siempre tiene la sensación permanente de la presencia de

toda la información y seguramente la volverá a repasar más adelante o en otro tiempo que le requiera replantear otras ideas, el uso de este conocimiento está realmente en saber sacarle el mayor provecho a la información, porque en realidad, toda la información es importante pero todavía no la hemos aprendido a utilizar.

El arte en este caso no es solo pintar obras bellas o dibujar, va mucho más allá e involucra otros campos, así como las matemáticas son indispensables para manejar la economía de nuestra vida diaria, así mismo el arte nos brinda la posibilidad de vivir en un espacio cómodo, adecuado a nuestro gusto, con una combinación de colores idónea y con unos objetos que embellecen nuestro espacio. Si vamos a algo más personal, según nuestro concepto estético, es importante cuando buscamos la ropa para vestir, los zapatos, una combinación idónea con la chaqueta, la camisa o pantalón. En el caso de las mujeres se hace presente en el maquillaje: que sea ligero, natural y realce la belleza, o muy colorido y marcado, dependiendo de la personalidad, de los cambios de ánimo o de lo que quieran mostrar de sí mismas. Partimos de cosas simples pero finalmente una obra artística representa nuestra expresión, pensamientos e imagen, utilizando diferentes procedimientos, colores y materiales para crear un espacio particular.

¿Por qué es importante aprender arte si no tiene relación con la carrera que voy a estudiar? Ese siempre ha sido un cuestionamiento de los estudiantes al cual respondieron: unos en absolutamente nada, estudiaré medicina, derecho, etc. Otros hablaban del arte como la herramienta facilitadora para la entrega de sus trabajos.

Hablar de arte en la estética de una tarea podría ser un punto a favor, sería pertinente aprender o concebir el arte como una manera didáctica de organizar y transmitir una idea: aprender a darle un sentido a cada palabra que queremos decir puede ser el resultado del hábito de darle un sentido a cada imagen que se dibuje. El arte se puede aplicar como un estudio estético de todas aquellas actividades desarrolladas en nuestra vida cotidiana, los estilos, modos de vida y costumbres, las comidas, nuestra forma de vestir y afinidades, la lectura, la música y la televisión son parte de una cultura y una sociedad.

Bien señala Bisgby:

“El diseño de nuestros enseres domésticos, ropas prefabricadas, automóviles y mobiliarios; la naturaleza y el contenido de los diarios, programas de televisión, filmes , libros de gran venta; de las historietas que leen nuestros hijos y de la música que escuchan; todo esto constituye una serie de afirmaciones sobre el ser individual y la sociedad” (Bisgby, C. 1982, p.7.)

El arte no debe perder su importancia ante los estudiantes, para no apartarlo de su contexto y de sus hábitos, porque cada parte de su espacio es una manifestación de ellos mismos.

1.2.3 Brindar herramientas didácticas que interactúen con el contexto

Las herramientas didácticas pensadas en la estimulación sensorial y cognitiva llevan consigo una de las fuerzas motivadoras para el aprendizaje, generando en el individuo el comportamiento de una determinada manera para que pueda tomar sus propias decisiones y movimientos.

El éxito en las herramientas de clase es despertar en el alumno el interés por su propio aprendizaje o por las actividades que lo conduzcan a él.

Según el principio de autorregulación, la experimentación de estímulos diferentes a los que está acostumbrado hacen que la persona se desequilibre, pero al mismo tiempo tenga interés por desarrollar habilidades que le permitan regresar con éxito nuevamente a un punto de equilibrio.

El arte es una actividad dinámica y unificadora, permite aplicar una gran variedad de herramientas didácticas para facilitar la aprehensión del conocimiento de una manera más reflexiva y divertida. Hoy en día los jóvenes están totalmente inmersos en la tecnología digital, permitiéndoles ser controladores de un espacio donde la información necesaria se brinda de una forma interesante y llamativa, las herramientas

multimediales hoy en día son más aplicadas en los salones de clase, con el fin de motivar a los estudiantes a aprender y a conocer en forma creativa los contenidos, puesto que la creatividad consiste en resolver un problema de un modo insospechado para la forma tradicional de solucionarlo. Con la multimedia, el estudiante puede interactuar con un lenguaje cercano a su contexto, llamativo e inquietante que resulta de la interacción entre el texto, la imagen y el sonido a través de la animación digital; la forma de aprendizaje es activa y el conocimiento de los resultados es inmediato, las perspectivas abiertas generan curiosidad, la instrucción programada es básica y el programa se maneja de forma intuitiva.

Este lenguaje multimedia, crea en el alumno la capacidad de aprender, conocer y usar los contenidos de manera adecuada. El alumno de la nueva era de la comunicación masiva debería manejarse con múltiples instrumentos para transmitir un mensaje: el lápiz, el pincel, la espátula, la cámara fotográfica, las filmadoras, las computadoras, el video beam, etc. De uno u otro modo el colegio, deberá hallar los recursos para que el alumno sienta el aula abierta a nuestra era digital pero sin perder su sentido humanista de la realidad.

“Estos materiales visuales son muy útiles para mostrar y enseñar, tanto formalmente como informalmente. La última razón motivante, y la de mayor alcance, es la utilización de todos los niveles de datos visuales para ampliar el proceso de la comunicación humana.” (Dondis, D. 2010, p.167.)

1.3 EL INTERÉS POR LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN EL PROGRAMA DE ARTES

Estamos avanzando a niveles inmedibles, todos los avances han hecho de nuestro estilo de vida algo distinto al de años atrás, ya la información no solo se consigue en libros o en las cuatros paredes del aula de clases, las nuevas tecnologías han permitido que la información esté por todas partes y sea más fácil su acceso. No obstante, a pesar de algunos usos indebidos, el Internet ha logrado en muchas personas el acceso a todo lo

que quieren conocer, pueden interactuar con otra gente del mundo, observar lugares jamás vistos y compartir juegos con personas a kilómetros de distancia.

Precisamente los juegos han sido un factor de interés constante en la población juvenil, porque estas herramientas han brindado al adolescente la oportunidad de comunicarse y entrar en competencia con otras personas, sistemas e incluso computadoras, es otra manera de explorar su mundo y más aún tomar el control de la situación. Los juegos establecen desafíos e inconscientemente ellos los asocian a su vida diaria, los juegos brindan la posibilidad de intentar de nuevo hasta ganar, lo que en muchos casos no es posible en su vida real; el tener el control les da confianza, y por ello se convierte en un apego mental y emocional muy fuerte. En relación con la vida diaria se podría sacar un gran provecho si la actitud tomada en los juegos se hace realidad en la vida, es decir, si ellos pueden intentar varias veces para solucionar un problema, para salir adelante en cualquier situación presentada hasta ganar, convirtiéndose en metas y desafíos para asumir el aprendizaje como una forma de tener el control de su vida.

La escuela educa para la vida y por eso la enseñanza debería ser un deleite así, a través de la lúdica, tanto los niños como los adultos acceden a la mayor parte de la información relevante para su conocimiento. Los juegos le permiten al alumno sumergirse en un contexto, en una situación e impregnarse de ella y de su ambiente tomando la actitud de un buen jugador generador de cambios en su entorno.

Ahora bien, el programa de artes está basado fundamentalmente en la máxima expresión del ser humano con pensamiento crítico y conceptual en sí mismo, en su familia y en su entorno, esto lo lleva a buscar alternativas de herramientas o medios que le permitan esta comunicación o expresión; ir de la mano de las nuevas tecnologías se convierte en algo indispensable en las nuevas propuestas pedagógicas planteadas en el programa de artes para lograr un equilibrio entre la teoría y la experimentación, la historia y el presente, pero sobre todo para desarrollar propuestas con fundamentos sustentadas en un pensamiento crítico.

Las nuevas tecnologías permitirán a los estudiantes conocer del arte y su historia de una manera más didáctica, muchos estudios han manifestado que:

“El ser humano recuerda el 10% de lo que ve, el 20 % de lo que escucha, el 50% de lo que ve y oye, pero si se estimula simultáneamente lo que escucha, ve y hace, el cerebro recordará un 80%” (Cabero, J. 1998)

Es por esto que la sensibilidad del cerebro hacia los medios audiovisuales es mucho más rápida, de esta manera el arte brinda al hombre la posibilidad de concientizarse de sí mismo y de su mundo a partir de los estímulos recogidos por los sentidos, el hombre descubre, organiza y recrea la realidad, adquiriendo conciencia de ella.

Lo intuitivo y lo emocional tenderá a anteponerse sobre lo intelectual y racional, ya que el lenguaje que transmiten los multimedia es dinámico, con un ritmo más rápido y un tiempo corto, dejándonos llevar por lo fascinante de sus imágenes y sonidos, proliferando la cultura icónica. "Si el libro privilegia el conocer, la imagen privilegia el reconocer" (Ferrés, J. 1994, p.167).

1.3.1 Las nuevas tecnologías de la información y comunicación en la enseñanza del arte en la I.E.M san José Bethlemitas

Es fundamental en las instituciones educativas la actualización de metodologías con las nuevas formas de aprender y conocer de los estudiantes para que exista una adecuada comunicación entre alumno y profesor, así la enseñanza no solamente de arte, sino de cualquier asignatura en general será mejor aprovechada; es necesario llamar la atención del estudiante para poder tener un aprendizaje significativo llevándolo al redescubrimiento e incorporación de nuevos contenidos; se debe convertirlo en el centro del sistema escolar alrededor de quien deben girar las estrategias pedagógicas, de esta manera, el fin de la escuela sería el de preparar para la vida y debe convertirse en un ambiente más cercano al estudiante, en el espacio en el cual él vivencia y aprende los

elementos primordiales para aprovecharlos en el desempeño en su vida cotidiana de adulto.

Ahora, este espacio para aprender ya no es el mismo al de hace unos años atrás en donde el profesor dictaba la clase a sus estudiantes receptores. Estos espacios actuales son un aspecto fundamental de la enseñanza escolar, hoy en día los jóvenes pueden tener mucho más acceso y aprovechamiento de los recursos tecnológicos como para considerarlos activistas y artesanos de su propio conocimiento. Viven constantemente en una interacción virtual a través de redes sociales manipulando contenidos de una manera más didáctica, divertida y autónoma y apropiándose de nuevas opciones de aprendizaje, explorando cosas nuevas que les da la posibilidad real de expresar sus propios intereses frente a un realidad en espera de propuestas nuevas e innovadoras como participes de una sociedad en construcción y desarrollo.

El máximo aprovechamiento de los recursos le permite al docente encontrar las formas de diseñar y operar ambientes de aprendizaje enriquecidos, en este caso con las TIC, integrándolas de la manera más flexible dentro del currículo y la asignatura de arte en esencial. Este es un proceso gradual dependiente de muchas variables como los recursos tecnológicos, los educadores, los contenidos digitales y el apoyo institucional.

La educación artística fue catalogada dentro del PEI como obligatoria y fundamental dentro de la **LEY 115 DE 1994** y con la **Resolución 2343 de 1996** exige a las instituciones educativas incluir en su proyecto educativo una dimensión estética contribuyente al desarrollo integral del estudiante.

En consecuencia el estudiante no solo desarrolla destrezas manuales, también facultades cognitivas como el análisis, la reflexión y el juicio crítico. Esto implica la utilización de recursos visuales, instrumentos de comunicación creativos y propuestas autónomas con criterio que permitan convertir la educación artística en una educación integral donde las demás asignaturas lógicas, científicas e históricas, se puedan agrupar para dar un testimonio de cultura y sociedad.

Jason Ohler, Director del Programa de Tecnología Educativa de la Universidad de Alaska habla del video, las imágenes, la música y las animaciones como herramientas activas para comunicar ideas; si estas se soportan en las TIC el arte se convierte en una vía fundamental para entender los medios de comunicación tradicionales y modernos.

Las nuevas páginas web siempre van a ir de la mano de creativos como músicos, gráficos, diseñadores, profesionales artísticos, camarógrafos. Ante los nuevos medios la Educación Artística tiene una gran importancia.

Comunicarse usando multimedia se ha convertido en algo universal. La tecnología multimedia actual, puede convertirse en una herramienta importante para quienes tienen dificultades con el arte. Así como el procesador de textos abrió el campo del escritor, ahora cualquiera, con accionar el mouse o un lápiz óptico puede entrar a observar y experimentar el campo del arte e inclusive a diseñar y crear dentro de este espacio.

El arte apoyado de las herramientas multimedia puede ser de gran ayuda en la experiencia académica de la escuela, no solamente para aquellos que planean estudiarlo, sino para todos. Los que no generen arte como su medio de vida, lo van a utilizar, administrar, interpretar o van a interactuar con él, de maneras que simplemente no existían hace 10 años.

De la misma manera como el procesador de textos llena al escritor de palabras, las redes sociales o los correos electrónicos llenan nuestras relaciones interpersonales de imágenes, muchas de las cuales pueden considerarse obras de arte. Todo campo de generación de información dedicada a un medio audiovisual permite la aprensión de la información y el conocimiento a la vanguardia de todo lo que surge y se mueve a nuestro alrededor. El Ministerio de Educación Nacional (MEN) lo expresa en sus lineamientos

"La digitalización del pensamiento permite el uso del computador para la generación de música, para combinaciones de sonidos, textos, movimientos, animaciones e imágenes y abre posibilidades insospechadas para la experiencia estética" (Ronderos, M.E. y Mantilla, M.T. 1997, p.14).

1.3.2 El rol del maestro encaminado hacia los estudiantes de 10 grado en la I.E.M San José Bethlemitas a una adecuada observación del arte

Si nos remitimos al modelo o sistema pedagógico tradicional como el propuesto por Comenio en su obra titulada Didáctica Magna en 1657, vemos que la enseñanza consistía en un conjunto de conocimientos transmitidos como verdades acabadas y el encargado de impartir este conocimiento era un maestro sobre el cual se centraba el currículo de la institución y se lo consideraba como la base del éxito de la educación, un maestro que se gane la confianza de los alumnos y tenga vida ejemplar. Este maestro utilizaba métodos verbalistas de enseñanza bajo un régimen de disciplina absoluta, de esta manera cumplía su función de transmisor y al mismo tiempo se convertía en el ideal propuesto a seguir como modelo e imitación del buen ejemplo del carácter del individuo; pero hoy en día la educación se basa en una variedad de modelos pedagógicos brindando principalmente al maestro la posibilidad de cumplir con un rol totalmente diferente al de algunos años atrás.

La relación alumno-maestro, es semejante tanto para formar artistas, como para formar seres humanos, por esto el maestro debe ser el moderador de la clase y creador o facilitador de un clima más afectivo y armónico, debe ser el mediador para que los alumnos inicien y se vinculen totalmente con el conocimiento y con un buen proceso de aprendizaje. Este maestro debe conocer los intereses y las diferencias individuales de los alumnos, sus necesidades y estímulos más cercanos a su contexto, de alguna forma, se debe convertir en un partícipe más de este proceso continuo de aprendizaje y construcción. Vale resaltar un apartado en el texto de George Morrison:

"Según Froebel el papel del maestro es ayudar a los niños a desarrollar sus cualidades inherentes para el aprendizaje. En ese sentido el maestro es un diseñador de experiencias y actividades." (Morrison, G.S. 2005, p.64)

Ahora, refiriéndose exclusivamente a la clase y al maestro de artes primero, debe ser un guía en la asignatura y junto a esto un auténtico creador de arte sin límites de imaginación y creación, guiando a sus estudiantes a la consecución de un arte con acceso a todos, para ser observado, comprendido y practicado.

Observar es para los seres humanos algo natural y desde el nacimiento estamos rodeados por múltiples objetos misteriosos apenas alcanzados a distinguir, y mientras vamos creciendo adquirimos el hábito de someter los objetos a una clasificación clara de lo agradable y lo no agradable como si quisiéramos ordenar nuestro mundo, pero la verdadera observación va más allá del simple hecho de algo agradable o no. Al hablar de observación más concretamente de la observación en el arte, se debe tener claro que las obras de arte como creaciones artísticas son piezas o composiciones únicas hechas con la finalidad de ser apreciadas ya sea por su belleza o por ser representaciones de conceptos determinados.

Cuando se observa una obra de arte es preciso conocer lo elemental o básico sobre lo cual esta se fundamenta: el tema, la técnica utilizada, si corresponde a algún movimiento de la historia del arte y así dar una interpretación personal de lo observado, todas las obras tienen un motivo específico que transmite un mensaje pero a veces puede ser fácil de reconocer y otras veces no. A este mensaje se le da forma utilizando pintura al óleo, acuarela, dibujo a lápiz, escultura etc., con variedad de colores, proporciones, simetrías, elementos relacionados con sentimientos y gustos, objetos dinámicos y llamativos de formas básicas o complejas, de grandes tamaños o con una simetría y ritmo equilibrados, lo cual resulta ser uno de los aspectos más evidentes al observarla porque es la parte física y táctil en donde se suma el procedimiento y los materiales utilizados en el momento de su creación para finalmente dar una opinión personal de esa obra porque el espectador es libre de interpretarla de acuerdo a su punto de vista y a sus experiencias personales teniendo en cuenta en la obra la expresión de múltiples significados.

1.3.3 Medios interactivos para despertar el interés de los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas

Las generaciones anteriores no contaban con el acceso fácil y rápido a medios como el Internet, video juegos y las ahora conocidas como nuevas tecnologías, por mucho contaban con unos pocos canales de televisión, el periódico, la radio o las revistas, no se los consideraba como consumidores en potencia de medios electrónicos; pero hoy en día se encuentra en los hogares una creciente presencia de computadores generadores de un gran cambio en el acceso de los niños y jóvenes al conocimiento y a la información, dándoles ventaja de aprovechar y disfrutar más eficientemente su aprendizaje en el aula. Actualmente los niños y jóvenes conocen gente por Internet, buscan información necesaria para el desarrollo de sus actividades, conversan con personas de cualquier parte del mundo entre muchas otras actividades complejas de describir, por esto, todas estas alternativas tecnológicas hoy puestas sobre la mesa como si fueran un juego de niños de acceso fácil, son un reto planteado para la educación en el aula ya que estos medios, si son bien utilizados, les dan la posibilidad a los jóvenes de ser actores de su aprendizaje. Los niños en sus primeros años aprenden jugando movilizados por su propia curiosidad, esto estimula la producción de ideas para ponerlas en práctica en la solución de sus problemas de la vida diaria y favorece espacios creativos con los cuales se logra captar la atención del estudiante.

Es necesario incorporar en la enseñanza medios interactivos y didácticos desarrolladores de una gimnasia mental la cual rompa con la rutina y estimule el pensamiento, incrementando las opciones para inventar o descubrir favoreciendo la dinámica del proceso creador.

Los jóvenes siempre van a estar al lado de lo que les genere confianza y de medios para comunicarse e interactuar; los medios interactivos en el aula permiten conocer sobre un tema en específico a través de instrumentos familiares y reconocidos para el adolescente, medios comprensibles; es uno de los inicios para empezar a llamar su interés, pero esto no es suficiente, es preciso resaltar en este texto la *formula AIDA planteada por el teorista publicitario Eliás St. Elmo*.

Lewis1896 (La palabra AIDA es un acrónimo compuesto de las siglas de *atención, interés, deseo y acción*). (Disponible en Internet: http://es.wikipedia.org/wiki/AIDA#cite_note-MD-0 citado el 28/10/2010).

Para llegar a la acción, es necesario desear resolver o hacer, no se desea algo que antes no lo hemos aceptado y observado con interés como tampoco es posible interesarse por algo si antes esto no ha estado a nuestro alcance intelectual y no ha llamado nuestra atención. Se puede generar un espacio creativo entre la atención y la acción aprendiendo a observar la realidad y la historia de una manera más ilustrada y fantástica sin tocar un nivel teórico y convencional al que no se puede entender o sea aburrido para el estudiante y a navegar por la mente, a interactuar y a experimentar, los hechos ocurridos, los signos grabados en la mente y las ideas surgidas en la interacción con sus deseos y sus necesidades. Todo esto ayuda a estimular su capacidad e iniciativa, las ideas se convierten en proyectos y estos se transforman en realidades. De esta manera el aula se convierte en un espacio para retornar a la creatividad logrando igualmente que el conocimiento del estudiante pueda poner la información a trabajar.

CAPITULO II

EL ARTE EN UNA NUEVA METODOLOGIA DE APRENDIZAJE

2.1 EL ARTE EN EL APRENDIZAJE

El desarrollo del concepto de arte será el hilo conductor de esta propuesta porque de este depende que nuestras herramientas de aprendizaje sean estimulantes en este campo y en el propósito del arte hacia el alumno. Para el diccionario de la real academia de la lengua, arte es:

1. amb. Virtud, disposición y habilidad para hacer algo.
2. amb. Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada, que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.
3. amb. Conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer bien algo. (RAE, 2001)

El arte no solo se refiere al desarrollo de la actividad manual como un oficio para elaborar artículos que provoquen admiración, este concepto se refiere ante todo a una actitud que implica articular mente, cuerpo y espíritu según las circunstancias de un problema con el único fin de resolverlo de forma creativa y de la mejor manera.

Desde la virtud se busca que en la práctica el estudiante pueda encontrar formas de aprender o construir el conocimiento que quiera adquirir y crear buenos hábitos que le permitan entrar en un espacio de aprendizaje significativo; desde la disposición en la multimedia se busca que el estudiante haga uso del conocimiento específico ordenando y usando las herramientas y recursos necesarios para poder expresar y solucionar un problema a través de un mensaje claro y concreto y desde la habilidad se busca que el estudiante haga buen uso de sus facultades cognitivas y destrezas corporales para poner en marcha una actividad artística materializando sus ideas de la mejor manera obteniendo así resultados satisfactorios.

Desde este concepto de arte tomado como un área del conocimiento bajo el cual es necesario pensar e investigar, se pretende que con el desarrollo y aplicación de esta herramienta multimedia los estudiantes estén en completa capacidad de poner en funcionamiento todas sus capacidades mentales y manuales para el buen aprovechamiento de los espacios por los cuales puede navegar, obteniendo y organizando la información que él crea necesaria para llevar a un buen resultado una propuesta de arte digital creativa y novedosa con fundamentos sólidos demostrando así, la posibilidad de hacer arte a través de medios diferentes a los tradicionales promoviendo en el estudiante la curiosidad, cultivando en él una actitud investigadora frente al arte y motivándolo a tomar en serio esta área del conocimiento en la que no solo es necesario aprender el manejo de la técnica, sino también conocer la teoría la cual puede tornarse aburrida y poco llamativa en el momento de aprender, pero si se encuentra un método mas didáctico para difundirla como lo hace el lenguaje multimedia, el arte se convertirá en una actividad totalmente dinámica, interactiva y generadora de ideas nuevas que sean valiosas creando conciencia en el estudiante del valor de los elementos conceptuales, teóricos y técnicos usados en sus composiciones.

2.2 METODO DE APRENDIZAJE CONECTIVISTA

Conectivismo, una nueva teoría del aprendizaje

En el aprendizaje es importante que el estudiante pueda darle forma a sus ideas, crear teniendo claro el porqué, para qué y que hace en sus trabajos; logrando un vinculo entre lo que hace y dice alcanzará un aprendizaje significativo que lo estimule y apropie de tal manera que haya gusto por aprender.

Es aquí donde el estudiante desarrolla destrezas y facultades que le permiten hacer conexiones mentales e intelectuales para confrontar la teoría con la práctica y aplicar sus observaciones. Si logramos estimular estas habilidades para el arte, el estudiante estará en la disposición de seleccionar las herramientas necesarias para la construcción de su conocimiento y establecer el mensaje de sus obras.

Tanto el aprendizaje como el arte son procesos que nos llevan a ser conscientes de lo que se hace, en los dos es necesario dinamismo que genere interés y gusto suficiente al estudiante para encontrarle sentido y justificación a su trabajo, llevándolo a pensar y actuar en pos de una buena fundamentación y conceptualización de sus resultados.

La relación entre la acción física y mental que requiere el arte es apoyada por el dinamismo que permite el conectivismo hacia el aprendizaje significativo para lograr los objetivos propuestos. Hay dos afirmaciones relevantes de George Siemens iniciador de la teoría conectivista, que contribuyen a lo anterior: la primera es que el aprendizaje es un conocimiento que se aplica contextualmente y la segunda que el aprendizaje no siempre reside en humanos, también se puede aprender o encontrar conocimiento en otro tipo de fuentes como las TIC. Teniendo en cuenta esto, los multimedia, el internet, etc., permiten al estudiante entrar en vínculos o hipervínculos que ponen en contacto con diferentes páginas, fuentes de información y opiniones que los llevan a conectar ideas, desarrollar el pensamiento y realizar prácticas específicas en función de lograr que el estudiante sea hábil en el arte y tenga un buen aprendizaje en el mismo.

El conectivismo presenta 8 principios que son importantes resaltar de este método de aprendizaje, frente al medio utilizado para un mejoramiento en el aprendizaje del arte:

Las obras realizadas por los artistas de uno u otro modo están vinculadas o influenciadas por el contexto en el que se encuentren. Sus ideas están conectadas a situaciones, momentos de la historia, estados mentales y físicos que configuran en una expresión concreta, estos medios le brindan información que es complementaria con sus saberes viéndose reflejados en su obra de arte. Así mismo las acciones y pensamientos del estudiante están influenciados por su contexto y es muy claro verlo en la respuesta de ellos frente a la toma de decisiones, en sus propuestas y a la intervención en la realidad social. Siemens plantea que **“El aprendizaje y el conocimiento se complementan con la diversidad de opiniones”** (Siemens, 2004), las TIC en este caso les brinda diversidad de opiniones como un conocimiento contextualizado; dependiendo de la información que se quiera tener, este aprenderá más si acude a los vínculos o fuentes de información

según el contexto que se esté manejando, para extraer lo más significativo de todas estas opiniones que complementa de un punto de vista más amplio al conocimiento adquirido.

Ahora es importante que el estudiante tenga la capacidad de integrar los vínculos a los que accede o las ideas que surgen en su mente, dicho de otro modo, las ideas surgen cuando el estudiante es hábil para conectar la información que encuentra en las diferentes fuentes, ya sean textos, imágenes o sonidos: **“el aprendizaje es un proceso que consiste en la conexión de nodos especializados o fuentes de información”** (Siemens, 2004)

Las fuentes de información no están lejos de él, los multimedia y la Web están organizadas consecuentemente para que el estudiante aprenda, estos se convierten en espacios de conocimiento, la ventaja en ellos es que están permanentemente actualizándose, encontramos cambios de última generación, aplicaciones de todo género de conocimientos, variedad de opiniones, retos; él estudiante siempre podrá estar alimentándose, en construcción y renovación del conocimiento. Aquí podemos observar que **“ El aprendizaje puede residir en entidades no humanas”** (Siemens, 2004). Sin embargo estos sitios están guiados por personas que organizan el conocimiento y dan la facilidad de navegación por el mismo, de este modo las tecnologías de la información y comunicación siempre tendrán un lazo con el instructor o docente que guíe y sea el facilitador para el aprendizaje. En las multimedia por ejemplo el docente es guía del proceso, da los momentos para la interacción, como responder dudas inmediatas que se generan en el camino, aclarar conceptos y por ende hacer más rápido el recorrido por la multimedia.

Adquirir el conocimiento es importante, no se le da el verdadero valor solo hasta que esté en esa dinámica de práctica y confrontación con la realidad, porque es ahí donde el estudiante puede desarrollar sus capacidades, pensando y actuando.

“La capacidad para aprender es más importante que el conocimiento que se posee en cada momento” (Siemens, 2004), toda propuesta necesita ser fundamentada y contar con una investigación que le permita, a su autor, conocer lo suficiente sobre el tema; pero aprender no significa recoger una gran cantidad de información, una persona

solo aprende cuando tiene criterios para seleccionar, integrar, analizar (encontrar semejanzas y diferencias) y sintetizar (conectar datos entre sí) tal información. Al ejecutar estos procesos de pensamiento el estudiante es hábil para ofrecer una serie de argumentos que respalden la propuesta que presenta.

Este interés que se genera en el estudiante por involucrarse en la construcción de su propio conocimiento genera el hábito de saber más o de probar cosas nuevas, y promueve la continuidad en el uso de las redes de aprendizaje.

“El mantenimiento (uso repetido) de las conexiones es necesario para facilitar el aprendizaje continuo” (Siemens, 2004), La curiosidad hace que se amplíe la posibilidad de establecer conexiones entre varias fuentes de información, entre varios puntos de vista y entre variadas formas conceptuales. Pero una vez completada esta misión, el propósito es mantener activas las conexiones para facilitar la acción de profundizar y de ampliar el mapa de conceptos sobre un tema, de otra manera la información recibida quedaría suelta y poco a poco regresa al olvido.

Es importante que el estudiante tenga la capacidad de adquirir y utilizar las herramientas necesarias para aprender por sí mismo; en consecuencia, el conectivismo permite comparar unas ideas con otras para encontrar generalidades y diferencias desde las cuales pensar, sensibilizarse y actuar frente a cualquier tipo de situación o forma de expresión que requiera de su intervención. El conectivismo resalta **“la habilidad para ver las conexiones entre ideas y conceptos como la clave para construir el conocimiento”** (Siemens, 2004).

Las fuentes de información consultadas deberían brindar información actualizada y verificable para no desviarse del tema que se está buscando; afortunadamente el internet permite una actualización constante y efectiva a cargo de los proveedores de conocimiento, quienes ven en este medio una vía rápida de socializar sus propuestas y de tener eco en otras personas ansiosas de comprobar dichas teorías en sus labores de aula. Hoy, gracias al conectivismo, entendemos que **“el buen material (el conocimiento exacto y reciente) es esencial en el aprendizaje”** (Siemens, 2004); tener a disposición el material correcto con la información necesaria hace que el aprendizaje se vuelva más dinámico, flexible en el momento de recorrerlo y adaptable al ritmo de formación de

cada cual. El contenido de este material significativo debe estar siempre disponible para las comunidades que necesiten de su uso, la información propuesta debe ser simple, pertinente y coherente para el fin esperado, viable para usarse en varios contextos y tener la capacidad de conectarse e interactuar con otros puntos de información.

Por último, el conectivismo nos deja claro que **“la toma de decisión de aprender algo, es en sí misma el inicio de un aprendizaje”** (Siemens, 2004); por lo tanto, si no se hace que los contenidos llamen la atención, jamás se logrará que el estudiante se interese por ellos y que la labor de despertar en él el gusto o la acción por aprender se dificulte enormemente. Entonces, la labor del docente es generar, a través de diferentes tecnologías (si se quiere digitales) una estimulación permanente de su curiosidad por conocer, observar, experimentar y encontrar respuestas que lo conduzcan a ser parte activa en la exposición de sus ideas, a decidir sobre la conveniencia de hacer, o no, una actividad y a filtrar conscientemente los contenidos que debe adquirir.

Por ejemplo, para construir una multimedia hay que llevar a cabo todo un proceso de selección de la información que se va a publicar, organizarla de acuerdo a un método conveniente a las necesidades del destinatario y encontrar los mecanismos más atractivos para que el usuario no solamente se interese, sino que sienta pasión por explorarla.

2.3 LENGUAJE MULTIMEDIA

La multimedia es un grupo de sistemas integrados computarizados que lleva connotaciones de diseño comunicativo, soportan e integran textos, gráficos y sonidos. Estos sistemas permiten visualizarse en soportes como el CD ROM o la WEB para permitir una interactividad mayor con el medio.

Dentro del ámbito comunicativo, estos sistemas permiten llamar la atención porque desde la perspectiva de los soportes digitales, los computadores han pasado de ser ordenadores de la información a instrumentos de comunicación por ejemplo, cuando el especialista en informática de un centro muestra un sistema para colocar

calificaciones basadas en MS-DOS, obliga a los profesores a hacer un curso específico para utilizar el programa. Hoy los computadores se han convertido en dispositivos con una interface amigable y razonablemente estandarizada con un entorno basado en ventanas y menús, con dos diseños gráficos ampliamente extendidos (Macintosh y Windows).

Las herramientas multimedia permiten seleccionar, archivar, manipular la información e incluso generar materiales personales. En la didáctica las multimedia proponen aprendizajes complementarios a los diseños curriculares. Ampliamente se ha utilizado como principal producto las enciclopedias o libros multimedia, como por ejemplo según Mayer, (1983) *Just Grandma and me (La abuela y yo)*, que causó revolución al desarrollo masivo de los CD ROM infantiles puesto que se usaba para contar historias animadas interactivas de manera original desarrollando habilidades.

Estos programas tratan de fomentar el concepto de “herramienta del conocimiento” permitiendo reflexionar al usuario.

La utilización de multimedia en las situaciones de aprendizaje escolar también puede introducir modificaciones importantes en la actitud de los alumnos, en relación con el aprendizaje mismo. En primer lugar, multimedia se desarrolló en un contexto lúdico. Así su utilización pedagógica parece inscribirse inmediatamente en una dimensión de placer que en sí sería positiva para la realización de los aprendizajes. Así, multimedia puede considerarse un buen motivo para volver a introducir el placer en la vivencia escolar de los alumnos y desarrollar o hacer que nazca el gusto por aprender. (Carrier, J. 2010, p.80)

Como soporte de una nueva tecnología, cuando sus ordenadores adquieren el nombre de “multimedia”, da lugar a adaptar diseños de enseñanza asistida por ordenador permitiendo acercar al usuario a su contexto.

Entre ellos encontramos los diseños de programas de “ejercitación”, estos presentan ejercicios de modo escalonado y progresivo siguiendo el ritmo del

aprendizaje, es bastante importante el seguimiento realizado al estudiante a lo largo de su aprendizaje, dirigiéndose a resolver problemas y desarrollar destrezas concretas.

“Si un educador trata de basar toda su enseñanza en ese principio, posiblemente este cayendo en un reduccionismo difícil de sostener, pero si aplica programas específicos de ejercitación para problemas específicos de aprendizaje de destrezas posiblemente este resolviendo situaciones de la forma más rápida, eficaz, y diría, la única posible” (Bartolomé, P. A. 1998, p.7)

El “tutorial” proporciona información y propone actividades guiando al estudiante a reforzar y provocar el aprendizaje, lo lleva de la mano en cada una de las actividades presentadas, son sus respuestas a las actividades propuestas las que actúan como camino más adecuado al estudiante.

“En su camino el sujeto puede seguir un único camino (diseño lineal) pero con un ritmo propio, o puede seguir diferentes caminos (diseño ramificado) según su propio proceso de aprendizaje” (Bartolomé, P. A. 1998, p.7)

Y por último uno de los programas más presentes en el colegio en los primeros años son los “libros multimedia” basados en gran parte en la práctica y en asociaciones donde el niño puede explorar y reconocer su medio de una forma más lúdica y con unos objetivos concretos.

“Los libros multimedia infantiles son programas lineales, compuestos por una serie de escenas. En cada escena el niño puede interactuar con objetos. También puede practicar con la pronunciación de frases y sentencias. El niño puede saltar el orden preestablecido de escenas” (Bartolomé, P. A. 1998, p.7)

En la búsqueda de la construcción del conocimiento el aprendizaje en estos programas es importante, informaciones basadas en casos y problemas que pueden integrarse muy bien en un diseño curricular con fundamentos constructivistas, unos de estos programas fueron las “Enciclopedias” eminentemente informativas utilizadas

como fuente de información para diseños curriculares, de esta manera los alumnos podían acceder a diferentes materiales para sus trabajos. El proceso de construcción está en el recorrido del estudiante, su acceso a la información y navegación por ella. Fueron evolucionando y empezaron a incluir “herramientas multimedia para el conocimiento” permitiendo pintar, marcar o escribir, dando la posibilidad al lector de crear archivos propios en texto, video o imágenes.

El enfoque constructivista permite construir el conocimiento activamente y brinda la oportunidad de comprender las dificultades de los alumnos en el momento de aprender y les da la posibilidad de desarrollar estrategias de enseñanza y de aprendizaje más eficaces, haciendo del alumno el centro de atención de este proceso pedagógico, es decir, haciéndolo protagonista de sus intereses, sus habilidades y sus propias necesidades.

Cada vez el estudiante esta mas cerca de las tecnologías digitales y de las herramientas que facilitan la comprensión y acceso al conocimiento. Están cargados con paquetes de información textual, audiovisual, gráfica, etc. enlazándose coherentemente siguiendo una idea navegando por diferentes soportes. Principalmente en los multimedia se da la facilidad de encontrar herramientas web centrados y relacionados directamente con el aprendizaje.

Los más sencillos modelos de aprendizaje se consiguen en los programas de ejercitación mencionados anteriormente en este capítulo, los más complicados se evidencian en los modelos de construcción de ese conocimiento como los de simulación que pretenden ser aún mas interactivos frente al estudiante y su medio, así mismo permite desarrollar destrezas y habilidades llevándolo a tomar decisiones y hacer propuestas.

En estos diseños básicamente se toma en cuenta lo siguiente: se plantea una situación donde puedan suceder cambios, el usuario toma decisiones y estas generan cambios en el entorno; el objetivo del usuario puede ser explorar el entorno, asegurar la

permanencia o simplemente sobrevivir, se trata de ser lo más real posible, el aprendizaje esta básicamente ligado a la propia situación, al desarrollo de destrezas complejas y a la mejor comprensión de conceptos.

Un ejemplo de esta metodología en programas multimediales es el *Proyecto LIVE “Learning trough Interactive Video Education”* (Project L.I.V.E. 2005), este programa funciona para un grupo de adolescentes con deficiencia mental y pretende desarrollar destrezas que los capacitan para desenvolverse posteriormente, conociendo sus derechos, siendo responsable, resolviendo sus problemas, pidiendo ayuda, relacionándose con los otros y pensando positivamente; el disco presenta una situación, el grupo pasa a discutir una decisión y a continuación se visionan las consecuencias de esa decisión.

Después de estas evoluciones y alcances obtenidas de estos programas se ha logrado encaminarlas hacia un aprendizaje, no solo situado en la computadora sino también en un contexto y un grupo, como parte activa de una sociedad, familiarizándolo con el vocabulario, hechos y situaciones, trabajando sobre el razonamiento, la observación y la experiencia.

2.3.1 La multimedia en el aprendizaje del arte

Una herramienta multimedia se compone de varios medios que en conjunto crean un nuevo lenguaje, este tiene ciertas características como la posibilidad de navegación, la interactividad y el ordenamiento de información de manera coherente, además es de fácil uso.

Este tipo de herramientas didácticas diseñadas y aplicadas desde el punto de vista educativo, le permite al estudiante mejorar su aprendizaje porque ayuda a optimizar sus procesos cognitivos y brinda estímulos para tener aprendizajes más y significativos. Además le da la oportunidad de profundizar y cambiar de temas cuando lo crea conveniente ya que puede avanzar a su propio ritmo e incrementar el gusto por aprender

debido a la combinación de animaciones, sonidos y video que facilitan la comprensión de una manera totalmente lúdica.

Por otra parte, podemos considerar el arte como un campo formado por muchos lenguajes o sistemas de codificación. La escuela cumple un papel importante en el desarrollo de la formación artística relacionado con el uso de símbolos y técnicas como gestualidad, pintura, música y con el cultivo de capacidades para emplear la metáfora, la ironía, y otras formas de leer y escribir.

“En una sociedad en donde la comunicación audiovisual se ha convertido en hegemónica, no habrá competencia comunicativa si no se dominan los códigos de la expresión audiovisual, lo ideal es que los alumnos sean capaces no sólo de comprenderlos a fondo sino también de expresarse mediante ellos, de lo contrario se les condena a ser receptores pasivos y acríticos” (Orozco, G, 1998, p.41)

Estos símbolos contados como elementos culturales claves del desarrollo de la sociedad nos ofrecen la valiosa oportunidad de comunicarnos. Esta comunicación entendida como la transmisión y recepción de ideas, se da entre emisor y receptor y puede ser verbal refiriéndose principalmente al lenguaje oral de producción e interpretación de signos y la no verbal basada en gestos y movimientos corporales como la postura, la mirada y la expresión, a este lenguaje se le añade también la comunicación de los sordos y los códigos en secreto.

2.3.2 Implementación de recursos didácticos multimediales en el programa de artes de la I.E.M San José Bethlemitas

Las nuevas tecnologías cada vez ofrecen mayor eficacia e inmediatez para el desarrollo de las actividades diarias, comunicarse, informarse, vender, comprar, consumir, jugar, pagar facturas, visitar museos y bibliotecas, conocer otros países y distraerse de mil maneras, es la lista de lo que será posible hacer en línea día a día.

Entonces ante este variado menú ofrecido por la tecnología ¿podría la escuela permanecer ajena a estos cambios?

Los multimedia son mucho más que una simple moda pasajera, representan un fenómeno irreversible y un reto pedagógico al cual los alumnos están entrando por la puerta grande desde hace ya un tiempo y en el cual la participación de los profesores es determinante. Las tecnologías de la información y comunicación se deben introducir desde la escuela materna, porque es en el hogar donde el niño empieza a explorar su mundo y de esta manera descubre mundos nuevos de los cuales empieza a enriquecerse, luego la escuela académica es la encargada de enseñar a los alumnos a servirse de la computadora, ese instrumento de aprendizaje casi que indispensable como camino para brindar la oportunidad de divertirse y de adquirir nuevas formas de pensamiento y de comprensión del mundo. Con estas nuevas tecnologías, se debe también desarrollar la formación de los profesores ayudándolo a definir objetivos de aprendizaje en su trabajo y en dar a los alumnos los medios para alcanzarlos.

Con los multimedia elegidos por el profesor como soporte pedagógico podrá explotar y aprovechar un sin número de posibilidades en los estudiantes, como la utilización de nuevas herramientas de apoyo que le brindan una mayor estimulación sensorial y lo motivan hacia la realización de tareas creativas.

La aceptación y el éxito de la tecnología digital depende de la orientación del docente quien debe dar un manejo adecuado a estas herramientas explotando plenamente sus beneficios para cumplir los objetivos propuestos de su clase.

Ahora el acceso a multimedia debe darse por igual para todos y le corresponde a la escuela permitir el uso de estas nuevas tecnologías en todos los niveles sociales.

Finalmente teniendo un número de experiencias positivas se considera cada vez más la necesidad de generalizar e implementar el uso de estas nuevas tecnologías como prácticas pedagógicas, en todos los niveles de la escuela y en todas las disciplinas.

“Ya que las tecnologías de la información y comunicación, desempeñan un papel cada vez más importante en la sociedad, en el trabajo y en el tiempo libre, en la escuela como en la casa, y que el material informático se ha vuelto accesible gracias a una utilización simplificada y a precios atractivos, no podemos escapar de esta evidencia, los multimedia se introducen por donde quiera” (Carrier, 2010, p.180)

2.3.3 La interactividad en los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas

La interactividad en los multimedia se basa principalmente en la conexión de varios medios para transmitir la información de formas diferentes. No todos los multimedia son interactivos y esto depende de la manera de ir más allá de una lectura lineal, se trata más de un acercamiento rizomático, una lectura abierta a la decisión del ordenamiento voluntario del usuario, como si se tratara de un juego en donde el participante cuenta con una serie de pistas encontradas mientras va leyendo; la escuela entonces debe incluir y hacer partícipe a la multimedia, tomándola como un recurso didáctico innovador dando más posibilidades para aprender.

Actualmente los jóvenes están siendo bombardeados por un sin número de tecnologías modernas que avanzan exponencialmente, ofreciendo facilidad e inmediatez en la exploración y búsqueda de la información necesaria.

Cada vez los medios tecnológicos son más rápidos y más eficaces con el fin de proporcionar comodidad y menos desgaste a quienes los utilizan.

Ya no es raro ver niños y niñas de menos de 6 o 7 años con un control remoto en la mano navegando por el menú de una película o video, y es menos raro aún verlos jugando juegos electrónicos, muy seguramente descargados de Internet y personalizados de acuerdo a su gusto y manera.

Todo este acoplamiento fácil y rápido de hoy en día a la tecnología y a los medios empezados a conocer por los niños, les brindan la oportunidad de estar más abiertos al conocimiento y mejor acostumbrados al vertiginoso cambio de la tecnología. Esta habilidad para adaptarse al cambio debe ser aprovechada para generar recursos didácticos con los que el estudiante pueda sentirse cómodo, pero también es fundamental que el uso de tales recursos sea orientado tanto en el hogar como en el colegio para obtener de ellos una influencia más positiva.

CAPITULO III

3.1 ELABORACIÓN DE CARTILLA MULTIMEDIA “*HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE CONTEMPORÁNEO, MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR*” COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

Las cartillas son herramientas pedagógicas impresas utilizadas en las instituciones escolares pero con más énfasis en la educación primaria y siempre se presentan a forma de libro con ilustraciones y textos o con plantillas de dibujos que vienen listos para colorear.

“Harry 8 Corrientes del arte Contemporáneo, Muchas historias por contar” pretende innovar la visión tradicional de lo que es una cartilla, porque utiliza medios tecnológicos que hoy en día abarcan un gran espacio en la vida de los jóvenes y también porque está dirigida a un público específico con el que normalmente no se utilizan las cartillas como herramientas didácticas.

Los estudiantes del Grado Décimo de la I.E.M San José Bethlemitas están totalmente interesados en experimentar cosas nuevas y quieren ver algo diferente en la clase de artística; los estudiantes al no haber tenido la oportunidad de trabajar con cartillas se sienten interesados por nuestra propuesta digital. Estos jóvenes tienen acceso a los medios tecnológicos, han trabajado y conocen el manejo del computador y conocen de juegos interactivos, manejan el Internet y tienen acceso a mucha información, pero nunca han trabajado con un material didáctico pensado en sus necesidades de aprendizaje y está exclusivamente dirigido y diseñado para ellos.

Esta cartilla les permitirá compartir información e interactuar con ella, de manera libre y autónoma creando y explorando nuevos conocimientos, también les brinda la oportunidad de motivarse y descubrir otras opciones de aprendizaje para hacer de la clase un espacio más amable y llamativo que sea capaz de atraer su atención y centrarla totalmente en el tema.

Dada la situación actual presentada en los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas era importante crear una herramienta multimedia piloto para ser aplicada en pos de dar solución al problema presentado, y surge la idea de formar una serie de espacios que llamen la atención de los estudiantes, hablen en su idioma y les permitan aprender de una forma más accesible e interesante.

Primero se creó una ambientación para toda la cartilla, se escogió principalmente un personaje y añadido a esto se lo ensamblaría en un contexto; el personaje utilizado para esta cartilla es un Zombie llamado Harry. Se escogió este personaje porque la idea principal de esta cartilla era retomar cosas del pasado no conocidas por los estudiantes y ya eran historia y que mejor que presentar lo perdido o enterrado en algo análogo a la muerte, en este caso el cementerio; el personaje más adecuado para animar y presentar esta historia es un Zombie o muerto viviente denominado como Harry.



Gráfico 1. Imagen personaje guía de la cartilla, un zombie llamado Harry.

En introducción ubica al estudiante en la escenografía de un cementerio llamado Canterville, donde se puede observar la tumba de donde sale el personaje y 8 tumbas

más cada una de las cuales representa una corriente artística y guarda el contenido y las aplicaciones específicas de las mismas.



Gráfico 2. Imagen de introducción de la cartilla Harry 8 corrientes del arte contemporáneo, muchas historias por contar.

En las lápidas de las tumbas está el diseño en alto relieve de una caricatura del principal artista de cada corriente: con Monet en el impresionismo, Dalí en el surrealismo, Andy Warholl en el Pop-Art, Munch se encuentra en el expresionismo, Picasso en el cubismo, Kandinsky en el abstraccionismo, Gustave Moreau en el simbolismo y Duchamp en el dadaísmo. No se quiere decir que son los únicos pero sí son los más reconocibles para cada corriente.



Gráfico 3. Imagen de la escenografía de la cartilla cementerio de Canterville con las 8 lápidas correspondientes a cada corriente y el relieve de uno de los autores más representativos del movimiento.

De cada lápida se abre una ventana con 6 botones que llevan cada uno a otras páginas:

La primera denominada *cuento* donde se narra el origen y aspectos importantes de la corriente en forma de cuento, tratando de personificar de una forma más animada y fantástica los hechos y personajes que intervinieron en esa época.

El segundo botón denominado *técnica* describe lo más importante de los fundamentos y las técnicas aplicadas en la corriente acompañado de una obra importante respaldando y confirmando lo escrito.

En el tercer botón denominado *personajes* se encuentran tres de los principales artistas de cada corriente, una reseña corta muestra hacia donde se dirigía su obra

artística y cada uno de ellos con un link de extensión a internet para profundizar su biografía y obras.

En el cuarto botón denominado *rompecabezas* se dinamiza el proceso de lectura anteriormente mostrado permitiendo al estudiante cambiar de escenario y no perder el interés interactuando con las obras y retando su intelecto y memoria.

En el quinto botón denominado *museo* encontramos una sala de exposiciones de 360 grados, muestra 10 obras de las más representativas de cada corriente, resaltando un alto grado de percepción visual. Y en el último botón denominado *taller* se presenta un software que permite al estudiante elaborar una composición como resultado de lo anteriormente expuesto con herramientas de fácil manipulación facilitándole la impresión y observación de su creación.

Con el taller termina todo el proceso de la cartilla multimedia después de lo cual el estudiante imprime su ejercicio.

3.1.1 El cuento y la narración

El cuento es una narración breve a modo de prosa que deja ver siempre la imaginación del narrador y está formado de una serie de acontecimientos entrelazados en una especie de trama en donde se miden las tensiones de las situaciones de tal manera que logren mantener en suspenso el ánimo del lector, acontecimientos que finalmente terminan por resolverse en un desenlace satisfactorio. Las acciones de los personajes que sugieren ideas generales son ejercidas por hombres, animales, animales humanizados y cosas. (Imbert, E. A. 1992, p. 40)

La estructura general del cuento se basa en tres partes: el principio, el nudo y el desenlace. El principio describe cuando y donde sucede la historia, el nudo es la parte más significativa y la más larga porque se diferencia el problema y se describen las

diferentes acciones y sucesos de los personajes, y por último en el desenlace termina la historia.

El escritor y ensayista Enrique Anderson Imbert describe en una de sus obras como los cuentos se han venido narrando por diferentes culturas a lo largo de la historia con el deseo de contar sus vidas y experiencias, por la necesidad de los adultos de transmitir su sabiduría y conocimiento a los más jóvenes, para conservar las tradiciones y para enseñar valores éticos y morales de la cultura ancestral. Los cuentos se transmitían de generación en generación de forma oral y eran los personajes del cuento los poseedores del conocimiento y la sabiduría y en ellos se reflejaba el temor sentido por el hombre por los fenómenos naturales, pero a medida del pasar del tiempo y del avance de la ciencia el hombre se va dando cuenta que el contenido de estas tradiciones orales son producto de la imaginación del hombre primitivo. Con el transcurso del tiempo los cuentos sufren variadas modificaciones y no llegan a una forma definitiva, las modificaciones varían de acuerdo al tiempo y al lugar, de tal forma existen muchas versiones de un mismo cuento.

En cuanto al origen del cuento no es posible establecer una fecha exacta del inicio de las primeras narraciones, pero si se conoce que los creadores más antiguos de estas creaciones son los pueblos orientales y desde allí se extendieron a todo el mundo, por esto un mismo cuento puede encontrarse en diferentes países.

De esta manera se abre un espacio en esta cartilla multimedia a estos relatos imaginarios cargados de un toque fantástico pretendiendo crear en el lector una respuesta emocional con el fin de dar a conocer la historia y la temática de cada una de las corrientes. Todos los cuentos son creaciones originales, con personajes, contextos e historias totalmente imaginarios.



Gráfico 4. Imagen escenografía de la cartilla. Link del cuento

3.1.2 Los artistas y la historia

Para ver fundamentos y bases sólidas que les permitan crear y después sustentar su obra, es indispensable para los estudiantes conocer las bases históricas y conceptuales de donde surgen estas corrientes artísticas; en su medida los representantes juegan un papel vital en este proceso pues gracias a ellos surgen estos movimientos, sus respectivas técnicas y pensamientos que guiaron la corriente por un camino que hoy en día permiten analizar cada una de las características que diferencian a una época de otra o a un artista de otro, la historia permite marcar la forma y el estilo, para poder analizar el pasado y construir un pensamiento hacia el futuro resultado de este conocimiento.

Hoy en día es de gran importancia haber conocido el pasado sobre las teorías e inventos de físicos como Isaac Newton y de Arquímedes quienes contribuyeron a que hoy el ser humano haya pisado el espacio o haya instalado un satélite el cual hoy nos permite conocer todo el universo, comunicarnos y conectarnos más fácil con personas a kilómetros de donde estamos ubicados. La historia está presente en cada creación y esta no viene de la nada viene de la interacción con el mundo, con nuestro alrededor y en

estos espacios hay mucha historia, pasado y herramientas que permiten ser renovadas y tomadas para una nueva creación.

La ambientación de este enlace esta adecuada a toda la cartilla muy frio y antiguo con características coloniales en sus marcos para apoyar la noción de historia, aquí se encuentran tres artistas con sus principales relaciones con la corriente, contiene información básica sobre el autor, sus pensamientos y técnicas, en el mismo icono permite enlazar a una página en internet que le brinda la posibilidad al estudiante de conocer aún más sobre su biografía, a la vez permite incentivar la curiosidad del estudiante e interactuar y acceder más fácil a la red y a la información.



Gráfico 5. Escenografía de la cartilla. Link de personajes

3.1.3 La técnica y el arte

En el arte para dar forma a las obras los artistas manipulan materiales y procedimientos, como el manejo del color sobre las superficies, las pinceladas, las formas, los volúmenes, los formatos y los temas, estos procedimientos son diferentes de acuerdo al espacio y la época de cada una de estas corrientes artísticas.

La luz reflejada sobre los objetos, así como la huella que la realidad externa produce en la conciencia, los colores recargados y brutales, líneas distorsionadas y colores agresivos como vehículos de un expresionismo enfurecido; colores extraños, el collage, las pinceladas ondulantes, la yuxtaposición de pinceladas de colores, las sombras en tonos violetas, los ambientes al aire libre, los desnudos, las formas geométricas y hasta los sueños, son la gran variedad de técnicas, sobre las cuales gira el revolucionario arte del siglo XX.

La educación artística como elemento vital en el aprendizaje del ser humano, es una actividad que dinamiza al individuo y se ocupa de llevar a cabo un proceso de construcción a través de pensamientos, sensaciones, percepciones y emociones de este en relación con el medio. Estas expresiones son el camino cruzado por el individuo para llegar al final de un proceso creador, en donde se manifiestan a través de distintos procedimientos técnicos como lo son el dibujo, la pintura, la escultura, el grabado, el color etc.; a lo largo de su experiencia y de su aprendizaje dentro del arte el va conociendo más acerca de estas técnicas y se brinda la oportunidad de experimentar con diferentes materiales, texturas, colores, tamaños, superficies, con el único fin de generar y expresar un producto como resultado de un proceso artístico haciéndolo identificarse con sus propias experiencias.

En esta cartilla la técnica tiene un link que conecta con un espacio de ilustración fantástica y narración corta, sintetizando los procedimientos manejados por cada artista en cada corriente, respaldada con la imagen de una obra correspondiente al tema y mostrando los aspectos más importantes del manejo dado a las obras por los artistas.

Por ser este un material totalmente visual era necesario manejar textos teóricos de pocas líneas, refiriéndose a la información más clara y necesaria, sin dejar de tratar puntos importantes explicando y definiendo la aplicación de la técnica. Durante el tiempo de aplicación de la cartilla “*Harry 8 Corrientes del Arte Contemporáneo, Muchas historias por contar*”, con los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas fue claro que el acceso a este link no es complicado, la información allí

disponible es clara y fácil de entender sin ser aburrida y complicada, de esta forma en el momento de aplicarla en el taller resulta práctica y divertida.



Gráfico 6. Escenografía de la cartilla. Link de técnica.

3.1.4 El juego y la lúdica

En este país los videojuegos no tienen muy buena imagen entre los docentes y escasamente han entrado en el sistema educativo. Sin embargo es uno de los modelos de mayor futuro entre los programas multimedia. Incluso alrededor de ello se ha creado una palabra que combina el estudio con la diversión y el entretenimiento “eduentertainment”, y hoy en día es a través de la diversión como los niños y los hombres acceden a la mayor parte de la información considerada relevante.

Cuando hablamos de una diversión y entretenimiento, hablamos de una triple gratificación; primero sensorial por los estímulos visuales y sonoros, segundo mental por la fábula y la fantasía y tercero psíquica proveniente de la liberación catárquica que provocan los procesos de identificación y proyección.

No se trata de que los videojuegos con el sujeto tengan una consecuencia educativa, el objetivo es enseñar deleitando como principio educativo, la diversión nos dará la clave para encontrar las actividades hoy en día capaces de atraer a un joven.

El educador puede ser incentivador o generador de procesos de aprendizaje: usar videojuegos educativos o darle uso educativo a los videojuegos. “En una investigación realizada por Edna Mitchell, observó que los juegos eran utilizados, por término medio, 42 minutos diarios por familia y muchas familias contaban con más de un niño, jugando también los padres” (Bartolomé, 1998)

Principalmente para los jóvenes la computadora fué una herramienta para divertirse por esta razón la lúdica no se puede apartar de ello si lo vamos a utilizar como una herramienta de aprendizaje. Al introducir la multimedia al colegio se está abriendo las puertas a un motor bastante provechoso en las situaciones pedagógicas, en el colegio y en la casa se tiene un espacio donde lo más importante es brindar a los niños “diversiones inteligentes”, ludo educativas sin alienarlos o esclavizarlos, sino para darles una apertura cultural e intelectual.

En una investigación realizada en Estados Unidos, J. David Brooks entrevistó a 973 jóvenes en salones de video-juegos de California meridional. Aunque halló que algunos jóvenes se sentían obsesionados con los juegos, estos constituían una minoría. De hecho, el 50 por ciento aproximadamente, de los muchachos se pasaban jugando menos de la mitad del tiempo que permanecían frente al televisor. (Brooks, D. 1983).

En estos términos la educación ya encuentra su provecho con estas herramientas, en el momento de empezar a ver que la computadora brinda la oportunidad de conocer mundos nuevos e inexplorados de alimentarse culturalmente de muchas realidades los cuales los conducen a sí mismo a adquirir nuevas formas de pensamiento de representación y comprensión del mundo.

La “eduentertainment” antepone a su palabra la educación, en consecuencia esto implica poner en práctica la diversión fundamentalmente para alcanzar los objetivos de la educación. Es importante que los docentes y padres comprendan el lugar de la dimensión lúdica de los multimedia en la educación de los estudiantes o adolescentes.

El rompecabezas fue elaborado en flash, permite escoger entre 5 obras, dependiendo de la corriente a la cual se esté ingresando, se convierte en un reto mental y cognoscitivo, por varias razones; primero la imagen puede ser dividida hasta en 5 tamaños distintos, entre más pequeños es más difícil armarlo, si hay más concentración en la imagen mental que tengan de la obra, mayor será la agilidad para armar las fichas.

Así mismo deberá luchar con el tiempo y el número de movimientos hechos al trabajar en él. Igualmente brinda una opción de ayuda la cual explica el procedimiento para empezar a jugar, así ira previamente guiado. Al final las dos últimas opciones de tiempo y porcentaje darán el resultado de su desempeño.



Gráfico 7. Escenografía de la cartilla. Link de rompecabezas

3.1.5 El museo y la estética

En esta multimedia hay 8 salas de museo, elaboradas en 3D Max y proyectadas en Quick Time, exponiendo 10 obras de las más representativas para cada corriente artística contemporánea, resaltando la exposición de autores como, Monet, Van Gogh, Pizarro, Picasso, Andy Warhol, etc., estas podrán ser identificadas por su nombre encontrado a cada lado de la obra y en la parte superior el nombre de su autor.

El estudiante tiene la posibilidad de interactuar con la obra acercándose o alejándose de ella, navegar a su alrededor con un ángulo de 360 grados, permitiéndole observar la obra con cuidado y resaltando sus aspectos más importantes.

Siempre, el fundamento de todo arte es el de presentar las obras y volverlas accesibles a la mayoría de personas, poniendo una cultura mundial al alcance de todos. La mayoría de los más grandes museos del país y del mundo ya cuentan con páginas web donde se encuentran una variedad de colecciones, dando la posibilidad de navegar y pasear por el espacio cibernético, con un lenguaje totalmente interactivo.

¿Puede esto modificar el sentido estético de los espectadores del arte virtual? Realmente ¿Qué nos ofrecen los multimedia artísticos?, en primer lugar el poder contemplar como punto de partida para visitar el museo, por esta razón lo ofrecido en cuanto a imagen y resolución debe ser muy buena para el observador, la imagen fija permite apreciar a la perfección y más aún cuando se la puede manipular y el usuario se sitúa en una posición activa en relación con la obra, con el fin de hacer de su consulta un recorrido lo más libre posible.

La multimedia da acceso a múltiples herramientas, como la lupa que permite detenerse en un detalle e incluso aumentar su tamaño para abrir más posibilidades de identificación visual; observando figuras en sus diferentes planos, tramas y técnicas precisas de un paisaje, la idea es no quedarse en una sola visión global de la tela, sino de apropiársela, según los gustos y los deseos del espectador.

Este tipo de muestra artística permitió incentivar, conseguir e investigar más procedimientos que permitan obtener opciones de escala para apreciar el cuadro y descubrir su composición, poniendo en evidencia juegos de líneas y formas, oposiciones de colores, etc.

Hay multimedias dedicadas exclusivamente a esto, entre ellas encontramos los cd´s dedicados al *museo de Orsay o al centro de Georges Pompidou*, aquí multiplican estos recursos de la animación, en ellos se pueden observar estatuas desde todos los ángulos, escoger la luz con que quiere navegar, los cuadros son objetos de muchas manipulaciones, modificando colores, subrayar formas, en fin, todo con el hecho de personalizar al máximo la relación del usuario con la obra, dándole el sentido a la “visita virtual”, brindándole la libertad de navegar y desplazarse a su antojo en el museo, a su ritmo y con una panorámica de 360 grados.

Son muchas las ventajas que podemos sacar del museo multimedia, y más aun cuando en este, el arte no se mira en forma muerta, ni aislado de su contexto, histórico, social y cultural; desde esa perspectiva los logros son numerosos.

“En los adolescentes que tienen la oportunidad de ir a museos o, al menos, de ver reproducciones, se origina otro cambio importante en cuanto a la forma de contemplar las obras. Empiezan a tener lo que podríamos llamar “segunda visión”; comprenden su propio trabajo y el de otros no ya como cuestiones puramente privadas, sino como construir sobre las creaciones de otros y tomar prestada su contribución. Comienzan a “ver” el aspecto histórico, social o cultural del arte”. (Hargreaves, D.J. 2002, p.52)



Gráfico 8. Escenografía de la cartilla. Link de la sala museo 3D.

3.1.6 El taller y la creación

Buscando el resultado de este proceso y después de haber navegado por los diferentes escenarios de la cartilla multimedia, se llega finalmente a la puesta en escena de un proceso de creación en donde el alumno llega a concretar sus ideas. Así como es importante para el ser humano tener herramientas para subsistir en la vida diaria, el artista también necesita de herramientas para plasmar y dar forma a sus creaciones.

Este taller está elaborado con el fin de facilitar esta creación, es un software trabajado en sistemas informáticos como Visual Basic y Java, que permiten crear enlaces para la obtención y manipulación de imágenes prediseñadas y seleccionadas anteriormente, teniendo en cuenta cada corriente, consta de 120 imágenes con fondos de diferente color y cuadro de texto permitiendo al estudiante diagramar libremente su composición en un formato de 15 x 15 cm.

La ambientación de este link está realizada pensando en la sala de espera de la casa del personaje Harry, el cuadro en la pared es el escenario donde se elabora el

trabajo; las imágenes se amplían, se reducen, se mueven y giran, a esto se le adiciona un cuadro para introducir texto con posibilidades de cambios en fuente y color.

Al terminar la composición hay un botón para guardar el archivo con extensión **JPG (Joint Photographic Experts Group)**. La segunda opción de este botón es mandarlo directamente a imprimir con todas las propiedades de configuración que requeridas para cualquier archivo al llevarlo a la impresión.

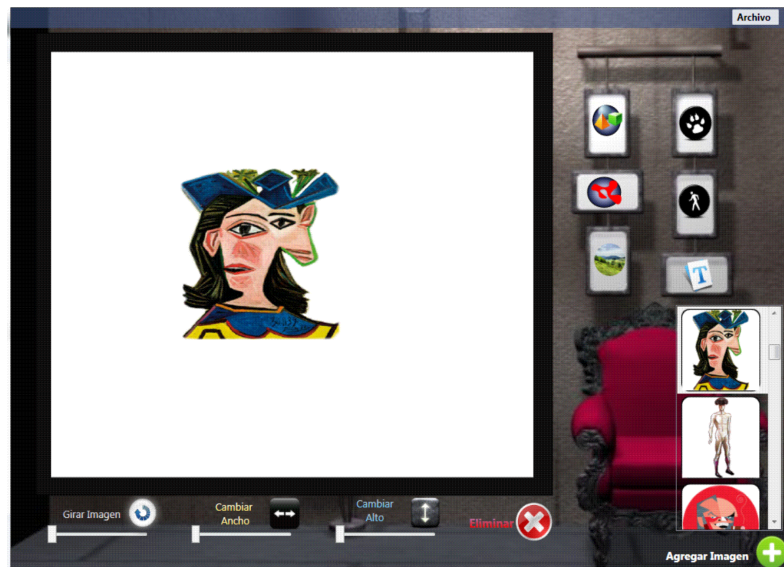


Gráfico 9. Escenografía de la cartilla. [Link del taller.](#)

CAPITULO IV

4.1 DISCUSION

4.1.1 Análisis del comportamiento de los estudiantes de 10 grado de la I.E.M San José Bethlemitas frente a la información expuesta en la cartilla “Harry 8 corrientes del arte contemporáneo, muchas historias por contar”

Cuando este proyecto se pensó, se lo hizo con el fin de dirigirlo a la población infantil del colegio I.E.M San José Bethlemitas de 4 y 5 de primaria, ya de antemano se sabía que los alumnos no habían recibido, en la asignatura de artística, temas referentes a la historia del arte; pero indagando un poco más en el colegio se encontró que los estudiantes de décimo grado de esta misma institución (el nivel más alto para el momento en que se hizo esta investigación), a pesar de recibir clases de artística, no tienen el conocimiento sobre los conceptos referentes a la historia del arte y no han escuchado tampoco sobre el concepto corrientes del arte contemporáneo, por esta razón se vio la necesidad en los estudiantes de complementar su nivel académico y sus conocimientos sobre la materia, puesto que estando en el grado decimo ellos ya debían tener muchas más pautas en su manejo del arte en el aula y actuar con más criterio, reflexión y proposición frente a los temas de la asignatura. Para el ministerio de educación nacional es importante el enfoque que se da al arte en estos grados, es importante tener en cuenta lo siguiente:

“La Ley General de Educación, en la Educación Media, contempla entre sus objetivos la “profundización en un campo del conocimiento o en una actividad específica de acuerdo con los intereses y capacidades del educando”; esto da lugar a que uno de estos campos de conocimiento a profundizar, pueda ser el de la Educación Artística y Cultural. Concebir el Campo de la Educación Artística y Cultural, en la Educación Media para grados como 10° y 11°, establece el vínculo con la linealidad del proceso educacional de nuestros jóvenes” (MEN, 2008).

Teniendo en cuenta estos aspectos y conociendo ya la población y el rango de edades a la cual se dirigiría esta propuesta, se elaboró un material multimedia con el contenido base de las corrientes del arte contemporáneo y con unas características más afines a este grupo de jóvenes entre 16 y 18 años en cuanto a la animación, el sonido, las imágenes, los textos y todo el contenido de este material que ahora más les llama la atención.

Los estudiantes de los dos grupos de décimo de la institución no conocían nada acerca de la presentación de la cartilla y tampoco se dieron pautas para dar cabida a sacar conclusiones anticipadas sobre esto, el realizado fue una serie de preguntas orales muy cortas con el fin de analizar que tanto estos estudiantes tenían conocimiento sobre conceptos artísticos.

Al iniciar la aplicación de la cartilla multimedia había muchas expectativas porque se trataba de algo totalmente nuevo en su proceso de aprendizaje. Al empezar la clase y aun antes de iniciar la presentación, nuevamente se hicieron las preguntas orales sobre lo que esperaban ver en la cartilla, su contenido y el ¿por qué estaban en el aula de informática si el tema a tratar se refería a artística?. Algunos no se animaron a contestar y quienes lo hicieron se imaginaron muy brevemente el tema.

Se encendieron los monitores dando las pautas para el inicio de la presentación, todos estaban muy atentos, los parlantes casi en el volumen máximo, el sonido era muy fuerte y solo se escuchaba el ambiente de la historia de Harry, pero a ellos no les incomodaba en absoluto porque estaban frente al inicio de una historia desconocida y dispuestos a entrar.

Se empezó a guiar a este grupo de estudiantes hacia una correcta navegación por la cartilla con el fin de llegar a un buen resultado. De las 8 corrientes aplicadas en la cartilla, se dividieron 4 corrientes para explicar en el 10-1 y las otras 4 en el 10-2, para ser vistas dos en cada clase.

Como se ha mencionado estos jóvenes son inquietos y muy difícilmente llegan a un punto de concentración que les permita enfocarse totalmente en la realización de sus trabajos y tareas, como lo menciona la Lic. Amanda Martínez en el apartado de la página 114 del presente trabajo de grado: “Ellos trabajan muy bien cuando es algo que atañe con su vida, con su momento histórico, cuando es algo que no comprenden, el estudiante pierde totalmente el interés”; y esta vez todo ese movimiento constante al que están acostumbrados todos los días en las horas de clase se cambió por un bloque de 90 minutos de completa concentración y silencio, tan solo el clic del ratón se escuchaba repetidas veces por todo el salón.

Era bastante evidente el interés y la curiosidad observando este material, ellos resaltaban el hecho de ser corto y básico el tema expuesto, su mayor interés se vio reflejado en el momento de llegar al rompecabezas porque logro poner retos y desafíos al conocimiento previamente leído, después de esto el taller permitió generar creación con ciertos puntos de partida y bases tomadas de lo anterior.

Si bien es cierto los estudiantes pueden explorar cada uno de los contenidos libremente, esto no quiere decir que estén sueltos, se relacionan entre si convirtiendo este material en una cartilla integral que crea en el estudiante la necesidad de conocer y observar todo el contenido de ella.

Fue evidente cuando los estudiantes retornaron a lo ya visto para reforzar contenidos, buscando en links que les brindaran la información necesaria, por ejemplo, para realizar el taller aunque ya habían revisado el museo, regresaron a observarlo detalladamente para tomar guías que los conduzcan a la realización de su trabajo. En su creación fue necesario tener en cuenta el material teórico y visual presente en la cartilla como el museo, el juego, la técnica los cuales contribuyeron a la consecución de sus ideas; se pudo observar en más de uno la dificultad para exponer sus ideas en la propuesta artística como resultado de la cartilla, de esta manera fue necesario la guía del docente para incentivarlos y conducirlos hacia una buena conceptualización de sus ideas y al máximo aprovechamiento de los recursos utilizables en la cartilla.

Este proceso aunque fue bastante productivo tuvo ciertos inconvenientes externos los cuales ayudaron a tener siempre en cuenta un plan B para este proceso, la primera razón fue la falta de equipos de audio como parlantes en el aula de informática lo que llevaba a una parte de cada grupo el no poder escuchar los elementos sonoros de la cartilla, dado este caso los subtítulos ayudaron mucho tanto a la población sorda como a quienes no contaban con los parlantes.

El segundo inconveniente fue que la institución no contaba con el suficiente suministro de luz debido a una falla técnica. En el momento de ejecutar la cartilla se presentaban bajones de luz y parte de los equipos se apagaban, los estudiantes tuvieron que repetir su trabajo 2 o 3 veces más. Esto en algunas ocasiones frustró sus ganas de hacer el trabajo.

Una vez expuestos los 4 temas designados para cada grupo, y al saber que sus trabajos iban a ser impresos y expuestos al público en general, por iniciativa propia, sintieron la necesidad de profundizar sus conocimientos para saber que decir ante los demás.

4.1.2 Exposición de los trabajos realizados por los estudiantes

El software permitía que los estudiantes pudieran realizar composiciones de acuerdo a un mensaje elegido a voluntad, pero con una estética correspondiente con cualquiera de las 8 corrientes expuestas en la cartilla.

Esto no quiere decir que al estudiante se le diga que hacer, sino que se le de herramientas para expresar lo aprendido.

Se aplicaron 4 corrientes al grado 10-1: impresionismo, expresionismo, surrealismo, simbolismo, y 4 corrientes al grado 10-2: abstraccionismo, cubismo, dadaísmo, pop-art.

Cada estudiante realizó 4 trabajos, uno por cada corriente, pero su elección frente a la obra que querían exponer era totalmente libre, después de haber seleccionado una composición por estudiante, se organizaron y se imprimieron los trabajos en un formato de 12.5 x 14.5 a full color, como se puede ver en el (**anexo A**). En clase con 2 octavos de cartón paja se elaboró la base y el marco del trabajo todos pintados con laca negra y con su respectiva ficha técnica con los datos de la Corriente, Título de la obra, Autor, Dimensiones y Técnica descritas todas como Arte Digital. Después de elaborar la presentación de sus obras, cada uno realizó un escrito sobre la relación de esta con la corriente y sus ideas expuestas; fue una redacción bastante provechosa en nuestro análisis, de ahí surgieron textos literarios inesperados con conceptos bien fundamentados, obras expuestas a modo de narración y cuento que potencializaban aún más su creación.

Esto nos confirma que el interés de los estudiantes por sus creaciones va mucho más allá de obtener una calificación, como lo afirma Hargreaves en su planteamiento:

Es un indicio que los alumnos de bachillerato se preocupan mucho más de la interpretación, o sea, de cómo comprender lo que está ahí para generar una serie de versiones y seleccionar la más satisfactoria o poderosa. (Hargreaves, 2002. p. 53)

En el (**anexo B**) podemos observar este ejercicio.

Estos conceptos que fueron expuestos en el salón de clases resultaron ser bien aprovechados por los estudiantes, cada uno contaba el procedimiento de elaboración de su composición y cuales habían sido las bases conceptuales para construirla en cuanto a técnica específica de la corriente y la idea personal plasmada en la misma. Era notorio el cambio que estaban teniendo estos conceptos de arte en los estudiantes y como ahora los podían dominar desde su propio punto de vista en base al trabajo realizado. Es evidente que su conceptualización depende en gran medida de lo que percibe y analiza en su contexto y aula de clases, Jhon Matthews alude de lo siguiente: “El grado en que los niños sean capaces de desarrollar la promesa inicial de sus primeras descripciones

visuales y se basen en ellas para formar descripciones de un mundo observable, puede depender en gran medida del tipo y la calidad de los cuidados y la educación que reciban” (Matthews, J. 2002. p. 278)

La imaginación no tuvo límites, composiciones de todo tipo construidas con variadas imágenes y fondos de colores o representaciones de obras universalmente reconocidas recreadas en versiones libres que describían el concepto original, como por ejemplo, Las señoritas de Avignon una de las composiciones cubistas recreada en base a la obra de Picasso y con un texto literario consultado a fondo y fundamentado en la misma.



Gráfico 10. Las señoritas de Avignon. Realizada por Sandra Cuchala.

Grado 10-2

Estos textos literarios, no pensados dentro de la propuesta final de la presentación de la cartilla iban más allá de un simple escrito y de la información propuesta en clase. No obstante; fue de gran provecho construirlos, porque permitió a los alumnos consultar mucho más de lo presentado y ser más conscientes de las ideas a transmitir, además reconocieron la parte conceptual de cada corriente en la narración: la técnica trabajada,

los colores, los temas utilizados por los autores para elaborar sus obras y las referencias de cada uno de estos en sus creaciones, de ahí el resultado de sus composiciones. La interacción con el juego y el museo permitieron reconocer muchos aspectos técnicos y visuales para proyectarlos y aplicarlos en sus obras.

Finalmente estas obras de arte digital fueron expuestas en el Centro Cultural Palatino, el día 20 de Mayo del 2010, esta muestra fue denominada “Exposición de Arte Digital, Cartilla Multimedia Harry 8 Corrientes del Arte”.



Gráfico 11. Afiche exposición de los trabajos realizados por los estudiantes de 10 grado. Arte digital.

Se presentó delante de directivos y docentes del colegio, familiares y alumnos. Después de esto quedo abierta a todo público. La apertura fue bien recibida por el público, fue satisfactorio tanto para el alumno en posición de artista exponente como

para el público como espectador; la directora en su agrado a esta exposición reafirmó el apoyo a los nuevos procesos pedagógicos, los docentes evidenciaron el resultado del proceso pedagógico multimedia observando nuevas posibilidades en la educación y sus familiares fueron participes de una exposición de arte a la altura de cualquier exposición reconocida, observando en sus hijos aptitudes que normalmente no se evidencian y no se aprovechan en el hogar, por eso los alumnos se manifestaron con el interés y el ánimo de su logro alcanzado.

Las fotografías de este evento se pueden observar en el **(anexo C.)**

4.1.3 Recolección de datos

Los instrumentos utilizados para obtener la información fueron: la encuesta y la entrevista abierta, resultaron de gran utilidad para acercarnos a la realidad de la institución y así obtener datos específicos para dar respuesta a los objetivos planteados.

La respuesta de los estudiantes a la incursión del proceso pedagógico en artes mediante la cartilla multimedia

Esta actividad se realizó por medio de una encuesta con el objetivo de evaluar la eficacia de la cartilla multimedia “*Harry 8 corrientes del arte Contemporáneo*” en la I.E.M San José Bethlemitas a los estudiantes de 10 grado, en San Juan de Pasto el mes de Mayo de 2010.

El formato de la encuesta realizada se puede observar en el **(anexo D)** y con ella se observó que:

Al calificar la calidad del entorno visual de la aplicación multimedia el 57% de los estudiantes comentan que es excelente, el 33% lo califica como bueno y para el 10% es regular. Si bien, el diseño de la multimedia es ampliamente aceptado, los estudiantes sugieren que:

- Poder contar con audio en todos los computadores del colegio.
- Más comodidad en el espacio de trabajo en el aula.
- Agregar más imágenes al software del taller para tener más opciones para trabajar.

El sistema de Navegación de la aplicación multimedia fue calificada por los estudiantes como excelente en un 68%, como buena en 29% y como regular en un 3%, lo cual lleva a concluir que este sistema de navegación resulta fácil y práctico de manejar.

A los estudiantes se les explicó sobre cuando un material es lúdico, formativo e informativo; al preguntarles sobre el carácter de la cartilla multimedia el 45% de ellos la consideran de carácter lúdico, el 35% lo ven como un material formativo y para el 20% es informativo.

Los estudiantes al terminar de explorar la cartilla tuvieron que evaluar sobre sus conocimientos antes y después de ella, con esto se observa si ha tenido resultados satisfactorios y si han incrementado su nivel de conocimiento en la asignatura.

Los conocimientos de las corrientes artísticas antes de la aplicación presentaban un nivel medio en el 26% de los estudiantes, de ahí todo era descendiente donde se observa el desconocimiento del tema.

Después de aplicar la cartilla durante el mes de Mayo a los grados decimos de la I.E.M San José Bethlemitas los estudiantes afirman tener un nivel más alto en conocimientos y entendimiento de las corrientes artísticas con respecto a lo anterior donde no conocían nada de esta multimedia.

Observando la utilidad de la aplicación diseñada para el conocimiento de estas corrientes, todos los estudiantes dijeron que la cartilla multimedia *“Harry 8 corrientes del Arte Contemporáneo, muchas historias por contar”*, si es útil para el aprendizaje,

Por qué, en sus propias palabras: *(Los nombres de los estudiantes citados no se referencian porque algunas encuestas se entregaron sin nombre.)*

- Tiene todo lo necesario para reconocer lo importante que es el arte y el tema.
- Aprendí de que en el arte, lo más insignificante e ilógico puede ser arte.
- Porque me motiva a conocer más sobre las corrientes.
- Porque podemos conocer más de los artistas y las obras, esto nos facilita también trabajar en nuestras creaciones.
- Nos permite aprender de una manera más fácil y dinámica, la historia, los personajes y las corrientes.
- Porque aprendí más por medio del juego y del taller para componer.
- Porque aprendí cosas que ignoraba, cambie del estilo tradicional al moderno.
- Conocí la teoría de una manera lúdica.
- Porque tiene una manera distinta de aprender, explica, tiene ejemplos y todo esto sugiere muchas cosas para los trabajos finales que hacemos.
- Porque es atractiva, tiene un manejo fácil y la información es puntual.
- Se aprende de una forma diferente y más sencilla.
- Motiva, lúdica y no es extensa.
- Porque explica el arte con animaciones.
- Porque nos anima al ver un buen trabajo.
- Porque es dinámica y divertida.
- Es diferente en la forma de enseñar y nos permite interactuar con la aplicación y al volverse interactivo es fácil para comprender y entender.
- Es una buena manera de tratar a nosotros los jóvenes con informática y el computador.
- No es lo tradicional de una clase normal.
- Tiene información concreta que permite entender fácilmente los temas y abarcarlos sin problemas.
- Porque nos permite entender y hacer nuestra propia creación artística y es interesante que nos apliquen nuevos métodos de aprendizaje en la asignatura.

- Lo considero como un medio de entretenimiento y puedo lograr obras que me satisfagan.

Para complementar el análisis se elaboró una entrevista abierta en video a todos los estudiantes de décimo grado de la I.E.M San José Bethlemitas con el objetivo de conocer la percepción del estudiante frente a la aplicación de la cartilla multimedia *“Harry 8 Corrientes del Arte Contemporáneo, muchas historias por contar”*.

Como ves el cuento para poder entender la historia del arte y que te pareció el diseño de este link?

Por medio de una manera fantástica conocimos el contenido de cada corriente lo que lo hace más fácil y sencillo, como cuando éramos niños y entendíamos muchas cosas por medio de cuentos, ahora lo captamos mejor y más rápido. Esta es una buena forma del aprendizaje del arte porque nos establece los personajes como una parte importante en el transcurso de la historia de la corriente. Eso nos hace ver de otra forma, no tan monótona, el aprendizaje del arte y así poder profundizar más en la técnica y conocer más de cada personaje y cada artista.

Con el cuento fue más fácil orientarse por el contenido de la corriente y fue para nosotros una gran ayuda porque antes de hacer el ejercicio conocimos como era el tema que estábamos tratando y de donde venía, entonces este fue un gran apoyo porque no solo nos inspiramos en hacerlo sino que supimos más de donde venía lo que íbamos a hacer.

Este fue un link muy entendible e importante porque lo pudimos utilizar y manejar bien y sacar provecho de todas las imágenes que teníamos a disposición, el diseño es bueno y retoma el estilo clásico lo que establece muy bien a la categoría del arte.

Como ves el link de personajes para entender la historia del arte y como te pareció su diseño?

Los personajes son un aspecto muy importante en el transcurso de la historia del arte porque son quienes definen y aplican las características fundamentales que diferencian una corriente de otra, y con sus biografías, las cuales estaban redactadas en pedacitos muy sencillos con los datos más importantes de su vida por los cuales sobresalieron en cada una de estas corrientes, pudimos conocer más a fondo de dónde venían, quien hizo cada obra, que prácticas tuvieron, cuáles fueron los aportes para la corriente a la cual pertenecían y así conocerlos por separado para estar al tanto de las diferencias y relaciones entre ellos.

Este fue un buen método para conocer a los artistas más importantes de la historia del arte, porque aprendimos de una forma práctica y llamativa y según sus obras pudimos fundamentar la realización de nuestro trabajo, además teníamos la imagen del autor y así lo podíamos conocer e informarnos de datos interesantes. En cuanto al diseño este link es muy bueno.

Como ves los links de técnica y juego para entender las técnicas de las corrientes?

Son muy buenos y son una parte crucial en el aprendizaje de la corriente de arte porque nos sintonizan de manera diferente con cada una de estas, no solo es un aprendizaje teórico si no también práctico porque ampliamos nuestro conocimiento y nos deja conocer más de la técnica en específico, la forma de pintar y de tratar el arte.

Nos muestra de forma clara con una imagen de una obra, como es el resultado de la técnica y como se la puede aplicar a las obras de arte, pero lo más importante es el texto, en el que se redacta de forma corta y sencilla el contenido de esa técnica, lo que lo hace mucho más educativo y nos hace ver más a fondo lo que son las cosas.

El rompecabezas tiene buenos gráficos, es interactivo y didáctico lo que está acorde a nuestra edad y nos permitió divertirnos con la técnica y aparte aprender un poco más, la música es agradable y sintoniza muy bien con el juego, hay variedad de obras lo que nos da mayor capacidad de observación y de esta manera poder aplicar las técnicas en nuestra composición.

Que tan importante es interactuar con obras para el aprendizaje del arte?

Es de gran utilidad y nos ayudó mucho porque nos dejó mirar más allá de todo ya que después de haber leído el tema se nos facilitó más entenderlo mirando las diferentes imágenes que se presentaban como obras del museo, lo que nos hace ver cómo podemos jugar con los objetos o con el material que podríamos tener, esto nos mostró que hacían los autores y porque lo hacían, solo con observar las obras era fácil darse cuenta de lo que querían expresar y eso fue lo que hicimos con relación a nuestro trabajo que pudiéramos solo verlas y entender el significado y entender porque se hizo, con que sentimiento y con qué técnica específicamente.

Todo el museo era interactivo e innovador, giraba y lo íbamos conociendo y podíamos observar las imágenes más cerca y más detalladamente cada una con su respectivo nombre y autor y de esta manera entenderlas mejor; fue didáctico y no era aburrido lo que ayudo a que nuestro aprendizaje fuera ágil y de mejor comprensión.

En que contribuyó el software para la creación de tu obra?

El taller nos gustó mucho y fue algo en lo que no habíamos trabajado, era difícil al principio escoger el fondo o qué imagen usar para la composición pero a la vez fue muy novedoso.

Nosotros nunca habíamos hecho eso, siempre hemos trabajado con lápiz, cartulinas y pinceles y artes solo era eso, pero cuando miramos que teníamos que utilizar el mouse y una pantalla fue sorprendente porque nos motivó mucho más para hacer las

cosas, y fue una breve enseñanza que nosotros tuvimos sobre todo porque hicimos nuestras propias obras y nos dio a entender que nos podíamos expresar con nuestras propias ideas.

Es la primera vez que trabajamos estos temas y sería interesante que se desarrollara un poco más, por eso creemos que la aplicación de este taller fue bastante llamativa estaba muy completo, las imágenes estaban de acuerdo a cada corriente pero sería bueno trabajar con más gráficos y que tuviéramos la opción de dibujar en nuestra composición; nos gustaría seguirlo trabajando porque sobre todo es didáctico e innovador, tiene una excelente presentación y es muy educativo.

Como contribuyo la aplicación de toda la cartilla multimedia para la creación de tu obra?

Las bases que teníamos al principio sobre el arte y específicamente sobre corrientes del arte contemporáneo eran muy pocas y esta cartilla multimedia fue un material que nos ayudo mucho, porque aquí encontrábamos los contenidos de las distintas corrientes y por la facilidad de navegación los podíamos elegir al azar. Nos hizo mirar a grandes rasgos las técnicas que tratamos, lo que fue muy útil para la creación de nuestra obra, de aquí obtuvimos todas las bases para nosotros poder hacer la composición final además de aprender no solo con el trabajo que hicimos frente a una corriente sino frente a todas las demás. Podemos concluir entonces que fue interesante trabajar con este material del cual aprendimos mucho, logramos entenderlo era completo y los temas concretos, tuvimos mucho material de apoyo el cual nos sirvió para construir nuestros propios cuadros y darlos a conocer a las demás personas.

La respuesta de los docentes a la incursión del proceso pedagógico en artes mediante la cartilla multimedia

COMO ASUME LA DOCENTE DE ARTES LIC. AMANDA MARTINEZ, LA IMPEMENTACIÓN DE LA CARTILLA MULTIMEDIA “HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE CONTEMPORANEO” PARA LOS ESTUDIANTES DE 10 GRADO DE LA I.E.M SAN JOSE BETHLEMITAS.

Se elaboró una entrevista abierta en video a la docente de artes Lic. Amanda Martínez con el objetivo de evaluar la eficacia de la cartilla multimedia “*Harry 8 Corrientes del arte Contemporáneo, Muchas Historias por Contar*”, en los grados 10-1 y 10-2 de la I.E.M San José Bethlemitas.

Cuál es su punto de vista frente a la calidad del entorno visual de la aplicación multimedia?

Lo calificaría de excelente porque está muy relacionado con el entorno de los jóvenes que están trabajando tanto hoy en día el tema de la multimedia y la informática, están ellos en su hábitat en lo que ellos son, es una cultura nueva, entonces esa relación que hay de la tecnología moderna con la vinculación con el arte me parece excelente. El sistema de navegación también es excelente porque fue muy fácil para ellos, parece que ellos nacieran con la tecnología por eso pudieron manejarlo muy rápidamente y hacer muy bien su trabajo.

Consideras que la cartilla multimedia es de carácter formativa, informativa o lúdica?

La cartilla multimedia pienso que es muy creativa que es de carácter formativo y también les permite crear, lo que les da la facilidad de hacer mezclas, combinar, es decir, hacer lo que hacen normalmente en su vida diaria, coger un poquito del entorno de aquí y de allá, acceder a tanta cultura y poder crear con todo ese collage de ideas que tienen una obra propia, me parece muy oportuna y muy buena.

Como puede una herramienta multimedia estimular el aprendizaje en los alumnos?

En los estudiantes de hoy en día la multimedia hace parte de la vida, es una herramienta eficaz para ellos. La multimedia está muy acorde con los tiempos modernos y a ellos les ayuda muchísimo porque es una herramienta que la pueden manejar y que los estimula notablemente.

Desde el punto de vista pedagógico considera que la aplicación ha tenido logros? Si no y por que?

Considero que tuvo un logro importante y es permitirle a los alumnos algo que normalmente no lo hacen y es identificar las escuelas del arte, porque para ellos una obra solo se limita a lo inmediato, lo bonito, feo o no me gusta pero no tienen un juicio muy lógico, y el acceder a estas escuelas del arte, a la historia de estas y poder hacer las mezclas les abrió un campo bastante grande.

Como define el arte?

El arte es la expresión de los sentimientos más bellos del hombre

Que es lo que usted cree que le da respaldo a la obra de arte?

Todo artista trabaja una obra de arte como un medio social de comunicación el respaldo se fundamenta exclusivamente en que el espectador lo pueda leer, es decir, que se pueda comunicar con el resto del mundo que pueda haber esa comunión, ese dialogo con esos actores que uno no los ve pero cuando uno trabaja la obra de arte espera comunicarse con el otro y enviarle un mensaje, el sustento y la fundamentación está en que tenga un porque una razón de ser, no necesariamente que tenga una lógica pero que

si le pueda llegar a la otra persona, es decir que la otra persona reciba el mensaje y lo entienda.

Cuál cree que es el objetivo al finalizar un trabajo artístico?

Poder comunicarse con el otro porque el arte es eminentemente social, que las otras personas identifiquen en la obra de arte al autor, sus sentimientos sus emociones, que pueda haber una relación con otra persona y que alguien se identifique con ese autor.

Que consecuencias son notables en el proceso creativo de los estudiantes a raíz del equivocado manejo de la actividad artística?

Es un equivocado manejo porque realmente esa pedagogía del arte merece una revisión total, un cambio, una renovación. Notable en ellos es que a pesar de que a veces no es una pedagogía que está en relación con los tiempos, si es notable que ellos puedan manifestarse, es decir, ellos sacan a la luz sus sentimientos de una u otra manera y lo expresan.

Un obstáculo grande es cuando existe la nota de por medio, lo ideal sería que el estudiante trabajara el arte sin estar pendiente de una calificación y que fuera en unos tiempos más libres sin estar dentro de un horario de clase limitado, entonces uno tiene que jugar con ese tiempo y no se puede tener al estudiante esperando a cada hora por cada asignatura, entonces no se le da el espacio donde el alumno pueda identificarse y expresar lo que siente, un espacio para dar forma a sus emociones y sus ideas, a lo que ve del mundo, debería ser un espacio muy amplio donde el estudiante pudiera trabajar sin tener el limitante de la hora y de la nota.

Una consecuencia muy notable es no responder a la expectativa que el estudiante tenia del arte porque a veces se confunde al arte con manualidades y el tiempo libre, entonces cuando ellos van viendo que es algo serio y formal y que ellos tienen que

responder, es decir, interactuar con su docente y elaborar un trabajo artístico donde tengan que pensar y que crear, entonces les abre una expectativa bastante grande. Ya no es ese trabajito manual donde se le dice como dibujar sino donde se le invita al estudiante a crear, entonces allí hay una ruptura con lo que él creía del arte. Eso ha sido un obstáculo grande, no identificar bien la asignatura de que se trata, que es lo que se va a hacer, confundirla, pensar que es un espacio para nada, cuando es casi que el fundamento de la vida el tener un espacio donde yo pueda hablar de lo mío.

Cuál es su objetivo con la asignatura de artes?

No solamente el mío sino de los programas de arte en general, claro que también influye mucho lo que uno siente como docente de artes, y es poder llegar al alumno y que pueda tener un espacio para crear, que sienta que es un respiro como salir en la mañana y llenarse de sol y aire, que sea un espacio con el que pueda contar y que es único, donde va a ser el mismo interactuando con el mundo a través de un medio, lo importante es que se sienta realizado que reconozca que sus sentimientos tienen forma, que su sonrisa también tiene una forma y que todo eso puede llegar a ser una obra de arte, así finalmente el objetivo fundamental es que pueda expresarse mediante el arte.

Desde el punto de vista multimedia en que parte del proceso pedagógico pueden intervenir estos medios?

Diría que absolutamente en todo el proceso, porque eso genera unos interrogantes bastante grandes entonces es oportuno cualquier momento del aprendizaje como un interrogante, como una expectativa, como algo que está muy relacionado con el alumno, como algo que es actual, vital y que es parte de su diario vivir.

Que cree que necesitan los alumnos para poder llamar su atención a las áreas pedagógicas?

La pedagogía está íntimamente ligada con los intereses del estudiante y ellos trabajan muy bien cuando es algo que atañe con su vida con su momento histórico, cuando es algo que no comprenden el estudiante pierde totalmente el interés, pero si es algo que está relacionado con su momento, con el que hacer en su medio ambiente, con los sentimientos de ahora que no son los mismos sentimientos del docente no es una historia, entonces cuando se llega al estudiante y precisamente se lo ubica en el tiempo, en el espacio y en el momento entonces se capta al alumno, esa es una coyuntura que se da del estudiante cuando identifica su mundo y ve que se puede mover en el , entonces el alumno reacciona y trabaja y de eso empieza a opinar, pero solo cuando es el momento del alumno, entonces ahí la pedagogía va enfocada a actualizarse, no podemos trabajar con medios obsoletos ni con criterios que hace un tiempo atrás eran buenos porque en este momento pueden ser caducos para el niño.

Desde su especialidad cuál sería su aporte para ello?

Desde mi especialidad sencillamente sería una renovación permanente, identificarme con el estudiante, ponerme en su edad, es una actualización y tratar de ver con los ojos de ellos para poderlos guiar con la experiencia del adulto pero con la óptica de ellos, lo considero fundamental.

Y la otra es la lúdica, hacerlo agradable, ameno que se haga todo mas al juego y que esos trabajos que ellos hacen sean como un proyecto de vida con una razón de ser, que no solo sea un trabajo de aula con el que se debe cumplir con la tarea, si no que sea un proyecto con nuevas expectativas que le abre horizontes, que le puede servir para la industria o simplemente que le sirve para proyectarse como un nuevo artista.

COMO ASUME LA DOCENTE DE INFORMATICA LIC. ROSA BASTIDAS, LA IMPEMENTACIÓN DE LA CARTILLA MULTIMEDIA “HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE CONTEMPORANEO” PARA LOS ESTUDIANTES DE 10 GRADO DE LA I.E.M SAN JOSE BETHLEMITAS.

Se elaboró una entrevista abierta, en video a la docente de informática Lic. Rosa Bastidas con el objetivo de evaluar la eficacia de la cartilla multimedia “Corrientes del arte Contemporáneo, Muchas Historias por Contar”, en los grados 10-1 y 10-2 de la I.E.M San José Bethlemitas.

Cuál es su punto de vista frente a la calidad del entorno visual de la aplicación multimedia?

Excelente, ya que en la cartilla se ve mucha creatividad y está muy bien elaborada porque tiene mucho colorido, movimiento e imágenes.

Como observa el sistema de navegación de la aplicación de la cartilla multimedia?

Es bueno ya que el estudiante puede navegar por todo el sistema, entrando a internet para poder mirar la cartilla de la mejor manera.

Considera que la cartilla es de carácter formativo, informativo o lúdico?

Es lúdico e informativo. Lo lúdico hace referencia a los contenidos de la cartilla que es lo que llega al estudiante para su imaginación y creatividad y así ellos elaborar sus propias presentaciones y manipularlas de diferente manera.

Como puede una herramienta multimedia estimular el aprendizaje de los alumnos?

Es excelente porque así ellos pueden manipularla y por medio del computador ellos utilizan esos medios.

Desde el punto de vista pedagógico considera que esta cartilla ha tenido logros? Sí, no y por qué?

Sí, porque ellos con esto lograron un trabajo que fue expuesto y lo hicieron de la mejor manera, y me pareció un buen logro, entonces para ellos es muy importante y para nosotros como docentes también es un logro se quiere que haya algo que los alumnos hayan hecho.

Los alumnos necesitan que se les de herramientas para poder manejarlas y sobre todo en esta época de la tecnología ya que hoy en día los jóvenes han nacido con la tecnología, y les llama mucho la atención todo lo que se haga con el computador. Seria excelente trabajar todas las asignaturas con la tecnología, pero lastimosamente a veces no se puede y pienso que es un medio por el cual el alumno aprendería de la mejor manera porque ellos mismos entrarían a hacer sus cosas.

Desde su especialidad cuál sería su aporte para ello?

Primero sería capacitarlos más a los alumnos, que la conozcan más para que puedan desarrollar y demostrar sus capacidades al manejar estos medios y otros software.

CONCLUSIONES

Una vez realizado la ejecución, el análisis y la interpretación del presente trabajo de grado, es posible concluir lo siguiente:

Análisis general:

Para llamar la atención del estudiante en todas las áreas pedagógicas es necesario la estimulación y a su vez incentivarlo trabajar en la construcción de su propio concepto y criterio. La docente de artes evidenció que dentro de su desarrollo es importante el uso de la multimedia como herramienta eficaz en su aprendizaje, porque los estimula visiblemente.

Los medios tecnológicos digitales brindan la posibilidad de aprender de una manera más dinámica y didáctica y de recorrer el conocimiento adaptándolo a su propia manera de pensar, sentir y actuar. Como un ser con un organismo, una mente, un cuerpo autónomo, el estudiante es capaz de encontrar sus propias maneras de captar la información, usarla y aplicarla a sus necesidades particulares.

Los estudiantes, son una cultura nueva y el entorno visual de la aplicación fue trabajado para que ellos se sientan identificados con su contexto, vinculando la tecnología digital con el arte como una manera de aprendizaje del arte. Si bien es cierto que hay muchas herramientas que permiten aumentar sus posibilidades comunicativas, se seleccionaron las más adecuadas para nuestro propósito que ayudaran no solo a comunicarse, sino también a construir y formar ideas para mejorar su expresión y comunicación, desde unas bases sólidas, entre las cuales están el cuento, el museo, el juego y el taller.

La multimedia resultó de gran agrado para la mayoría de los estudiantes por su diseño, animación y presentación, su fácil sistema de navegación brindó a los estudiantes la oportunidad de ir conociendo el tema paso por paso y de una forma no

lineal, cada uno de los contenidos están relacionados de tal manera que su aprendizaje no depende de una continuidad cronológica, por el contrario, cada quien construye una continuidad de modos alternativos.

Este material pedagógico facilitó y motivó a los estudiantes en el aprendizaje y conocimiento de los contenidos del arte contemporáneo. Su navegación autónoma por la multimedia hizo del aprendizaje una actividad más ágil, los estudiantes concluyen que la cartilla multimedia “Harry 8 corrientes del arte contemporáneo, muchas historias por contar”, es un material interesante, entendible y concreto, porque miran en él un material de apoyo para la construcción sus trabajos artísticos.

Es necesario abordar dos exposiciones donde se evidencia la importancia de generar interés en el estudiante y sobre todo de que tenga un ambiente de aprendizaje significativo, dinámico y didáctico, haciéndolo parte de la construcción de sus saberes. Este punto lo podemos observar en la fundamentación de sus trabajos en comparación con los realizados antes de la aplicación, a continuación esta la exposición escrita del trabajo realizado en la clase de la docente Amanda Martínez sobre las Maravillas del Mundo a los estudiantes de 10 grado y seguido a esto va transcrita igualmente la exposición de una obra realizada por los mismos estudiantes, resultado de la cartilla multimedia.

Exposición 1

Trabajo realizado en la clase de la docente Amanda Martínez sobre las Maravillas del Mundo por el estudiante Luis Alberto Burbano.

Me llama mucho la atención las Dunas y bueno, eeeeeee, estas son las maravillas que conforman nuestro planeta tierra yyy... en nuestro país hay y... en nuestro país.... la sensación al ver este video fue algo muy magnifico e incomparable.



Gráfico 12. Trabajo realizado en clase de la docente Amanda Martínez sobre las Maravillas del Mundo por el estudiante Luis Alberto Burbano.

Exposición 2

Trabajo realizado como resultado de la cartilla multimedia por la estudiante Karol Jineth Josa.

Mi trabajo se llama “*Sueños de hombre*”, aquí quise expresar como el hombre esta soñando constantemente, como a diario esta soñando y la nube y los círculos habla de como a veces las ideas no las tiene claras, no puede expresar bien sus ideas, no puede dar a conocer bien sus sentimientos, también representa el pensamiento, los sueños y la imaginación del hombre, la cabeza del hombre tiene muchas pastillas, esto representa que el hombre no tiene solo un sueño sino tiene muchos sueños y que esos sueños por mas que parezcan algo poco significativo que no tiene tanta importancia nosotros no tenemos que tomarlo así, nosotros podemos ver que nuestros sueños pueden ser grandes, así también fueron los grandes artistas, a ellos no les importaba lo que opinaban sobre ellos a ellos lo que les importaba era crear y plasmar los sentimientos en sus distintas obras y dibujos. Nosotros tenemos que estar constantemente soñando e imaginando cosas y no tenemos que dejarlas ahí, tenemos que darlas a conocer y plasmarlas.



Gráfico 12. Trabajo realizado como resultado de la cartilla multimedia por la estudiante Karol Jineth Josa.

Análisis estudiantes:

El objetivo de la materia de artes es que el estudiante reconozca que sus sentimientos e ideas tienen la forma necesaria para llegar a convertirse en una obra de arte. El lenguaje multimedial resultó ser bastante didáctico para estimularlos, el dinamismo en los contenidos de la cartilla permitió que pudieran usar la información de forma creativa y recrear los contenidos desde su propio reconocimiento, experiencia y capacidad.

Para los estudiantes es más fácil entender un tema teórico cuando este se puede contar también con imágenes, esta asociación les dio una mejor capacidad de entendimiento sobre el tema; el poder llevar un espacio real a la animación como en el museo dentro de esta cartilla, lo hace muy significativo y de gran relevancia, ellos

concluyen que es una manera didáctica e innovadora de aprender a observar el arte haciéndolo a simple vista más ágil, más comprensible y ya no tan aburrido.

Igualmente la utilización de un recurso fantástico como el cuento, (que generalmente se trabaja con niños) se presentó de manera diferente a la tradicional y diseñado para que los adolescentes de décimo grado vean en el cuento un medio interesante para aprender, conocer los aspectos básicos y así extraer los puntos más importantes dentro del contenido para el desarrollo de la aplicación multimedia.

A través de una encuesta previa, se observó que los conocimientos de los estudiantes sobre historia del arte, se encontraban en un nivel medio y bajo; no obstante los resultados obtenidos demuestran que, gracias a la aplicación de esta cartilla, ellos aprendieron significativamente sobre el tema y su aplicación en la elaboración de propuestas originales.

Análisis docentes:

Se analizó la situación del docente frente a la incursión de sus procesos pedagógicos en la materia de artes y al estudiante frente a su aprendizaje en estos procesos, se encontró que había cierta frustración en el docente porque en ciertos momentos el estudiante no respondía a los logros propuestos o no estaba interesado en lograrlos. Entonces se vió la necesidad de que la propuesta se enfoque, no solo en incentivar el aprendizaje de los estudiantes, sino también el mostrarle al docente que existen otras maneras de llegarle al alumno y otras herramientas con las que pueden contar en su materia, para que a su vez, el espacio en el aula de clase sea mejor aprovechado.

Frente a la incursión de los medios tecnológicos digitales, la docente de Artes Amanda Martínez expone que definitivamente la pedagogía del arte debe tener una revisión total, un cambio y una renovación que permitan que el estudiante pueda aprender más eficazmente. En esta apreciación se observa un punto de vista sensible y humano que el docente debería tener frente a su labor como guía de estos procesos.

Para la docente de informática Rosa Martínez, la cartilla fue muy creativa: en ella encuentra bastante color, imágenes y movimiento lo que permite que sea dinámica, menos aburrida para los estudiantes, porque los mantiene siempre atentos y en continuo cambio. Su aporte en la utilización de las tecnologías digitales en el aula, es el de capacitar mas a los alumnos para que puedan manejar mejor los programas. Sin embargo a pesar de que la docente considera igualmente un punto a favor el uso de las TIC en el aprendizaje, existe cierto temor o límite a la parte técnica, porque considera que aún no es fácil manejar todas las clases bajo este medio.

Se observa en las docentes la necesidad de una capacitación adicional para trabajar en equipo, especialmente para aprender a elaborar herramientas multimedia, donde las ideas innovadoras de la docente en artes puedan verse complementadas por las habilidades tecnológicas digitales de la docente de informática.

Artes e informática:

Se elaboró un piloto de herramienta virtual para estimular el aprendizaje en los estudiantes de décimo grado de la I.E.M SAN JOSE BTHLEMITAS, con su aplicación se observó el creciente interés frente al tema propuesto.

Los conceptos sobre la calidad del entorno multimedia desde artes y desde informática son muy distintos pero complementarios; mientras en artes se evalúa y valora la parte humana, en informática se observan los recursos técnicos que facilitan el proceso. Sin embargo los dos puntos de vista coinciden al decir que la multimedia favorece un aprendizaje significativo a través de un contenido visualmente interesante, fácil y práctico de manejar.

Uno de los objetivos logrados con los estudiantes fue identificar las escuelas de arte. El acceso a la historia, les abrió un campo de visión amplio permitiéndoles reconocer muchos aspectos importantes.

Ahora son capaces de conocer de una forma práctica, las técnicas específicas de cada corriente y establecer las diferencias en la forma de trabajar entre una y otra. La imagen de una obra específica y el texto que describe cada corriente, es el soporte que tienen los estudiantes para elaborar su propuesta. . De esta manera, el diseño de las herramientas multimedia y su lectura consiente, les permitieron a los estudiantes exponer con seriedad los conceptos y técnicas abordadas en cada corriente.

El lápiz, el papel y los pinceles han sido una constante en la aplicación de los talleres de la clase de artística para los estudiantes de grado décimo, pero esta vez resultó novedoso realizar un trabajo usando solo el mouse y una gran cantidad de formas (figuras, texturas, colores, tonos, textos) ofrecidas por la aplicación, los cuales podrán ordenar deliberadamente de acuerdo a sus nuevos saberes.

Toda obra de arte debe ser un medio de comunicación con el mundo y esto se hace notable en la multimedia al final de proceso, cuando ellos logran plasmar sus ideas a través de un arte digital que permite ser expuesto ante un público que desconoce la teoría pero que evidencia un concepto, una idea y una expresión en cada obra.

BIBLIOGRAFIA

- Acaso, M. (2009). La educación Artística no son Manualidades. España: Los libros de la Catarata, 300 p.
- Bartolomé P. A. (1998). Sistemas multimedia en educación. Madrid: Horsori, 52 p.
- Bisgby, C.W.E. (1982). Examen de Cultura Popular. México D.F., PCE, 74 p.
- Brooks, D. (1983). Ponencia presentada en el Congreso sobre video-juegos y desarrollo humano, un programa de investigación para los años 80, Harvard Graduate School of Education.
- Carrier, J.P. (2010). Escuela y Multimedia. Francia: Siglo XXI, 160 p.
- Dondis, D.A. (2010). La sintaxis de la Imagen. Capítulo 8. Las artes visuales/función y mensaje. Barcelona, Rocelló: Gustavo Gili S.A., 320 p.
- Ferrés, J. (1994). Televisión y Educación. España: Paidós, 150 p.
- Hargreaves D.J. (2002). Infancia y educación artística. Madrid. España: Ediciones Morata, 200 p.
- Imbert, E. A. (1992). Teoría y Técnica del cuento. Ariel Letras 4ta. ed. Buenos Aires: Marymar ediciones, 140 p.
- Latorre, A. (2003). La investigación Acción, conocer y cambiar la práctica educativa. España: GRAÓ, 180 p.
- Lourenco, J.M. (1998). El significado de actividades artísticas. Argentina: Vilamala, 135 p.

- Martínez, F.M. (2009). Modulo Introducción Pedagogía 1. Medellín: Departamento de Publicaciones FUNLAM, 192 p.
- Matthews J. (2002). El arte de la infancia y la adolescencia. España: Ediciones Paidós Ibérica, 300 p.
- Mayer, M. (1983). Just Grandma And Me Living Books. A Random House/Broderbund Company. 200 p.
- MEN. (2010). Orientaciones pedagógicas para la educación artística en Básica y Media. Bogotá – Colombia: s.n. 80 p.
- Morrison, G.S. (2005). Educación Infantil. 9^{na} ed. Madrid - España: Pearson Educación S.A., 150 p.
- Orozco G, G. (1998). El Maestro frente a la influencia educativa de la Televisión. Guía de Educación Básica. México: Fundación SNTE, 300 p.
- Ronderos, M.E. y Mantilla, M.T. (1997). .Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), lineamientos curriculares para educación artística, el arte, la estética y la educación artística. 180 p.

NETGRAFÍA

Cabero, J. (1998). Las aportaciones de las nuevas tecnologías a las instituciones de formación continuas: reflexiones para comenzar el debate, en Departamento de didáctica y organización escolar Universidad Complutense-UNED: Las organizaciones ante los retos del siglo XXI, 1143-1149. Disponible en Internet: <http://tecnologiaedu.us.es/revistaslibros/23.htm>. (ISBN: 84-600-9507-X)

Castrillón L, V. (2010). Memoria Natural y Artificial. ILCE. Disponible en Internet: <http://www.biblioteca.redescolar.ilce.edu.mx/sites/ciencia/volumen2/ciencia3/088/htm/memoria.htm>

RAE. (2001). *Diccionario de la Lengua Española - Vigésima segunda edición*. (R. A. Española, Editor) Obtenido de <http://buscon.rae.es/drae/html/cabecera.htm>

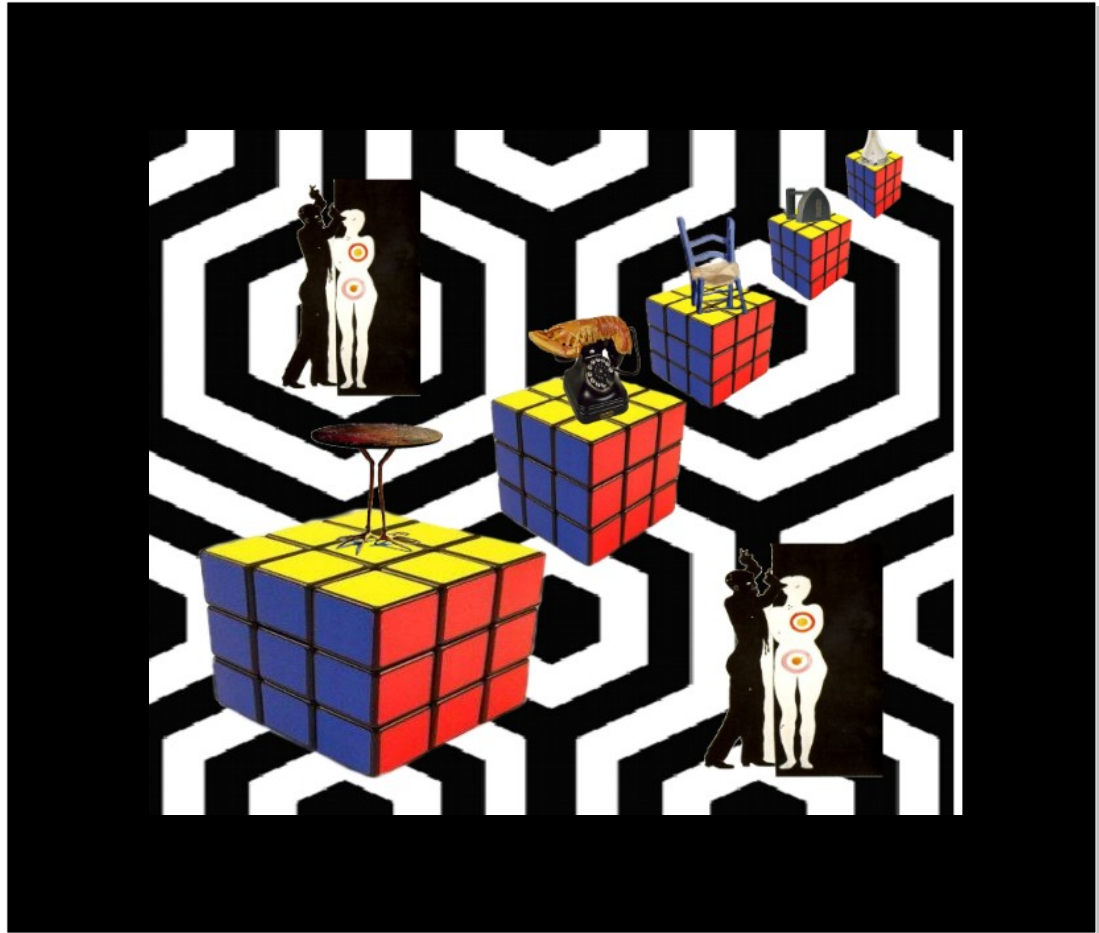
Wikipedia. (2010). Formula Aída. Disponible en Internet: http://es.wikipedia.org/wiki/aida#cite_note-MD-0 (citado el 28/10/2010)

Siemens, G. (2004) Conectivismo. Red y aprendizaje social. Disponible en Internet: <http://www.connectivism.ca>

ANEXOS

Anexo A. Arte Digital

SURREALISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Esencial House

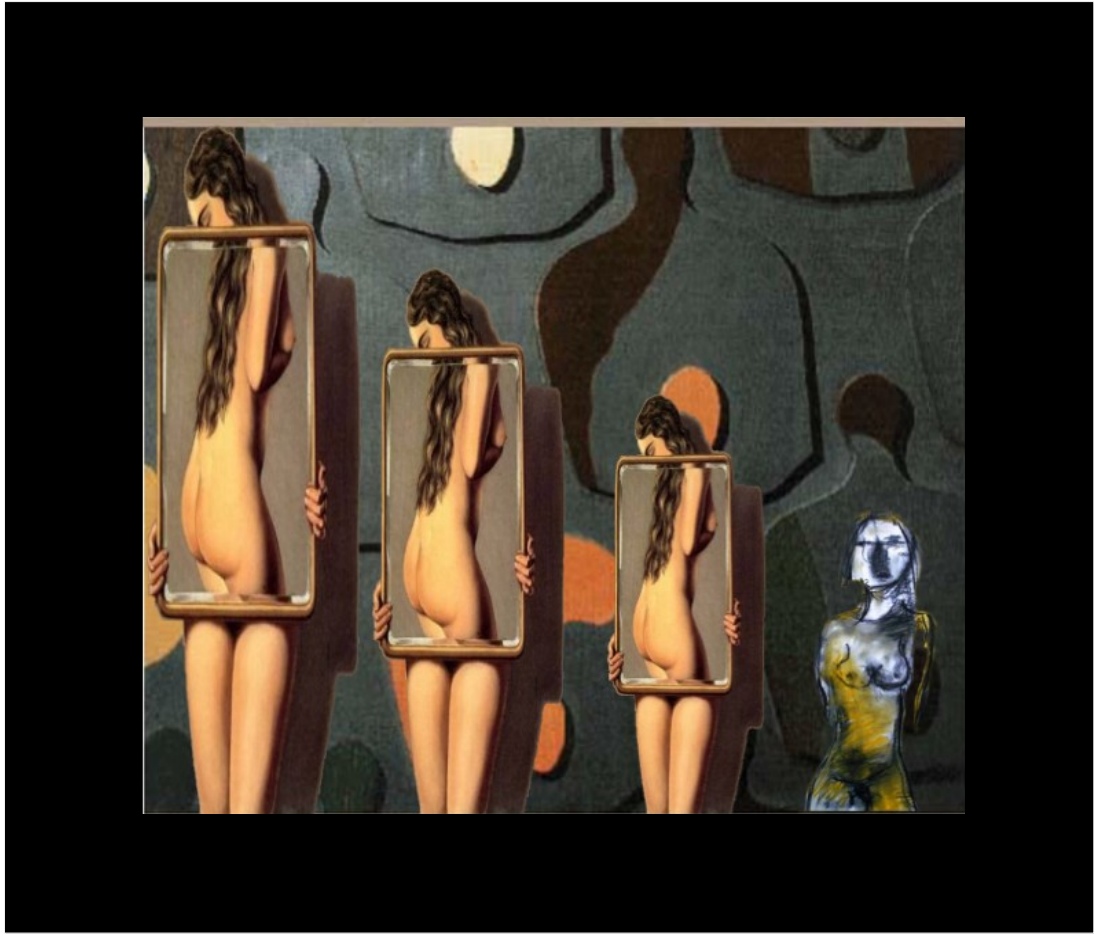
AUTOR: Cristian Ortiz Patiño

CORRIENTE: Surrealismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

SIMBOLISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Belleza femenina

AUTOR: Ángela Marcillo

CORRIENTE: Simbolismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

EXPRESIONISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Sin titulo

AUTOR: Tatiana Portilla

CORRIENTE: Expresionismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

IMPRESIONISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Sueño triste

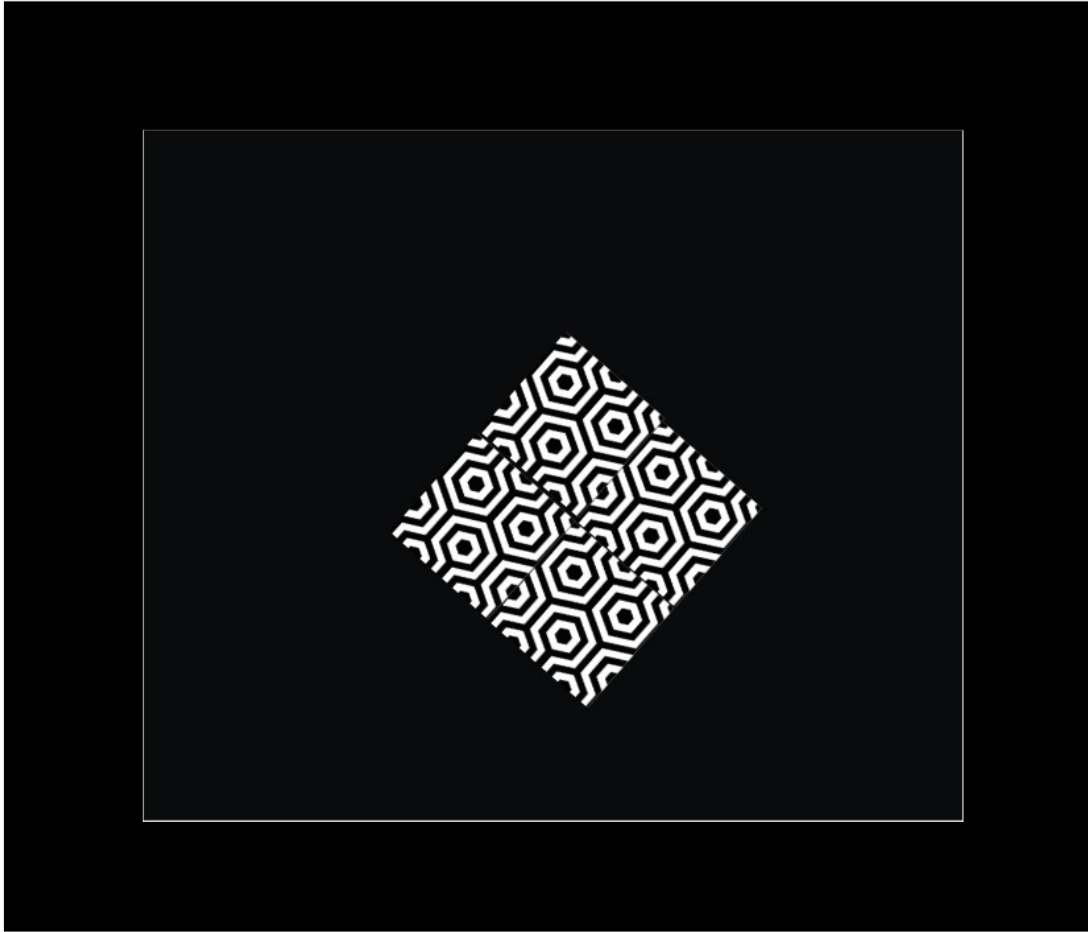
AUTOR: Daniela Rosero

CORRIENTE: Expresionismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

ABSTRACCIONISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Soledad desesperada

AUTOR: Luisa Cifuentes

CORRIENTE: Abstraccionismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

CUBISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Las expresiones en líneas

AUTOR: Baneza Cabrera

CORRIENTE: Cubismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

DADAISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: El ojo de la vida

AUTOR: Harold Bastidas Cabrera

CORRIENTE: Dadaismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

POP – ART



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: El idiota

AUTOR: Cristian Darío Rojas

CORRIENTE: Pop - Art

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

Anexo B. Obra y Texto

OBRA Y TEXTO

LA BELLEZA

Quise hacerle desde la mujer porque es lo más lindo he importante de la vida y es una parte fundamental para todos nosotros.

La mujer sea como sea es hermosa en cualquier tamaño o forma, siempre va a reflejar la belleza y ternura, es una creación a imagen y semejanza y resultó siendo algo esencial para toda la humanidad.

Aquí trato de expresar una idea que tengo sobre la mujer que tanto para mí y para todos, la mujer es algo hermoso.

IMPRESIONISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: La Belleza

AUTOR: Daniela Rosero

CORRIENTE: IMPRESIONISMO

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

OBRA Y TEXTO

Realice esta imagen del surrealismo porque me parece que con este se puede explicar lo que no se puede ver pero que se siente donde se mezcla tu realidad, tú, yo y lo que no está a tu alcance.

Tan simple, pero fuerte como el tiempo.

Llevamos nuestra vida a toda velocidad, pero es por esas pequeñas horas, minutos y segundos que vivimos nuestra vida, donde este pequeño círculo con números que maneja nuestros momentos, nos rodea a cada instante modificando cada uno de nuestros movimientos, es él, el que está ahí y conocer lo que está pasando lo que solo tu sueles conocer y claro por supuesto el, está ahí sin falta, hasta cuando todo es calma y solo se busca el descanso.

Un transparente espejismo que lleva a soñar algo que no puedes ver, pero puedes sentir.

SURREALISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE

“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Tan simple pero fuerte como el tiempo

AUTOR: Melisa Luna

CORRIENTE: Surrealismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

OBRA Y TEXTO

TRES CABEZAS PENSANTES

Tres cabezas pensantes está basado en mi gusto, en como veo las cosas: mi perspectiva frente a esto es de una obra controversial que busca la atención de los demás, con la utilización de objetos cotidianos de nuestras vidas, que tal vez los vemos como una obra de arte hecha con algún fin, pero lo que mi obra busca darle la vuelta y convertirla en algo irracional, algo que no tiene belleza, pero para mí es arte.

Es algo ilógico pero tiene un significado lleno de pensamientos irónicos rodeados de imaginación y de imperfección de lo absurdo, que tengan tres cabezas en esos cuerpos tal vez tan delgados a la proporción de estas.

Propone una nueva definición del arte al romper con los esquemas tradicionales integrando objetos del entorno cotidiano dentro de los medios de expresión plásticos, así como Man Ray, Marcel Duchamp o Kurt Schwitter, que crearon ensamblajes de cartón, madera, alambre y objetos rotos, así como collage con diversos objetos, billetes de autobús, envolturas de quesos, con suelas desgastadas, colillas, etc.

Así hay que utilizar nuestros pensamientos como nuestra imaginación, nuestra voluntad de expresar el mundo extra dimensional de los sueños y la imaginación que cada persona lleva por dentro, aunque no salen porque causan escándalo y duras críticas de los duros del arte racional y los que han seguido la pasión del arte y la siguen promoviendo así.

DADAISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: Sin titulo

AUTOR: Tatiana Paz

CORRIENTE: Dadaísmo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

OBRA Y TEXTO

EL GOLPE DEL ESPECTRO

Jack un hombre quien había amado mucho a una mujer debido a muchas circunstancias y al alcohol, un día en la noche la mato. Al amanecer la miro y no se acordaba de nada, llevo la policia y se lo llevaron.

Pasaron los días, meses y todas las noches Jack al mirarse al espejo, ella se le aparecía como un fantasma. Jack desesperado fue donde un psicólogo para saber lo que le pasaba, pero él le dijo que era su propia conciencia que no lo dejaba tranquilo.

Un día en la noche lluviosa, oscura, con truenos y centellas Jack quiso volver a mirarse en el mismo espejo y nuevamente la volvió a mirar. Jack al sentir tanta desesperación le pego al espejo y ocurrió algo inesperado, apareció una ventana la cual en ella había muerto, ella le hablo diciéndole que no se desesperara tanto y le pregunto porque ella había tenido que pagar por los errores de él, si lo único que había hecho era quererlo pero lastimosamente él había acabado con todo eso, pero a pesar de todo ella siempre lo va a querer esté donde esté. Desde esa noche ella ya no se le volvió a aparecer y Jack ahora vive tranquilo.

ABSTRACCIONISMO



HARRY 8 CORRIENTES DEL ARTE
“MUCHAS HISTORIAS POR CONTAR”

NOMBRE: El golpe del espectro

AUTOR: Estefany Reina

CORRIENTE: Abstraccionismo

MEDIDAS: 14.5 x 12.5

TECNICA: Arte digital

Anexo C. Collage Fotográfico



Anexo D. Encuesta

1. Como calificas el diseño y la calidad del entorno visual de la aplicación multimedia?

Excelente Buena Regular Mala

Sugerencia: _____

2. Como calificas el Sistema de Navegación de la aplicación multimedia?

Excelente Bueno Regular Malo

Sugerencia: _____

3. Consideras que la cartilla multimedia es de carácter

Informativa Formativa Lúdica Otro Cual?:

4. Que calificación otorgas a tus conocimientos acerca de las corrientes artísticas, antes de conocer la cartilla multimedia (1 menor, 10 mayor)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

5. Después de interactuar con la aplicación multimedia, como calificas tus conocimientos acerca de las corrientes artísticas? (1 menor, 10 mayor)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

6. Consideras útil la aplicación diseñada para conocer las diferentes corrientes artísticas?

Si No

Porque:
