

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca

TECNO-ARTE

ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA MEDIADAS POR LA TECNOLOGÍA

LILIANA ANDREA ARDILA

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

Bogotá, Colombia

2014

TECNO-ARTE

ACTIVIDADES DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA MEDIADAS POR LA TECNOLOGÍA

LILIANA ANDREA ARDILA

*JOHN ALEXANDER ALBA

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

Bogotá, Colombia

2014

*ASESOR

Doy gracias a Dios por darme la oportunidad de tener todo lo necesario para alcanzar mis objetivos y sobre todo por ser mi guía y mi fuerza interior.

A mis padres por ser esos seres incondicionales y optimistas, que a pesar de la distancia siempre me brindaron su apoyo y me dieron las bases para ser la mujer que soy hoy en día.

A mi asesor John Alba por su gran compromiso, por su paciencia y sobre todo por sus grandes conocimientos y profesionalismo.

A mi novio por ser ese angelito que siempre me tendió la mano y fue un gran apoyo en mi vida.

A mis hermanas, sobrino, cuñados y en especial a la familia Torres Turriago por brindarme su apoyo incondicional, consejos y abrirme las puertas de su hogar.

A mis profesores y amigos mil gracias por ser parte de este camino.

Liliana Ardila.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
RESÚMEN.....	9
ABSTRACT.....	10
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
1.1 JUSTIFICACIÓN.....	12
1.2 ANTECEDENTES.....	15
1.3 OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS.....	17-18
2.MARCO TEÓRICO.....	19
2.1 Marco legal.....	19
2.2 Educación artística.....	21
2.2.1 Campos de la educación artística.....	23
2.2.2 Técnicas del arte.....	28
2.2.3 Habilidades adquiridas a través del arte.....	29
2.3 Pensamiento creativo.....	32
2.3.1 Etapas de proceso creativo.....	36
2.3.2 Características del pensamiento creativo.....	37

2.4 Software educativo para la primera infancia.....	45
2.4.1 Software y hardware disponibles para una clase de educación artística.....	47
3. METODOLOGÍA.....	66
3.1 Enfoque y alcance.....	66
3.2 Instrumentos para la recolección de la información.....	67
3.3 Población.....	69
4. ACTIVIDADES DE AULA “Mi cantante favorito”.....	71
4.1 Actividad 1: “Siguiendo los ritmos de mis cantantes preferidos”	72
4.2 Actividad número 2: “Mi cantante geométrico”.....	72
4.4 Actividad 3: “Noticiero sobre mi cantante favorito”	73
4.4 Actividad número 4: “Inventando una historia sobre mi cantante favorito”.....	74
5. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	76
5.1 Análisis de las encuestas a los maestros.....	76
5.2 Análisis de la actividad número 1: “Siguiendo los ritmos de mis cantantes preferidos”....	92
5.3 Análisis de la actividad número 2: “Mi cantante geométrico”.....	95
5.4 Análisis de la actividad número 3: “Noticiero sobre mi cantante favorito”.....	98
5.5 Análisis de la actividad número 4: “Inventando una historia sobre mi cantante favorito”	100

6. CONCLUSIONES.....	104
7. SUGERENCIAS.....	107
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	108
8.1 Referencias de páginas web	113
9. ANEXOS.....	120

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1: Transcripciones de las entrevistas a los maestros.....	120
Anexo 2: Formato de consentimiento de los padres para la grabación de la actividad.....	131
Anexo 3: Formato de registro de observación.....	132
Anexo 4: Registros de observación de las actividades realizadas en la investigación.....	133

ÍNDICE DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1: Educación en artes plásticas.....	48-49
Cuadro 2: Educación en diseño gráfico.....	54
Cuadro 3: Educación audiovisual.....	56
Cuadro 4: Educación en música.....	57
Cuadro 5: Educación en danza.....	59
Cuadro 6: Educación en teatro.....	60
Cuadro 7: Educación en literatura.....	61
Cuadro 8: Características de la muestra.....	69-70
Cuadro 9: Categorías y subcategorías de las entrevistas a maestros.....	77

RESÚMEN

El presente trabajo investigativo fue realizado con el objetivo de explorar la posibilidad de incluir las nuevas tecnologías dentro de las clases de educación artística, cómo un apoyo al desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo en estudiantes de 3 a 9 años. La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, con alcance descriptivo. Para el alcance de los objetivos se diseñaron varias actividades de aula para el desarrollo de la clase de educación artística, utilizando como elemento de mediación recursos tecnológicos. Se realizó una planeación semi-dirigida para cuatro actividades, en donde se tuvo en cuenta un campo específico de la educación artística y la implementación de un recurso tecnológico acorde a la dimensión trabajada.

Las actividades diseñadas fueron implementadas en aulas de preescolar a fin de documentar y analizar las ventajas y desventajas del uso del recurso tecnológico. Por esta razón fueron empleados como instrumentos de recolección de datos, los registros de observación de la ejecución de cada una de las cuatro actividades, que se complementan con sus respectivos registros audiovisuales.

Adicionalmente se realizó una serie de entrevistas semi-estructuradas a cinco profesoras de diferentes planteles educativos, con el fin de entender las percepciones que cada una posee ante el uso de tecnología en una clase de educación artística.

Los resultados obtenidos muestran algunas posibilidades de implementar la tecnología como apoyo al desarrollo de clases de arte y cómo, a través del desarrollo de estas, se presentan algunas manifestaciones de habilidades del pensamiento creativo en los estudiantes. Del mismo

modo se mantienen la transversalidad e integralidad en el currículo escolar, al introducir la tecnología en una clase de educación artística.

Finalmente, las entrevistas muestran una postura dividida de los profesores de preescolar sobre el uso de tecnología en las clases de artes, donde un grupo de profesoras se abstiene de usarlas, ya que se considera que esta área debe ser manejada de una forma vivencial y teniendo contacto directo con los materiales; mientras que otro grupo lo considera una herramienta útil y complementaria a las clases de educación artística.

Palabras clave: Tecnología, educación artística, habilidades del pensamiento creativo.

ABSTRACT

This research was conducted to explore the possibility of including new technologies in art education classes, such as developing creative thinking skills in students 3-9 years old. The research was conducted from a qualitative approach with descriptive scope. To achieve the objectives, different activities for the development of arts education were designed using technological resources as an element of mediation. At the same time, were made a semi-directed planning for four activities, which took into account a specific field of arts education and the implementation of a technological resource for each dimension.

The different activities were implemented in classrooms of preschool in order to document and to analyze the advantages and disadvantages of the use of the technological resource. For this reason they were used as instruments of data collection, the observation records of the execution of each one of four activities, which complement each other with his respective audio-visual records.

Additionally there was realized a series of semi-structured interviews to five teachers of different educational nurseries, in order to understand the perceptions that each one have on the use of technology in a class of artistic education.

The results show some possibilities of implementing technology to support the development of art classes and how through the development of these, some manifestations of creative thinking skills in students are presented. In the same way it keeps mainstreaming and comprehensiveness in the school curriculum when is introduced the technology in art classes. Finally the interviews show a stand divided on the use of information technology in arts classes, where a group of teachers declines to use, since it is considered that this area should be managed in an experiential way and with direct contact of the materials; while another group considered it a useful and complementary tool.

Keywords: Technology, art education, creative skills.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 JUSTIFICACIÓN

La implementación de nuevas tecnologías en educación ha abierto un campo de posibilidades que requieren de la investigación y reflexión de los docentes acerca de las posibilidades didácticas y oportunidades de innovación que estos adelantos brindan. La tecnología ha revolucionado el modo de ver la vida, en donde la realidad es sobrepasada por un mundo virtual lleno de nuevas herramientas que superan los límites de la distancia y los recursos físicos en una institución. En este orden de ideas, la búsqueda de posibilidades de integración de herramientas tecnológicas a diferentes áreas de la formación se convierte en un campo de indagación y exploración que involucra a los docentes de todas las áreas y no sólo al encargado del área de tecnología en una institución.

Por otra parte, se reconoce en el arte un potencial pedagógico que contribuye al desarrollo de diferentes dimensiones en los estudiantes: “El arte podía servir no solamente como una cuestión técnica, sino como un elemento educativo poseedor de un valor artístico, creador, emotivo y psicopedagógico, expresión, comunicación”(Larrañaga, 2011, pág. 1).

De igual manera, el Ministerio de Educación Nacional en los lineamientos curriculares de educación artística menciona la importancia de la enseñanza de las artes:

Las artes han sido, y continúan siendo, los lenguajes con los cuales se escriben: la historia, las costumbres, los sueños y las utopías, los amores y los desamores, los éxitos y los fracasos; pero, ante todo la génesis de la conciencia, el gusto por la armonía, las proporciones y la habilidad de crear, propiciar y disfrutar lo estético. (MEN, Lineamientos Curriculares para Educación Artística, 1993, pág. 1)

La educación artística permite generar experiencias que vivifican la vida, provoca sentimientos que pueden ser expresados o plasmados en las obras, se activa la sensibilidad más profunda de los hombres, potencia seres más creativos, permite la comunicación no verbal y contribuye a la solución de problemas.

Así mismo, Phillips (2012) comparte en su libro la existencia de diferentes habilidades que surgen en los niños y niñas al hacer uso del arte, tales como: La creatividad, la comunicación y la solución de problemas, éstas tres habilidades según la autora poseen gran importancia y frecuente manifestación al momento de desarrollar actividades artísticas en el aula. Sin embargo, algunos docentes tienen una percepción equivocada en cuanto a la enseñanza del arte, relacionándola con decoración, manualidades o aprovechamiento del tiempo libre, sin tener en cuenta las posibilidades que la educación artística brinda en el desarrollo de las dimensiones cognitivas, físicas y sociales de los niños en edad preescolar (Malavasi, 2005).

Estos hechos han generado en el imaginario de la comunidad una percepción acerca de educación artística donde no se le da el reconocimiento e importancia que realmente merece:

Históricamente la Educación Artística en Colombia ha carecido de la importancia que se le ha otorgado a otras áreas del saber; es el caso de las Matemáticas, el Español y Sociales, para citar algunas. Unas de las razones por las cuales esto sucede es que los docentes a cargo, en muchas ocasiones no tienen la formación especializada para la educación artística, y no abundan las instituciones o centros educativos que ofrezcan este tipo de formación; en consecuencia, son escasos los docentes especializados en este ámbito. (Ariza & Karpf, 2009, pág. 9)

Las herramientas de la Tecnología de Información y Comunicación TIC y los desarrollos tecnológicos, han cambiado la perspectiva educativa y proporcionado euforia colectiva en su uso e implementación dentro del currículo escolar. En muchos establecimientos educativos la adopción de las nuevas tecnologías se ha convertido en una prioridad en el plan de estudios, siendo un elemento transversal de apoyo al desarrollo de contenidos y habilidades propias de cada disciplina. No obstante, son escasas las experiencias asociadas al uso de tecnología como apoyo al desarrollo de cursos de arte o como herramienta para el desarrollo del pensamiento creativo en niños.

En consecuencia, el problema radica en dos hechos importantes: En muchos establecimientos educativos se contempla el arte como una forma de distracción o pasatiempo, pero no se tiene en cuenta los múltiples beneficios que este posee en el desarrollo de habilidades, por ende no se le da la misma trascendencia en el currículo como a las demás materias; del mismo modo y como segundo componente se puede ver que el arte no es contemplado desde un ambiente digital, ya que se considera que las artes deben ser manejadas haciendo uso del contacto físico con los materiales.

Por lo anterior, surge la necesidad de plantear una investigación que indague sobre las posibilidades de implementar diferentes herramientas tecnológicas como apoyo en el proceso de desarrollo de habilidades pensamiento creativo en los niños a través de la educación artística; lo cual da origen a la pregunta ¿Qué posibilidades didácticas brindan las herramientas tecnológicas como apoyo al desarrollo de habilidades del pensamiento creativo en la primera infancia a través de la clase de educación artística?

Esta investigación será útil al mismo tiempo para comprender la percepción de los maestros sobre el uso de tecnología en un medio artístico, observar el desenvolvimiento de los estudiantes haciendo uso de ella e involucrar una nueva forma de abordar la educación artística en el currículo escolar.

El trabajo investigativo desarrollado bajo este cuestionamiento, tiene una gran trascendencia debido al impacto que puede llegar a poseer la investigación al comprobarse que haciendo el uso de la tecnología en arte se pueden implementar nuevas estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades del pensamiento creativo en la primera infancia, y de esta manera se puede contemplar la forma de ver la tecnología como una nueva herramienta pedagógica, dándole así al currículo escolar una nueva posibilidad de cambio.

Así, se plantea una nueva forma de ver el arte combinándolo con el uso de la tecnología, esta propuesta tiene como fin mostrar que a través del uso de la tecnología aplicada en el área artística, existe una posibilidad de generar en los estudiantes el desarrollo de habilidades del pensamiento creativo.

1.2 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

De acuerdo con el rastreo bibliográfico realizado, se encontraron algunos trabajos de investigación relacionados con la temática de arte y tecnología. A continuación se nombrarán los antecedentes que fueron considerados más relevantes para este trabajo.

Estudiantes de la facultad de arte, diseño y comunicación de la Universidad Tecnológica Equinoccial de Quito realizaron una investigación la cual tenía como fin resolver el siguiente planteamiento ¿Cómo influye en la formación de los niños y niñas del ciclo inicial la utilización de Software Educativos? La investigación se realizó en el Centro Infantil Particular “Dulce

Pelusita”, de la zona Norte de la ciudad de Quito, dirigido a personal administrativo, educadoras parvularios y niños del centro, se utilizaron como instrumento la observación y las encuestas. Los resultados arrojaron que además desarrollar destrezas de coordinación óculo manual, también se observa la identificación de características de los objetos de nociones espaciales, temporales, solución de problemas entre otros (Cadena, 2003, pág. 1).

Por otra parte, estudiantes de la escuela superior del instituto Politécnico Nacional en la ciudad de México, crearon un software al cual llamaron “Sistema de apreciación de arte en la pintura para niños” el cual tiene como fin que el estudiante aprenda a apreciar el arte y a su vez aprenda a hallarle el sentido. El software incluye: Rompecabezas, un espacio para pintar, y explicaciones de arte en el muralismo, la idea de este software surgió por la poca oferta en material tecnológico en este campo, y por la necesidad de abordar de esta forma el gusto por la expresión artística (Maldonado, Pérez, & García, 2012).

A fines del año 2011 se aplicó por primera vez en Chile la prueba SIMCE TIC (Sistema Nacional de Evaluación de la Agencia de la Calidad de Educación) a una muestra de 10.321 estudiantes de segundo año medio de 505 establecimientos educacionales. Esta prueba midió 12 habilidades, agrupadas en tres dimensiones: Información, comunicación, ética e impacto social. Los resultados obtenidos a partir de este análisis arrojaron que cerca del 50% de los estudiantes evaluados no logran el puntaje establecido como mínimo en habilidades TIC. Lo anterior refleja la importancia de promover contextos experiencias que faciliten el logro de competencias para desenvolverse en la sociedad tecnológica del siglo XXI (Sunkel & Daniela, 2012).

Finalmente, estudiantes de pedagogía infantil de la Universidad Javeriana realizaron una investigación cualitativa, y una observación no participativa, con el objetivo de conocer cuáles

son las configuraciones didácticas de los docentes en cuanto a la educación artística, en edad preescolar y en lo posible elaborar algunas recomendaciones que surgieron de la observación e interlocución con algunos docentes en ejercicio; esta investigación fue realizada en el colegio San Bartolomé la Merced, aplicando siete encuestas y cuatro videos, en el acompañamiento de las clases de tres profesores de preescolar y cuatro de básica primaria. La investigación arroja la percepción equivocada de muchos maestros de Bogotá en cuanto a la enseñanza del arte, relacionándola con decoración, manualidades o aprovechamiento del tiempo libre (Ariza & Karpf, 2009).

Algunos de los maestros que participaron en dicha investigación consideran que los recursos multimedia son grandes herramientas para la enseñanza y el aprendizaje:

Los buenos recursos educativos multimedia tienen un alto potencial didáctico ya que su carácter audiovisual e interactivo resulta atractivo y motivador para los estudiantes, que además pueden conocer inmediatamente los resultados de sus actuaciones ante el ordenador y muchas veces incluso pueden configurar los programas según sus intereses o necesidades. (Cadena, 2003, pág. 48)

1.3 OBJETIVOS

1.3 .1 Objetivo general

- Diseñar e implementar una serie de actividades mediadas por la tecnología en la clase de educación artística, que favorezca el desarrollo de habilidades del pensamiento creativo en la primera infancia.

1.3.2 Objetivos específicos

- Documentar y sistematizar la aplicación de las actividades en contextos escolares.
- Identificar en los estudiantes participantes posibles manifestaciones de las habilidades asociadas con el pensamiento creativo, durante la aplicación de las actividades.
- Reflexionar sobre las implicaciones pedagógicas y didácticas del uso de actividades de educación artística mediada por la tecnología.
- Identificar la percepción que tienen los maestros sobre la tecnología inmersa en la educación artística.

2. MARCO TEÓRICO

A continuación se presentan los referentes teóricos utilizados como fundamento en el desarrollo de este trabajo. Inicialmente se presenta el marco legal bajo el cual se rige la educación artística en el país, luego se abordan los elementos teóricos asociados con la educación artística, posteriormente se desarrolla el concepto de pensamiento creativo y su relación con la educación artística. Finalmente se presenta un rastreo de diferentes elementos de software y hardware relacionados con la educación artística para niños y jóvenes.

2.1. Marco legal

El artículo 70 de la constitución política colombiana de 1991 contempla que:

El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad”. (Asamblea Nacional Constituyente, 1991, pág. 4)

Por su parte en el artículo 71 de la constitución política colombiana de 1991 afirma que:

La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades”. (Asamblea Nacional Constituyente, 1991, pág. 4)

Así mismo, el Ministerio de Educación Nacional contempla en la Ley general de educación 115 de 1994 que en todo establecimiento educativo debe existir en el plan de estudios la enseñanza de la educación artística como área fundamental del conocimiento. Por otro lado la educación artística ha sido reconocida como componente básico para la sostenibilidad política que conforma el plan decenal de cultura 2001-2010 y estrategia principal para la renovación y preservación de la diversidad en la convención para la diversidad cultural mundial de la UNESCO (2001).

Por otra parte, la ley 1341 en el artículo 20 afirma que el estado debe promover el acceso y la igualdad de oportunidades en el uso de las tecnologías de información y comunicación a todos los habitantes del territorio nacional. Del mismo modo La Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de Educación dentro de los fines de la educación, en el Artículo 5 numeral 13 afirma que “La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo” (Congreso de la república de Colombia , 2014, pág. 1) .

Por último en el artículo 67 de la constitución política colombiana de 1991 (citado por Duque, 2001) “La educación es un derecho y un servicio público con una función social; la cual busca el acceso a la ciencia, la técnica y los demás bienes y valores de la cultura” (pág.94). La educación es la encargada de la formación del ser humano, todo esto encaminado al mejoramiento cultural, científico, ambiental etc.

2.2. Educación artística

La educación artística es definida por el Ministerio de Educación Nacional como:

El campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio. (MEN, Colombia aprende , 2014, pág. 1)

La definición y el objetivo de educación artística es comprendida desde esta perspectiva: La educación artística como campo de conocimiento, que pretende generar en las personas experiencias estéticas, pensamiento creativo, expresión simbólica y sensibilidad, que se expresan desde lo corporal lo visual, y lo literario. La formación artística en el niño o niña como objetivo de la educación artística, es fundamental para su desarrollo integral, les posibilita un procesamiento adecuado de la información que recibe, les brinda la capacidad de expresión, comunicación, creatividad, y concentración. Cuando se educa por medio del arte, los objetivos están proyectados hacia la educación para la vida, el alumno aprende a captar todos los fenómenos que lo rodea, sirve como medio fundamental de la comunicación y la sensibilización, enriquece la calidad de vida, ayuda al ser humano a elaborar duelo, superar la violencia, sensibilizar los sentidos, vivificar la vida y por último a través del arte se enseña a tener respeto por los demás porque se los valora.

Las habilidades de comunicación que el niño adquiere a través del arte, le permiten la documentación de una experiencia real, liberar sentimientos de alegría o tristeza, pone a prueba

las posibilidades a través de los retos, posibilita la adquisición de habilidades en la solución de problemas, habilidades sociales (Respetar turnos, apreciar los esfuerzos del otro), motricidad fina y control de materiales.

De esta manera se reconocen la gran influencia que poseen las artes en el niño o niña:

Más allá de lo que sentimos y pensamos, hay mucha información concreta sobre por qué el arte es importante en el desarrollo de nuestros hijos que es a la vez interesante y útil saber. La creación de arte se expande la capacidad del niño para interactuar con el mundo que les rodea, y proporciona un nuevo conjunto de habilidades para la expresión y la comunicación. (Kohl, 2010, pág. 1)

La educación artística y las áreas que le competen, están encaminadas y centradas en la expresión del lenguaje, visto desde diversas naturalezas y cada una desde su especialidad, por ejemplo: El lenguaje oral por medio de textos y palabras, la música por medio de sonidos, la danza por medio de la expresión corporal (Macaya, Agra, & Berrocal, 2007). El fin que se pretende con los talleres de arte infantil, no es precisamente corregir inhibiciones de la comunicación, sino desarrollar creatividad de modo que el individuo profundice en la habilidad de inventar soluciones para situaciones concebidas por su estructura psíquica (Muñoz, Mary, & Edgar, 1997). Con esto se puede inferir que las adecuadas prácticas de educación artística en los niños y niñas permiten la expresión, la liberación de sentimientos y la comunicación con el medio.

Por otro lado, muchas personas tienen una consideración un poco errada sobre lo que es educación artística, muchos maestros y particulares afirman que es la forma de enseñar a hacer manualidades, pero lo que no tienen completamente claro es que el tema de manualidades si

forma parte de las actividades que tienen relación con la educación artística, más no es el eje central de esta. Si se quisiera dar una definición concreta se podría decir que la educación artística comprende los procesos de enseñanza y aprendizaje de todo el lenguaje visual; por ende la educación artística también está ligada a procesos cognitivos y no solo a actividades manuales (Acaso, 2009).

2.2.1 Campos de la educación artística

La educación artística al ser un método mediante el cual se transmite y estimula la visión sensible que posee el ser humano frente a lo real o lo imaginario, y con el cual se da la posibilidad de promover el desarrollo de capacidades, habilidades, aptitudes, destrezas y comportamientos; tiene la versatilidad de enfocarse en diversos campos, entre los cuales se encuentran:

Educación en artes plásticas y visuales: Representan un conjunto de acciones en donde actúan la vista y el tacto para apreciar y ejecutar las obras ,su principal característica es que la obra final es tangible ,es decir que es real y se puede ver o tocar.

Según el MEN (1993) se afirma que:

Los maestros dicen que enseñan artes plásticas se refieren a varias técnicas de expresión, siendo las más frecuentes pintura y dibujo, seguidas de "manualidades" o "artesanías", en las cuales por lo general se aprende a hacer objetos decorativos con diferentes técnicas. (pág.44)

Del mismo modo se incluye también el modelado y la escultura. Por otro lado en secundaria se ofrece dibujo arquitectónico y lineal en donde se involucra la construcción de maquetas y cerámica, la cual se orienta a la posibilidad de creación de micro-empresas.

En los lineamientos curriculares de educación artística elaborados por el Ministerio de Educación Nacional se exponen diversas necesidades que debe contemplar el maestro en el campo de artes plásticas y visuales, entre las cuales se encuentran: Enriquecer los pensamientos y prácticas del área social y al mismo tiempo estimular habilidades para percibir, interpretar y analizar símbolos; permitirle a que los estudiantes sean conmovidos sensiblemente por el entorno y la realidad exterior en donde habitan; Cuidar y valorar las artes tradicionales y los diferentes grupos étnicos y culturales reconociendo los principales carnavales, fiestas, trajes, festivales ,música, danza etc.

Educación en diseño gráfico: Las artes gráficas hacen referencia a todo tipo de elementos visuales, con los cuales se realiza un proceso artístico de creación y elaboración de un diseño utilizando un medio, estas artes son usadas en su mayoría como medio de difusión publicitaria.

Las Artes Gráficas están compuestas por oficios tales como: Diseño Gráfico, Prensa, los diversos sistemas de Impresión, Encuadernación y acabados. Según el ministerio de educación nacional; el estudio de diseño gráfico es considerado como una necesidad social, permite y sensibiliza a los niños hacia su entorno visual y auditivo.

En palabras del (MEN, Lineamientos Curriculares para Educación Artística, 1993); afirma que:

El diseño gráfico debe a los estudiantes ofrecerles canales de comunicación y herramientas para reinterpretar y transformar su mundo y propiciar condiciones en las que se agudice su sentido de observación, se promueva la búsqueda, la experimentación, la investigación de su entorno dinamizando su experiencia cotidiana. Debe posibilitar la

proyección de las fuerzas creativas de los estudiantes en sus propuestas artísticas.
(pág.47)

Por otro lado si hacemos énfasis en las artes gráficas digitales podemos agruparla como una disciplina que engloba las obras artísticas creadas por medios digitales, en especial se hace uso de la computadora, lo cual constituye uno de los últimos vestigios en vanguardia. Al ser una disciplina de las artes plásticas y producto de la tecnología informática, las obras de arte se manifiestan por medio de tecnología avanzada. El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) en el año de 1993 plantea en sus lineamientos Curriculares para educación artística que el estudio del diseño gráfico debe sensibilizar a los niños hacia su entorno visual y auditivo; ofrecerles canales de comunicación y herramientas para reinterpretar y transformar su mundo y propiciar condiciones en las que se agudice su sentido de observación, se promueva la búsqueda, la experimentación y la investigación de su entorno. Además, debe posibilitar la proyección de las fuerzas creativas de los estudiantes en sus propuestas artísticas

En un artículo de la página WEB titulada Eduteca (2003) que habla sobre software en artes visuales; se encontró que el diseño gráfico da la posibilidad al ser humano de combinar los conceptos de comunicación y arte, de esta manera existe la posibilidad de estructurar del Proyecto Educativo Institucional (PEI) de cada institución.

Educación audiovisual: La educación audiovisual pretende fomentar la comprensión crítica de los medios de comunicación, dentro de la educación audiovisual podemos incluir el cine, la televisión y la multimedia los cuales tienen como fin enriquecer la fantasía y la imaginación, del mismo modo desmitificar la concepción errada de la tecnología, de tal manera que se vea con un propósito pedagógico y de expresión; así mismo posibilitar la integración y el juego haciendo

uso de estos conceptos y por ultimo buscar una apreciación del universo multimedia con el fin de integrarlo a nivel académico.

Aquí se citará al MEN (1993) que afirma:

Cómo podríamos aproximarnos en la escuela a aprehender, reconocer, transformar, apreciar y comprender la calidad de la vida de la que hacemos parte sin desarrollar una propuesta de aprendizaje de los medios audiovisuales, los cuales, antes que nada nos invitan deliciosamente al campo de la experiencia estética y de la representación significativa de la dinámica de la interacción humana.(pág.52)

Educación en música: según el MEN (1993) la música posee una relación directa con la parte afectiva, del mismo modo genera un desarrollo creativo y perceptivo. La actividad musical es un medio artístico para transmitir valores interpersonales, influye en el desarrollo armónico y social de las personas, en la estabilidad emocional, física e intelectual de tal manera que puede ser visto como uno de los más complejos lenguajes simbólicos.

El sonido rodea a los niños desde el primer momento de vida por tanto se puede demostrar que el sonido desarrolla una función básica en la comunicación, del mismo modo la apreciación musical permite que el niño o niña sea consciente de que el silencio también es un componente musical, de esta manera se desarrollan habilidades de escucha y espera de turnos.

El sentido del ritmo permite la relación de la parte cerebral con la parte muscular, así mismo la ejercitación de la memoria al aprenderse las canciones, acompañadas de instrumentos y piezas musicales. Por otro lado la creatividad se fomenta en el momento que los estudiantes crean sus propias melodías, en los movimientos corporales y musicales y en la composición de sus propias obras (Barquero, 2006).

Educación en danza: Para determinar que el ser humano es un organismo viviente en el que suceden impulsos misteriosos de energía vital, es importante ver las manifestaciones por medio de los movimientos corporales que el ser humano realiza cuando danza.

Según los lineamientos curriculares en el área artística MEN (1993) sostiene que:

Danzar bien requiere introspección profunda, autoafirmación, atención, interiorización rítmica, sensibilidad hacia las formas de movimiento y originalidad. No se deben separar los valores estéticos, artísticos y culturales de la danza como arte escénico del valor educativo que ésta contiene. (pág.71)

Educación en teatro: Por medio de las prácticas teatrales los estudiantes ejercitan la escucha y la atención de sí mismos y de sus demás compañeros, del mismo modo se genera conciencia del espacio de los otros es decir reconocer las diferencias de los demás y de sí mismos.

Aquí se citará a él MEN (1993) quien afirma que:

El teatro es el espacio privilegiado del juego, allí donde el individuo realiza la experiencia de sí mismo y la experiencia del otro, experiencia real y simbólica, que le permite empezar a elaborar una identidad y a imaginar un posible devenir dentro del respeto y la tolerancia.(pág.76)

Educación en literatura: Hace un par de décadas sale a la luz una gran preocupación por la formación de lectores, en donde concluyeron en que la responsabilidad le correspondía a la sociedad y que la escuela era una pequeña parte. Viendo dicha preocupación, se comenzó hablar de una crisis de la lectura, por ende en el transcurso de los años se iniciaron diversos debates para la promoción de esta, con el fin de crear en la escuela hábitos lectores y así desarrollar el

gusto y el interés, de tal manera se comenzaron a realizar capacitaciones creación de nuevas bibliotecas públicas, instauración de salas infantiles de lectura (MEN, 1993).

2.2.2 Técnicas del arte

Para hablar de técnica en la rama artística es importante afirmar que son las formas o procedimientos de darle uso a los materiales. La técnica es definida según Reginal S Haggard (citado por Collins & Whelchman, 1996) como: Conjunto de operaciones manuales y mecánicas que actúan sobre las materias primas, para organizarlas, conformarlas y moderarlas de acuerdo con una intencionalidad artística específica” (pág.14).

A continuación se nombraran algunas de las técnicas consideradas relevantes para esta investigación

Dibujo: Teniendo en cuenta la definición que da del autor de Ralph (1981) considera que el dibujo es una técnica de representación gráfica que se trabaja mediante herramientas o métodos; por ejemplo el método más básico para la aplicación de color es el lápiz, su mina está elaborada por materiales como grafito y arcilla. Dentro de esta técnica se encuentra el carbón, lápices de colores, la tinta, lápiz de grafito.

Pintura: Según el autor Ralph (1981) la pintura el arte de representación gráfica que se forma mezclando colores en polvo con un líquido orgánico que sirve como conductor de dicho color. Entre las técnicas de pintura se encuentra: El óleo, la acuarela, pintura en pastel, tinta y aerografía.

Escultura: Es el arte de la creación de figuras tanto abstractas como las consideradas normales, en forma de relieve o exentas. Según Orozco (2011) las obras realizadas con esta técnica tienen

como característica particular el aspecto tridimensional en donde se contempla la voluminosidad, la solidez y la realidad. Entre las técnicas de escultura se pueden encontrar: La fundición, arcilla, yeso etc.

Fotografía: Según el diccionario ABC (2014) Se denomina fotografía “Al proceso de capturar imágenes mediante algún dispositivo tecnológico sensible a la luz, que se basa en el principio de la cámara oscura” (pág.1). Algunas de las técnicas fotográficas más utilizadas son: Fotografía arquitectónica, bodegón, nocturna, submarina etc.

Modelado: Es una técnica artística que tiene como fin darle forma a materiales maleables trabajado con materiales en forma de espátula o también con los dedos. Entre las técnicas de modelado se encuentra la plastilina, arcilla, cera entre otros (Gulias, 2012).

2.2.3. Habilidades adquiridas a través del arte

La autora Lisa Phillips describe siete habilidades que se desarrollan a través del contacto con el arte, las cuales se consideran significativas para la vida diaria y el éxito académico; en una ponencia posterior, la misma autora señala tres habilidades adicionales que consideras relevantes.

Creatividad: El pensar y actuar de manera rápida en situaciones específicas y realizar labores desde diferentes perspectivas, permite distinguir a un niño del resto. Para Phillips (2012) hablar sobre creatividad conduce a que el cerebro maneje los estímulos con su lado izquierdo, esto permite tener la habilidad de ver los problemas desde una perspectiva general y de esta manera encontrar una solución innovadora a dicho problema. Como complemento, Merchén (2009) la define como “La capacidad para captar la realidad de manera singular, y transformarla, generando y expresando nuevas ideas, valores y significados” (pág.9)

Confianza: Según la autora Phillips (2012) la confianza es una de las más importantes habilidades que serán decisivas en la vida adulta, de esta manera las personas mayores pueden ayudar a los más pequeños a desarrollar y estimular dicha habilidad, para contribuir con el éxito en todos los ámbitos de la vida. Del mismo modo permite que la persona tome el control de lo que está interpretando y se genere en él un grado alto de confianza. Las actividades teatrales permiten el ejercicio de ensayo y error, contribuyendo con el aprendizaje del niño o niña.

Solución de problemas: Es importante permitir que los niños y niñas tengan la oportunidad de resolver los problemas de manera particular, de esta manera el adulto debe mostrar dichos problemas como una oportunidad más no como un obstáculo. Phillips (2012) define la solución de problemas a manera de ejemplo de esta manera: Al verse el niño o niña enfrentado al dilema de qué hacer cuando se le da un pedazo de arcilla, se puede decir que dicho sujeto comienza a representar en su mente todo un esquema de solución de problemas, de esta manera toda esta práctica hace que se desarrollen sus habilidades de razonamiento y comprensión. El arte permite que los estudiantes sean perseverantes y entiendan que los problemas tienen más de una solución, del mismo modo permite la búsqueda de diferentes alternativas.

Perseverancia: Es la habilidad que permite a las personas no rendirse con facilidad, del mismo modo lo conduce a seguir adelante a pesar de los obstáculos; la persona perseverante termina las tareas por más difíciles que sean y así se le presenten tropiezos o encuentren dificultades en el camino. Para la autora Phillips (2012) la perseverancia puede manifestarse en algunas actividades de la vida, por ejemplo cuando los niños o niñas comienzan a interpretar piezas musicales, la practica desarrolla en ellos habilidades para no rendirse y seguirse preparando.

Enfoque: Hace referencia a la determinación de un punto en específico en el cual se le brinda prioridad, del mismo modo esto genera la adquisición de conocimiento altamente significativo.

Para Phillips (2012) es la posibilidad de quedarse centrado en una actividad o ejercicio en particular.

Comunicación no verbal: Es la forma en la cual las personas perciben las cosas, teniendo en cuenta que todos los seres humanos lo ven desde una perspectiva diferente, permitiendo que dichas percepciones sean transmitidas a las demás personas. La autora Phillips (2012) considera que los seres humanos aprenden a comunicarse a través de diferentes lenguajes, como por ejemplo con el teatro, las personas expresan emociones usando la expresión corporal; por ende es responsabilidad del maestro enseñar al alumno a trasmitirlas e interpretarlas de manera adecuada, de tal manera que este tipo de emociones lleguen a la audiencia y sean interiorizadas.

Retroalimentación constructiva: Los estudiantes siempre están expuestos a que sus maestros les brinden una retroalimentación de sus trabajos. El trabajo con arte permite que las personas sean más reflexivas y que reciban las sugerencias vistas de manera constructiva. De esta manera los niños y niñas aprenden a recibir todos los comentarios de una forma positiva, eso sí basándose en unos parámetros que contribuya al mejoramiento de producto final (Phillips, 2012).

Colaboración: Según la autora Phillips (2012) por medio del trabajo con arte, los niños y niñas se delegan responsabilidades, se comprometen con sus compañeros a lograr un objetivo y al mismo tiempo se practica el trabajo colaborativo. En este sentido todos los estudiantes aprenden a valorar su propio trabajo y entienden que todos pueden ser líderes y aportar al grupo.

Dedicación: Hace referencia a la entrega comprometida a una actividad en específica, del mismo modo permite generar la actitud firme de alcanzar un objetivo. Phillips (2012) sostiene que los niños y niñas relacionan la dedicación con el sentimiento de logro, en el transcurso de las practicas los estudiantes aprenden a respetar tiempos, opiniones y desarrollan hábitos como la puntualidad.

Responsabilidad: Es el cumplimiento de las actividades de forma correcta y con el objetivo de alcanzar un logro, del mismo modo se puede ver como un rol que adquiere cada persona para responder de manera positiva ante la tarea propuesta; de esta manera el niño o niña es consciente que una mala acción puede afectar y traer consecuencias negativas a los demás miembros del grupo (Phillips, 2012).

2.3 Pensamiento creativo

Antes de abordar el tema de pensamiento creativo, es importante hacer una descripción concreta sobre la palabra de creatividad: Esta hace alusión al pensamiento original que permite la creación de cosas valiosas e innovadoras. En un artículo titulado “Teorías sobre la creatividad” Howard Gardner afirma que “Una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” (citado por Carevic, 2010, pág. 6).

El psicólogo maltes Edward de Bono en el año de 1970 convierte el asunto místico de la creatividad en una base sólida, considerando que la creatividad es un comportamiento necesario visto desde una función auto-organizada y bajo dos tipos de pensamientos, el lateral y el vertical.

Pensamiento lateral: Es un pensamiento lineal que se mueve en una sola dirección, es decir, es aquel que utiliza la capacidad de discriminar, ordenar y evaluar. Este tipo de pensamiento tiende a ver la solución de los problemas desde una sola perspectiva, no contempla el hecho de que existen múltiples opciones que en algunos casos pueden ser consideradas inconcebibles.

Pensamiento vertical: El pensamiento lateral o divergente está íntimamente relacionado con los procesos mentales de la perspicacia, la creatividad y el ingenio. Se trata de una forma definida de aplicar la mente a un tema o problema dado, oponiendo nueva información con ideas viejas. Se obtendría así una modificación de la idea antigua como resultado de los nuevos conocimientos. La aplicación del pensamiento lateral en la enseñanza el fin último es el uso óptimo más no la memorización.

Por otro lado en su libro “Creatividad” de Bono (2008) la define como la destreza o habilidad que puede ser interiorizada, aplicada y con el transcurso del tiempo desarrollada. Aunque muchas personas posean más talento o sean más hábiles que otros, no quiere decir que los demás sean menos creativos, todas las personas tienen la capacidad de desarrollar habilidades y tener fortalezas que los hacen únicos y auténticos.

Para el psicólogo Estadounidense Guilford en el año de 1951 consideró necesario clasificar el pensamiento productivo en dos clases:

Pensamiento convergente: Este tipo de pensamiento se mueve en un solo plano, tiende a ver una sola alternativa para la solución de los problemas, se enfrenta a unos límites definidos, un plano cerrado y el pensamiento se desplaza siguiendo una secuencia prevista.

Pensamiento divergente: Este tipo de pensamiento no se restringe a un plano único, es decir ve las cosas desde varias perspectivas, actúa desarticulando esquemas, siendo flexible ante posiciones y produciendo nuevas conexiones cerebrales. El pensamiento creativo se ajusta más hacia el pensamiento divergente. “Además de esto, es rico en metáforas, es atemporal y simbólico. Se puede decir también que funciona más en el ámbito de la fantasía que de la realidad concreta”. (Carevic Johnson, 2006, pág. 2).

Existen varias teorías que tratan el tema de la creatividad y el pensamiento creativo, sin embargo ninguna explica en su totalidad este concepto. Por ende se pueden encontrar autores que aportan diferentes ideas dentro de las diferentes teorías. Dentro de estas teorías se destacan:

Teoría asociacionista: Esta teoría explica como los humanos usan la asociación para ampliar sus conocimientos del mundo. Dentro de esta asociación se pueden clasificar los procesos creativos de acuerdo a la jerarquía de las asociaciones y la fuerza de las mismas. Adicionalmente Malzman y otros autores reconocen el gran valor que tienen los estímulos en ámbitos familiares y sociales, así como sus efectos negativos.

Dos autores destacados en esta teoría son Mednick y Malzman, en donde generan su hipótesis acerca del pensamiento creativo de la siguiente forma:

El proceso de pensamiento creativo consiste en conformar elementos asociativos en combinaciones nuevas que cumplen ciertos requisitos o son, de algún modo útiles. Cuanto más lejos están entre si los elementos de la combinación nueva, tanto más creativo será el proceso y la solución (Goñi Vindas, 2003, pág. 116).

Teoría Gestáltica: En esta teoría el proceso creativo o pensamiento productivo, como lo llaman los autores, está sujeto a los esfuerzos y tensiones generados por el problema sobre el sujeto; estas tensiones fomentan el cambio en la percepción del problema. La Gestal es más aplicable a problemas convergentes que tienen solo una o pocas respuestas correctas. (Busse & Mansfield, 1984, pág. 49).

Teoría existencialista: Esta sostiene que el individuo creativo se abre al entorno; es decir se encuentra alerta y actúa como centinela respecto del entorno. Esto con el fin de comunicarse con el mismo. Según Carevic (2006) “Para esta teoría el descubrimiento de los problemas es tan

importante como encontrar las soluciones y este descubrimiento original del problema es lo que distingue a los creadores de los que no lo son” (pág.2)

Teoría de transferencia: Carevic (2006) comenta en su escrito una teoría importante en cuestión de pensamiento creativo desarrollada por Guilford, la cual es ejemplificada por un cubo de la inteligencia donde se representa las tres dimensiones el proceso creativo. En la primera dimensión se encuentran los contenidos mentales, donde se ejercita el pensamiento. La siguiente dimensión representa las operaciones mentales, donde el pensamiento divergente posibilita una gran cantidad de ideas y el convergente enfoca los razonamientos en solo una. Finalmente se escoge la información sobre la mejor idea. En la última dimensión se presentan los productos de ese razonamiento. De esta mane a la creatividad implica alejarse de lo que es usual u obvio, de tal manera que el producto final sea algo innovador.

Teoría psicoanalítica: Teniendo en cuenta la teoría de Busse & Mansfield (1984) consideran que el proceso creativo se divide en dos fases. La primera fase es la inspiración; donde el consciente pierde el control sobre los procesos de pensamiento y es el preconscious el que termina realizando dichos procesos. La segunda fase, de elaboración, somete las ideas creadas a una serie de evaluaciones lógicas rigurosas.

Teoría de las inteligencias múltiples: Howard Gardner el autor y creador de las inteligencias múltiples considera que la inteligencia no pueden ser vista como algo unitario sino como un conjunto de inteligencias distintas y semi-estructuradas.

Según Carevic (2006) afirmando que:

El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo, de un modo que al principio es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.(pág1)

Finalmente en esta teoría se afirma que las soluciones a los problemas se dan con mayor frecuencia si el individuo aborda las actividades por puro placer y no por recibir un estímulo o por una recompensa.

2.3.1 Etapas del proceso creativo

El psicólogo británico Graham Wallas (citado por Fernández, 2013) en el año de 1926 indica cuatro etapas vitales del pensamiento creativo que suceden de forma lineal, una seguida de la otra y que son relevantes en el proceso del pensamiento creativo.

Preparación: En esta fase, se identifica el problema o necesidad a resolver, entendiendo el problema como una dificultad o reto; en esta etapa se comienza a recogerse la información que pueda ser útil para la solución. Se analiza la información y una vez se comprende se pasa a la siguiente etapa.

Incubación: Una vez comprendido el problema, comienzan a generarse posibles soluciones tentativas. Es una fase fue considerada inconsciente, ya que las soluciones propuestas son inaccesibles a la consciencia del sujeto. Implica apartarse del problema y liberar a la mente de una búsqueda consciente de la solución, lo cual puede durar desde segundos hasta años. Una vez comprendido el problema llega el momento de interiorizarlo de manera inconsciente.

Iluminación: al llegar a esta etapa comienzan a emerger las ideas que nos acercan a la solución podría decirse que es un momento donde se enciende la bombilla en esta etapa la persona se siente entusiasmada por sus esfuerzos.

Verificación: Es una fase donde sale a relucir la lógica, en el momento que se encuentra la solución, la persona pone manos a la obra para llevarla a cabo. Luego la solución se evalúa y si no se encuentran los resultados esperados, la persona retrocede a la etapa de incubación.

2.3.2 Características del pensamiento creativo

A través de múltiples estudios y un recorrido amplio en la psicología cognoscitiva salen a la luz algunas características del pensamiento creativo que pueden ser reflejadas por los individuos y aunque son en algunos casos un poco dispares como para que una persona pueda adoptarlas todas, puede ser de gran influencia en la producción creativa de los seres humanos (Johnson, 2003).

A mediados del siglo XX la creatividad fue considerada como una disciplina de estudio, por ende existió una gran oleada de investigaciones, cursos y publicaciones relacionados con este tema. Uno de los pioneros del estudio de la creatividad fue Joy Paul Guilford, psicólogo Maltés (citado por Bustamante, 2013) el cual diseñó un test para evaluarla y propuso la distinción entre pensamiento convergente y divergente. Del mismo modo consideró que la creatividad brinda al ser humano la capacidad de generar un gran número de ideas a la hora de solucionar un problema; de esta manera el pensamiento convergente está relacionado con la solución de problemas, lo cual solo considera la existencia de una solución única prestando atención a los

detalles; mientras el divergente se caracteriza por el criterio de singularidad, imaginación y flexibilidad, posibilitando gran cantidad de diferentes ideas.

Ellis Paul Torrance, psicólogo Americano, ha ejercido una gran influencia dentro del campo de la medición psicométrica del pensamiento creativo, se inspiró en la teoría de Guilford, pero ha modificado las actitudes en cuanto al grado de complejidad. En el año de 1966 publicó el test sobre pensar creativamente; este test es un conjunto de pruebas verbales que al mismo tiempo brinda como estímulo una figura. En palabras de Pep, Diaz, & Giráldez (2009) “El test de Torrance de pensamiento creativo se ha convertido en la medida general del pensamiento creativo más utilizada, sobre todo en los países anglosajones”(pág.29)

De esta manera los autores mencionados consideran que la creatividad es representada por las siguientes características:

Fluidez: Johnson (2003) afirma que “El alumno genera la mayor cantidad de ideas posibles sin que estas se relacionen con una evaluación” (pág.35). En este caso las ideas se generan de manera espontánea y fácil por lo que se puede visualizar de dos formas: Fluidez de pensamiento y fluidez de expresión; del mismo modo no se ven notorias las transiciones de un movimiento a otro como es el caso de la danza. En el mismo orden de ideas, Guilford (citado por Goñi, 2000) afirma que “Los individuos que tienen fluidez ideacional alta producen una gran cantidad de ideas de solución de problemas en un tiempo corto” (pág.104). En pocas palabras los individuos generan ideas a gran velocidad.

Por su parte Torrance (citado por Jimenez, Artiles, Rodríguez, & García, 2007) considera que la fluidez es la capacidad de generar un gran número de ideas, es decir la habilidad de concebir una cifra elevada de respuestas de forma verbal o gráfica, a partir de un estímulo.

Flexibilidad: En este caso el estudiante observa la idea original y busca otra manera de usarla darle aplicabilidad o resolverla. En otras palabras se posibilita el cambio de estrategia, diferentes soluciones a un mismo problema, creación de estrategias etc. En palabras de Johnson(2003) Considera que “El alumno crea diversos enfoques ” (pág.35)

Por otro lado el teórico Guilford considera que las personas que poseen la actitud de flexibilidad rompen lo establecido a fin de atacar los problemas desde una nueva perspectiva, involucra una transformación, un cambio, un replanteamiento o una reinterpretación. “Aquellos que tienen flexibilidad alta pueden cambiar con facilidad el enfoque de solución de problemas que ha estado usando, si problemas o condiciones nuevas exigen enfoques nuevos”. (citado por Goñi, Desarrollo de la creatividad, 2000, pág. 104)

En el mismo orden de ideas Torrance (citado por Arreguín Rocha, 2008) considera que la flexibilidad implica la capacidad de cambiar el enfoque de pensamiento para poder llegar a la resolución de un problema a partir de distintos puntos de vista.

Elaboración: En este caso el estudiante observa la idea y agrega cosas nuevas para hacerla interesante o diferente, Johnson (2003) considera que el alumno construye un nuevo elemento para que tenga una estructura fuerte. Del mismo modo consiste en añadir ideas que ya existen modificando algunos de sus atributos, eso sí manteniendo las características esenciales.

Así mismo, Guilford citado por Carevic (2014), afirma que la elaboración “Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Implica la exigencia de completar el impulso hasta su acabada realización. Es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas” (pág.1)

Por su parte Torrance considera que este factor describe el nivel de detalle o la complejidad de las ideas que se generan.

Torrance, parte de dos supuestos para esta característica de la creatividad:

El primero es que la respuesta mínima y primaria a la figura estímulo es una sola respuesta. El segundo supuesto es que la imaginación y la presencia de detalles en el dibujo es una manifestación de la habilidad creativa, llamada apropiadamente elaboración. (citado por Arreguín Rocha, 2008, págs. 7-16)

Originalidad: En este caso el alumno detecta un problema o busca una idea la cual nadie la haya pensado antes, visualiza los problemas de manera distinta lo cual permite encontrar respuestas nuevas o innovadoras. En palabras de Johnson (2003) afirma que: “*El alumno genera ideas originales o únicas*” (pág.35)

Por su parte Guilford (citado por Goñi, 2000) considera que los individuos con actitudes originales generan ideas nuevas y genuinas “Los individuos con originalidad alta pueden hacer sugerencias inusuales o incluso únicas” (pág.104)

Siguiendo el mismo orden de ideas Torrance (citado por Jimenez, Artiles, Rodríguez, & García, 2007) considera que el nivel de originalidad de una respuesta válida a una pregunta es mayor cuando la respuesta que da el individuo difiere de la de otros sin salirse de los parámetros válidos para esa respuesta. Los mismos autores nombrados anteriormente, definen la originalidad con las siguientes palabras: “La característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente. Está referida a la habilidad para producir respuestas novedosas, poco convencionales, lejos de lo establecido y usual”. (pág.155)

Por otro lado Andrew Johnson (2003) sostiene que existen otras habilidades que pueden ser visualizadas a través de actividades o ejercicios que permiten el desarrollo del pensamiento creativo. A continuación serán nombradas dichas características pero vale la pena aclarar que no tomadas en cuenta como categorías en esta investigación.

Integración: El alumno selecciona ambas cosas, selecciona cosas importantes y combina para describir una nueva totalidad. En palabras de Johnson (2003) afirma que “El alumno conectara o combinara dos o más cosas para formar una totalidad” (pág.35)

Red y tormenta de ideas: Según Johnson (2003) “El alumno creará un red para generar ideas relacionadas con un tema dado” (pág.35). En este caso el estudiante observa la idea original, busca entre dos y cinco sub-ideas, hace una tormenta de ideas para cada sub-idea y ya para finalizar las describe.

Generación de relaciones: El estudiante observa elementos o ítems, les da atributos, relaciona lo observado con eventos similares, y describe la relación. Johnson (2003) afirma que “El alumno busca ítems o eventos relacionados” (pág.36)

Solución de problemas: Para Johnson (2003) esta característica hace referencia a la habilidad de encontrar el punto medio entre lo que se tiene y lo que se quiere; en otras palabras es un proceso mental mediante el cual el ser humano busca alternativas para llegar a un objetivo sin que los obstáculos interfieran en el alcance de lo esperado.

Para abordar este tema, es importante iniciar con el concepto de problema. El autor francés Oleron (1980) sostiene que el termino problema solo es posible cuando hay una solución posible, es decir el individuo tiene las herramientas intelectuales para poder enfrentar y darle

solución a un problema; estas herramientas se adquieren a partir de habilidades adquiridas o conocimientos aprendidos. Otros autores como Mayer (1986) dice que los problemas se presentan cuando un individuo no se siente cómodo ante una situación o un entorno, y debido a esto busca la forma de cambiar y darle un giro a dicho problema para que tenga una percepción más agradable.

La creación artística nace a través de la solución de problemas desde el hecho de saber que se desea hacer con los materiales y como los voy a convertir en una obra de arte, hasta el desarrollo de habilidades de razonamiento y comprensión. La solución de problemas representa un campo amplio del conocimiento en psicología, por esta razón existen múltiples autores y teorías que buscan explicar o interpretar como son los procesos cognitivos que desarrollan las personas para dicha resolución de un problema.

Howard Gardner (citado por Díaz, 2006) plantea una teoría a la cual llamo inteligencias múltiples, en donde contempla la inteligencia como la capacidad desarrollable de resolver problemas haciendo uso del razonamiento abstracto. Gardner organiza dichas inteligencias en ocho tipos, tales como: lingüística (comprende el orden y el significado de la palabra), lógico-matemático (capacidad de calcular, identificar modelos, abstracciones, razonamientos), espacial (hace un modelo mentales en tres dimensiones del mundo que lo rodea), cinético-corporal (uso del cuerpo para solución de problemas o ejecución de actividades), musical (percepción y producción musical), interpersonal (nos permite entender a los demás, se aprende haciendo relaciones), intrapersonal (nos permite formar una imagen exacta de nosotros mismos, se aprende meditando, planeando, seleccionando e individualizando) y naturalista(se aprende mediante la clasificación e identificación de las especies en su medio ambiente).

Siendo el punto de interés la parte artística y el desarrollo de habilidades del pensamiento creativo, es importante definir de una forma más completa las siguientes inteligencias: Inteligencia lingüística como la forma de verbalizar a través de la escucha, la lectura, la escritura y el lenguaje verbal, en esta se utilizan los dos hemisferios cerebrales, específicamente en el área de broca; del mismo modo la cinético-corporal como la dramatización en donde es aprendida a través del movimiento, la construcción, los sentimientos y el contacto físico. En palabras de Díaz (2006) la inteligencia cinético-corporal “Se asocia con el movimiento físico, con el conocimiento y la sabiduría del cuerpo. Siguiendo la misma línea, la inteligencia musical tiene en cuenta la armonía y se aprende mediante el canto, el tarareo y la percusión” (pág.39).

La inteligencia musical permite que las personas que poseen talentos para percibir los sonidos a partir de lo que escuchan en el ambiente puedan elaborar significados; siguiendo este orden de ideas es importante darle relevancia a la inteligencia espacial la cual es aprendida, dibujando, viendo y pintando. Según Hernández (2014) la inteligencia espacial “Es la habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representarse gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y sus interrelaciones” (pág.143). Este tipo de inteligencia se le alude a las personas que se les facilita el trabajo con gráficos, mapas mentales, planos y mapas conceptuales.

Dentro de la actividad de solución a los problemas se pueden identificar diferentes aspectos tanto culturales, sociales o sentimentales que incentivan a los individuos a transformar dicho problema. Dentro de las primeras teorías que analizan estos aspectos se encuentran:

Teorías asociacionistas: Según Sánchez (2007) la teoría asociacionista considera que todos los problemas poseen solución, partiendo del ensayo y el error

Teorías de la Gestalt: El grupo de autores que se dedican a trabajar estas teorías concuerdan en la idea de que los problemas son resueltos a partir de estructura mentales, las cuales se manejan organizando los elementos de dicho problema (Sánchez H., 2007).

Teoría de Newell & Simón: Para Sánchez (2007) es una perspectiva a partir de la psicología computacional, donde se tienen en cuenta las consecuencias y condiciones de las acciones, de esta manera se considera que esta perspectiva es muy similar a la de un computador; del mismo modo esta teoría se caracteriza por la existencia de dos procesos fundamentales entre ellos la comprensión y la solución del problema.

Teorías Piagetianas: En la teoría de Piaget (citada por Gangoso, 1999) la solución de problemas se enfoca en darle relevancia a los procesos y su desarrollo más que en los resultados.

Por otro lado se incluirá la categoría de ya que muchos autores mencionan esta característica como un elemento relevante para el desarrollo del pensamiento creativo.

Comunicación: Es un proceso de interacción transmisión o intercambios de sentimientos, opiniones o pensamientos mediante lenguaje verbal o no verbal con el fin de dar a conocer un mensaje. A través del arte se abren canales de comunicación en donde se expresan un sinnúmero de mensajes que se pueden ver plasmados en la ejecución de la obra y en su representación final.

Las personas pueden expresar estados emocionales, sentimientos y formas de percibir la vida, del mismo modo si el trabajo que se está realizando es en equipo es necesario que exista una transmisión y recepción de ideas entre las personas involucradas haciendo uso de la comunicación verbal.

Al hablar de comunicación no verbal se puede afirmar que: “Los gestos, las posturas, las miradas, los tonos de voz y otros signos o señales no verbales constituyen un lenguaje complementario de la palabra con el que nos comunicamos en forma constante” (Rulicki, 2012, pág. 13) . Del mismo modo a través del arte las personas pueden manifestar emociones que de repente parecen complicadas expresarlas de forma verbal, en este sentido se abre un bagaje de posibilidades para comunicar y transmitir una información de forma consciente o inconsciente.

2.4 Software educativo para la primera Infancia

El uso de tecnología en el aula permite un trabajo integral de innovación que pretende que el alumno busque en distintos medios la comprensión del mundo que lo rodea, siendo capaz de estar al margen de los avances culturales, tecnológicos y sociales, haciendo un buen uso y desarrollando un sinnúmero de habilidades que faciliten su desarrollo individual y que permita que a su vez brinde a la comunidad un desarrollo cooperativo.

Es impactante ver como se categoriza a los seres humanos según el siglo en el que haya nacido, es decir se tiene catalogado a los niños nacidos en el siglo XXI como niños digitales y se etiquetan a los padres como inmigrantes digitales, esto pone en tela de juicio la labor cooperativa de la escuela y familia ya que los padres suelen estar aislados de la nueva lengua que se manejan en esta nueva era; todos estos cambios generan que las escuelas tengan la obligación de cambiar sus métodos de enseñanza e implementar nuevas herramientas al acto educativo. Por otro lado se muestra la gran necesidad de la escuela y de los maestros por adoptar las nuevas tecnologías a la educación, en el cual se tiene que hacer una modificación del currículo y una capacitación a los maestros, al igual que una actualización de los temas que se van a presentar a los estudiantes.

Este nuevo siglo demanda grandes cambios que obligan al estudiante a solucionar problemas, a tener una posición crítica, a comunicarse con los demás, a tener habilidades tecnológicas entre otras. Es por esto, que el docente debe buscar nuevos recursos tecnológicos y pensar en el uso didáctico que pueden dar a ellos. Es por esto que se describirán en este aparte algunos elementos de hardware y software que el docente puede explorar y utilizar como apoyo en sus clases de educación artística.

En palabras de Rodríguez (2013) “Al hablar de software educativo nos estamos refiriendo a los programas educativos o programas didácticos, conocidos también, como programas por ordenador, creados con la finalidad específica de ser utilizados para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje”(pág.1). Es importante tener en cuenta que si se hace uso de un software educativo, este debe tener una serie de características que permitan el crecimiento y formación del estudiante, es decir, es necesario que cumpla con las siguientes parámetros: Que su contenido sea presentado de manera correcta y clara, que exista una interacción entre usuario y programa, que tenga un medio de distribución como por ejemplo CD ROM, en línea, DVD, que incorpore recursos multimedia, que su diseño sea atractivo, sin excesos visuales, claro, funcional, con fácil manipulación, que sea versátil es decir que sea adaptable a las circunstancias del usuario.

Es importante resaltar que el software educativo está destinado a la enseñanza y aprendizaje autónomo, sirve de apoyo en procesos de enseñanza y aprendizaje y su principal característica es la interactividad.

Por otra parte el término hardware según De Pablos, López, Romo, & Medina (2004) hace referencia a el “Conjunto de componentes que tienen una naturaleza física y por tanto material

para atender a las actividades de contacto, procesamiento y comunicación del sistema” (pág.54). En otras palabras hace referencia a la parte física de un sistema informático, equipo u ordenador.

Tanto el hardware como el software tienen relación directa, ya que el uno no puede funcionar sin el otro, debido a que este último es la parte lógica e intangible de dicho artefacto electrónico y complementa la parte física o tangible.

2.4.1. Software y hardware disponibles para una clase de educación artística

A continuación se mostrará un conjunto de matrices en las que se relacionan los diferentes campos de la educación artística con los programas de software y elementos de hardware que pueden ser utilizados como herramientas de mediación en una clase de educación artística.

Además se realiza una breve descripción de algunos de los programas relacionados y como complemento se mostrara la correspondiente dirección electrónica en la que se puede acceder a información extra sobre dichos recursos.

Educación en artes plásticas

Educación en artes plásticas	Habilidades	Software y Hardware
Pintura	Comunicación no verbal Solución de problemas Motora Fluidez Originalidad Flexibilidad Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Paint 2simple(,2 paint,2publish,2animate,2 draw) Photoshop Tux paint Computador Wii Tablet Celular
Dibujo	Motoras Solución de problemas Comunicación no verbal Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Paint 2simple (2 draw,2 paint,2 publish) MegaPik Wii Power point Computador Wii Tablet Celular
Manualidades	Motora Solución de problemas Comunicación no verbal Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Youtube Computador Wii Tablet Celular
Modelado	Originalidad Solución de problemas Comunicativas Motora Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Blender 3D Crafter K 3D Wings 3D Computador Tablet
Escultura	Motora Comunicación no verbal Perseverancia Solución de problemas Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Autodesk 3DS Max Sculptris Bryce Touch cad Computador Tablet
Arquitectura	Motora Creativa Solución de problemas Perseverancia Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	AutoCad Archikids Ontwerpbox Computador Tablet Cámara fotográfica

Fotografía	Comunicación no verbal Creatividad Solución de problemas Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Instagram Photo Booth Cámara Celular Tablet
-------------------	---	--

Cuadro #1 Educación en artes plástica (habilidades, software y hardware). Elaboración propia

Se describen a continuación algunos de los elementos de software hardware relacionados en la matriz.

TWO SIMPLE: Es un Software educativo, diseñado para el apoyo de la educación transversal, del mismo modo es una oportunidad de ver la educación desde otra perspectiva, revolucionando las formas de enseñanza y aprendizaje en una forma sencilla y agradable. Este Software cuenta con una alta gama de actividades que involucran todos los aspectos claves el plan de estudios y toma en cuenta los intereses del niño, además trata temas de arte, literatura lenguaje matemática entre otros. Continuarán ser nombrados algunos de los programas que maneja el software 2 simple.

2Paint: Es un programa fácil de usar, es una forma simple y creativa que se centra en las técnicas artísticas y estilos populares de pintura, cuenta con diferentes estilos de pinceles, plantillas y colores etc. Dependiendo de la capacidad y habilidad del niño, este programa también cuenta con herramientas de gran alcance y efectos especiales. Del mismo modo cuenta con un formato de archivo estándar donde se pueden guardar imágenes para el uso de muchos más programas como 2Create A Story, 2Animate y 2Create. disponible para Windows xp y superior.

2Publish: Con este programa es posible hacer diferentes publicaciones interesantes, como por ejemplo se pueden crear carteles, folletos, tiras cómicas, sellos, postales, cuadros de imágenes, periódicos, importar imágenes, hacer dibujos incluso utilizando imágenes capturadas desde una Web Cam. Disponible para: Windows XP y superior.

2Animate: este programa permite capturar imágenes, dibujar y escanea, al hacer clic en el dibujo se pueden observar animaciones, es para todas las edades con niveles de acceso diferentes. Por otro lado sirve para la enseñanza de procesos, de causa y efecto y secuencias. Disponible para: Windows XP y superior

2Draw: este programa sirve para editar, dibujar a escala, rotar imágenes, hacer dibujos a color y en grupo redimensionar, incluye videos, plantillas etc. Disponible para: Windows 95 y superior (2Simple, 2013).

PAINT: es una aplicación de Windows que permite dibujar, aplicar colores y editar imágenes. Este programa no es tan especializado como Photoshop, pero permite hacer imágenes sencillas y crear proyectos a partir de imágenes creadas por el usuario o por fotografías. Información en: <http://windows.microsoft.com/es-xl/windows7/getting-started-with-paint>.

Rectángulos: Permite seleccionar un área del dibujo o imagen.

Ampliación: Aumenta o disminuye el Tamaño Original de la figura.

Borrador: Permite eliminar los elementos no deseados.

Relleno con Color: Colorea completamente el interior de un área cerrada.

Seleccionar Color: Define el color del área de dibujo, ya sea para rellenar o para dibujar.

Pincel: Sirve para dibujar, se puede cambiar el grosor del pincel.

Lápiz: Sirve para dibujar a pulso

Aerógrafo: Es un aerosol que sirve para colorear

Texto: Permite introducir textos a la plantilla.

Línea: Dibuja líneas rectas de diferentes grosores.

Curva: Dibuja líneas con determinada curvatura.

Formas: Permite usar las diferentes plantillas predeterminadas.

Polígonos: Crea figuras a partir por medio serie de líneas contiguas.

Gírar: Permite rotar la imagen hacia el lado que lo desee.

Gotero: permite seleccionar un color en específico, para luego hacer la réplica del color en otra imagen.

Recortar: Elimina los excesos de las imágenes no deseadas.

PHOTOSHOP: Este software, desarrollado por Adobe inc., permite la producción de imágenes digitales y retoque de fotografías. Mayor información: <https://www.adobe.com/la/products/photoshop.html>.

MEGAPIK: Es un software de dibujo, diseñado para usuarios de 5 a 11 años. Su interfaz es sencilla, lo que permite a los niños aprender a manejarlo fácilmente; adicionalmente, este software se puede conseguir de manera gratuita en: <http://www.soldetardor.com/jffa/portada.htm>.

YOUTUBE: Es un sitio WEB que permite a sus usuarios descubrir, ver y compartir videos originalmente creados. Además el sitio tiene la opción de participar en foros, esto con el fin de mantener conectados a los millones de usuarios que usan esta plataforma. Para más información consultar: <https://www.youtube.com/yt/about/es-419/>.

BLENDER: Este software de diseño se enfoca principalmente al renderizado y animación de objetos que pueden ser usados en la elaboración de videojuegos. Su interfaz tiende a ser simple para facilidad de los usuarios. Adicionalmente este es un programa de uso abierto, por lo que su descarga es gratuita. Información en: <http://www.blender.org/features/>.

3D CRAFTER: Es un software de modelado de objetos y animación en 3D. Su versión básica es de libre descarga, pero sus versiones especializadas, cuyas herramientas son más, tienen un costo en el mercado. Información en: <http://amabilis.com/products/>.

K 3D: Es otro software de diseño y modelado en 3D. Similar al 3D Crafter este programa es de libre uso. Sus únicas limitaciones se relacionan con los requisitos del sistema. Información en: <http://www.k-3d.org/node/1>.

POWER POINT: Este software desarrollado por Microsoft, para la suite de Office, está enfocado al diseño y creación de presentaciones. Su interfaz, como la de todos los programas de esta suite es sencilla e intuitiva, pero necesita de cierta asesoría para poder aprovecharla en su totalidad. Ver: <http://office.microsoft.com/es-mx/powerpoint/>.

WINGS 3D: Este software de diseño en 3D maneja las herramientas básicas del modelado de objetos. Al igual que los demás programas dedicados a este tipo de tareas, Wings 3D mantiene una interfaz sencilla e intuitiva que el usuario puede modificar para su mayor comodidad. El programa cuenta con traducciones en múltiples idiomas. Mayor información en: http://www.wings3d.com/?page_id=22.

AUTODESK 3DS Max: Es otro programa de renderizado y modelado en 3D. Este es más especializado que los otros programas de distribución gratuita, esto lo hace apetecido en los ambientes profesionales. Ver: <http://www.autodesk.es/products/3ds-max/overview>.

SCULPTRIS: Este software permite a los artistas hacer los diseños de sus esculturas en el computador. Maneja un gran nivel de detalle, pero tiene una interfaz sencilla y fácil de manejar.

Ver: <http://pixologic.com/sculptris/features/>.

BRYCE: Este software de diseño en 3D se especializa en la creación de paisajes que pueden ser usados en el desarrollo de los videojuegos o animaciones en general. Página oficial:

<http://www.daz3d.com/products/bryce/bryce-what-is-bryce>.

TOUCHCAD: Este programa especializado permite la modelación de objetos en 3D. Se usa para hacer diseños sencillos, pero también es muy reconocido en el ámbito del diseño naval.

Información disponible en: <http://www.touchcad.com/>.

AUTOCAD: Es uno de los programas de diseño más completos. Es muy popular entre los ingenieros y los arquitectos. Su interfaz es sencilla y amigable, pero debido a la gran cantidad de funciones que maneja, este software requiere de una previa capacitación para que el usuario se familiarice con sus herramientas. Mayor información en:

<http://www.autodesk.com/products/autocad/features/all/gallery-view>.

ARCHIKIDS: Esta página WEB de arquitectura es dedicada exclusivamente para niños, es manejada al estilo de un club interactivo, en el cual se le enseñan las primeras nociones de lo que es la arquitectura. Más información en: <http://www.archikids.org.uk/>.

ONTWERPBOX: Es una aplicación WEB que permite la creación de edificios en 3D a partir de un plano en 2D diseñado por el usuario. La accesibilidad se ve un poco limitada debido a que la página se encuentra desarrollada en alemán. Disponible en:

<http://www.naiontwerpbox.nl/ontwerpbox.html>.

INSTAGRAM: Es una APP de dispositivo móvil cuya finalidad es la de compartir, a manera de red social, las fotografías y videos que los usuarios toman y modifican con filtros predeterminados. Información en: <http://instagram.com/>.

PHOTO BOOTHE: Es una aplicación exclusiva de los dispositivos y ordenadores de Apple©, donde los usuarios pueden tomarse fotos a través de la cámara de sus dispositivos. Además tiene diferentes “lentes” que modifican los lentes, haciendo la captura de fotos y videos más divertida. Información en: <http://www.apple.com/es/education/special-education/osx/>.

Educación en diseño gráfico

Educación en diseño gráfico	Habilidades	Software y Hardware
Diseño gráfico	Comunicación no verbal Motora Creatividad Solución de problemas Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	SketchUp CorelDraw Photoshop Illustrator Computador Tablet Celular
Prensa	Comunicación Motora Creatividad Responsabilidad Solución de problemas Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Publisher Word Computador Tablet Celular

Cuadro #2 Educación en diseño gráfico (habilidades, software y hardware). Elaboración propia

SKETCHUP: Es un software de diseño gráfico que se puede extrapolar a la arquitectura e ingeniería. Su simpleza lo ha hecho muy popular en los últimos años. Mayor información en: <http://www.sketchup.com/es>

PHOTOSHOP: Este software, desarrollado por Adobe inc., permite la producción de imágenes digitales y retoque de fotografías. Mayor información: <https://www.adobe.com/la/products/photoshop.html>.

COREL DRAW: Es un Software de diseño que permite crear proyectos gráficos a partir de un lienzo en blanco, sus funciones son similares a las de Photoshop, pero no es tan popular como este último. Ver: <http://www.coreldraw.com/la/product/disenio-grafico-creativo/?#tab1>.

ILLUSTRATOR: Este producto de los mismos programadores de Photoshop, permite la creación de diferentes diseños a partir de la modificación de formas geométricas básicas como cuadrados. Más información en: <https://www.adobe.com/products/illustrator.html>.

PUBLISHER: Es un software de edición de publicaciones. Es considerado un programa de edición para principiantes. Básicamente se usa en trabajos y publicaciones de marketing a partir de plantillas predeterminadas. Información en: <http://office.microsoft.com/es-mx/publisher/>.

WORD: Es el hermano mayor de Publisher. Su principal uso es para procesamiento de textos. Este software es muy conocido, pues es bastante utilizado en trabajos académicos desde los niveles intermedios de los colegios. Ver: <http://office.microsoft.com/es-mx/word/>.

Educación audiovisual

Educación audiovisual	Habilidades	Software y Hardware
Cine	Creatividad Comunicación Solución de problemas Originalidad Fluidéz Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Scratch Moviemaker Televisor Computador Videbeam Cámara
Televisión	Comunicativa Creatividad Originalidad Fluidéz Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Moviemaker Computador Televisor Tablet Celular Cámara
Multimedia	Creatividad Comunicación Solución de problemas Originalidad Fluidéz Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Max media Pinnacle Studio Scratch Equipo de sonido Computador Tablet Celular

Cuadro #3 Educación audiovisual (habilidades, software y hardware). Elaboración propia

SCRATCH: este software se usa para la creación de historias interactivas, que pueden ser usadas en juegos y animaciones. Su diseño está enfocado para estudiantes de entre 8 y 16 años y es bastante accesible debido a la diversidad de idiomas que maneja. Más información en: <http://scratch.mit.edu/about/>.

MOVIEMAKER: Es un software de edición de videos que permite crear películas a partir de diferentes formatos grabados por los diferentes dispositivos (cámaras y móviles) que se encuentran actualmente en el mercado. Este programa permite la edición de los videos de forma sencilla y además el usuario puede compartirlos fácilmente en internet. Mayor información en: <http://windows.microsoft.com/es-xl/windows-live/movie-maker>.

PINNACLE STUDIO: Es un programa de creación de películas especializado.. Adicionalmente maneja una biblioteca de efectos amplia que facilita la elaboración de las películas. Información disponible en: <http://www.pinnaclesys.com/PublicSite/sp/Products/studio/>.

Educación en música

Educación en música	Habilidades	Software y Hardware
Composición	Creativa Solución de problema Cognitiva Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones Dedicación Retroalimentación constructiva Confianza Comunicación no verbal	2 simple (Music toolkit) Sound Forge Pro Magix Music Studio Computador Wii Tablet Celular
Dirección	Creativa Solución de problema Comunicación Responsabilidad Dedicación Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Music director Computador Tablet Celular
Orquesta	Creativa Motora Comunicación Colaboración Perseverancia Originalidad	2 simple Nintendo Wii (guitar hero) Computador Wii
	Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Tablet Celular
Canto	Comunicativa Creativa Responsabilidad Dedicación Retroalimentación constructiva Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Karaoke Adove audition Televisor Micrófono Grabadora

Cuadro #4 Educación en música (habilidades, software y hardware). Elaboración propia

MUSIC TOOLKID 2 SIMPLE: Es un programa de carácter interactivo, reproduce y graba melodías simples cuando se hace un clic en uno de los instrumentos, del mismo modo enseña ritmos y pulsos, también se pueden construir historias musicales, graba y reproduce hasta 8 canciones al mismo tiempo etc. Disponible para Windows XP limitada con Windows 7 y 8.

NINTENDO WII: Esta es una consola de videojuegos que le permite a sus usuarios manejarla a través de los movimientos transmitidos por el cuerpo a un mando a distancia. Esta consola utiliza además facilita a los diferentes usuarios conectarse y compartir entre sí, mediante una conexión a internet. Más información en: <http://www.nintendo.es/Atención-al-cliente/Wii/Wii-301698.html>.

SOUND FORGE™ PRO: Este software de edición está dedicado a los artistas, productores y editores del mundo de la música. Es desarrollado por Sony, y su principal propósito es el de la producción de música a nivel profesional. Este programa tan especializado requiere de preparación y capacitación por parte del usuario. Disponible en: <http://www.sonycreativesoftware.com/soundforgepro/features>.

MAGIX MUSIC STUDIO: Es una versión más básica de Sound Forge. Este software está diseñado para aquellos usuarios que apenas se están adentrando en la industria de la música y el sonido digital. Mayor información en: <http://www.magix.com/us/samplitude-music-studio/>.

MUSIC DIRECTOR: Este software de producción musical está enfocado a aquellos músicos que se están iniciando en el mundo de la producción. Su interfaz es sencilla y posee una amplia biblioteca de sonidos y efectos para mejorar las producciones musicales. Ver: <http://music-director-gold.software.informer.com/>.

ADOBE AUDITION: Este software está a la altura de Sound Forge. También permite la creación y edición de música. Adicionalmente permite al usuario conectarse a la red para mejorar

sus producciones. Mayor información disponible en: <https://creative.adobe.com/products/audition>.

AUDACITY: Este programa, desarrollado de manera abierta, es una opción sencilla y gratuita para quienes están iniciando en el mundo de la producción musical. Su código abierto le permite trabajar en diferentes plataformas. Ver: <http://audacity.sourceforge.net/?lang=es>

Educación en danza

Educación en danza	Habilidad	Software y Hardware
Coreografía	Motora Comunicativa Cognitiva Dedicación Responsabilidad Colaboración Confianza Originalidad Fluidéz Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Nintendo Wii Computador Wii Tablet Celular Televisor

Cuadro #5 Educación en danza (habilidades, software y hardware). Elaboración propia

NINTENDO Wii: Esta es una consola de videojuegos que le permite a sus usuarios manejarla a través de los movimientos transmitidos por el cuerpo a un mando a distancia. Esta consola utiliza además facilita a los diferentes usuarios conectarse y compartir entre sí, mediante una conexión a internet. Más información en: <http://www.nintendo.es/Atención-al-cliente/Wii/Wii-301698.html>.

Educación en teatro

Educación en teatro	Habilidad	Software y Hardware
Actuación	Motora Comunicativa Responsabilidad Dedicación Colaboración Retroalimentación constructiva Confianza Solución de problemas Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Scratch Computador Tablet Cámara
Juego	Creativa Comunicativa Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones	Softtonic Computador Wii Tablet Celular

Cuadro #6 Educación en teatro (habilidades, software y hardware). Elaboración propia

SCATCHS: Este software se usa para la creación de historias interactivas, que pueden ser usadas en juegos y animaciones. Su diseño está enfocado para estudiantes de entre 8 y 16 años y es bastante accesible debido a la diversidad de idiomas que maneja. Más información en: <http://scratch.mit.edu/about/>.

SOFTTONIC: Es una aplicación creada por Softonic que da la posibilidad de descargar programas de manera sencilla sin necesidad de usar un navegador. Más información en: <http://support.softonic.com/index.php?/Default/Knowledgebase/Article/View/198/44/que-es-softonic-para-windows>.

Educación en literatura

EDUCACIÓN LITERARIA	Habilidad	Software y Hardware
Narrativa	Comunicación verbal Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones Solución de problemas	Toondoo Kindle Character Pro Dramatica Pro Ebook Edit Pro Great Dialogue IdeaFisher 2 simple(2 create a story) Micrófono Computador Tablet
Cuento	Comunicación verbal Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones Solución de problemas	Toondoo Paint Power point Scratch Computador Wii Tablet Celular Televisor
Novela	Comunicación verbal Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones Solución de problemas	Celtx, Adobe Story Final Draft Computador Wii Tablet Celular
Poesía	Comunicación verbal Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones Solución de problemas	Liquid Story Binder Movie Magic Screenwriter Newnovelist ProFantasy Software Write Again! WriteItNow: Novel Writing Software WriteWay Pro Computador Tablet Celular Cámara
Ensayo	Comunicación verbal Originalidad Fluidez Elaboración Integración Red y tormenta de ideas Generación de relaciones Solución de problemas	Word Computador Tablet videobeam

Cuadro #7 Educación en literatura (habilidades, software y hardware). Elaboración propia

TOONDOO: Este sitio WEB ofrece herramientas para la creación de comics, su desarrollador es Jamba. La interfaz del sitio está dirigida a los niños. El desarrollador se destaca por la creación de software especializado para el uso y aprendizaje de los pequeños. Más información en: <http://www.toondoo.com/>.

KINDLE: Es un dispositivo diseñado por Amazon para la lectura de libros digitales o e-books. Este dispositivo precursor de las actuales tabletas, permite llevar un sinnúmero de textos en su memoria. Adicionalmente se conecta a internet para poder tener acceso a la biblioteca de títulos que ofrece la empresa. Ver: <https://kindle.amazon.com/>.

CHARACTER PRO: Es un asistente para la creación de personajes que pueden ser usados por los literarios en sus creaciones. También posee un módulo de creación de historias, que permite crear y organizar el esqueleto de la obra. Más información en: <http://www.characterpro.com/characterwriter/index.html>.

DRAMATICA PRO: Es un asistente de creación de libros, que permite al usuario diseñar desde los personajes de sus historias, hasta ilustrar los escenarios y dimensionar las escenas de sus historias. Mayor información en: <http://www.writersstore.com/dramatica-pro-story-development-software/>.

EBOOK EDIT PRO: Este software permite la conversión de los libros de formatos físicos, a formatos digitales, esto con el fin de implementar la lectura en las Tablets e iPads. Información en: <http://www.ebookedit.com/features.php>.

GREAT DIALOGUE: Este software ayuda en el mejoramiento del diseño de diálogos de una producción textual por parte de los autores de libros, este posee una amplia biblioteca de

diálogos que han sido analizados y que permitirán a los usuarios enfocar el diseño de los propios. Disponible en: <http://www.greatdialogue.com/>.

2 SIMPLE: *2 Create a story*: Con este programa los niños pueden crear historias, colocando imágenes, sonidos animaciones entre otros, en un formato de cuento el cual apoya la alfabetización y las tics.

IDEAFISHER™: es un programa que se enfoca en la producción de lluvia de ideas para poder asociarlas y producir buenos textos. También puede ser usado por empresas y consultores para fomentar la innovación en sus grupos de trabajo. Más información en <http://www.thoughtrod.com/idea-software/ideafisher-upgrades/>

PAINT: es una aplicación de Windows que permite dibujar, aplicar colores y editar imágenes. Este programa no es tan especializado como Photoshop, pero permite hacer imágenes sencillas y crear proyectos a partir de imágenes creadas por el usuario o por fotografías. Información en: <http://windows.microsoft.com/es-xl/windows7/getting-started-with-paint>.

POWER POINT: Este software desarrollado por Microsoft, para la suite de Office, está enfocado al diseño y creación de presentaciones. Su interfaz, como la de todos los programas de esta suite es sencilla e intuitiva, pero necesita de cierta asesoría para poder aprovecharla en su totalidad. Ver: <http://office.microsoft.com/es-mx/powerpoint/>.

CELT5: Es un software que permite crear guiones e historias, que pueden ser usados en la producción de películas o en la creación de libros. Ver: <https://www.celtx.com/index.html>.

ADOBE STORY: Este programa permite a los usuarios organizar los guiones, programar las producciones y mantener todo en orden desde la planificación hasta la post-producción. Mayor información en: <https://story.adobe.com/es-es/index.html>.

FINAL DRAFT: Es un software de escritura para crear guiones de películas y series de televisión, está diseñado básicamente para uso profesional, pero tiene una versión educativa, sin embargo esta también tiene un costo. El programa además permite crear novelas gráficas. Posee múltiples características que requieren de un tutorial o de preparación por parte del usuario. Disponible en: <http://store.finaldraft.com/final-draft-9-edu.html>.

LIQUID STORY BLINDER: Este programa para escritura está diseñado para la creación de historias, poesía, o para la edición de escritos para publicaciones a nivel comercial. Posee características como la organización archivos multimedia como las imágenes para las novelas gráficas o guiones, o archivos de audio para llevar un recuento de las historias que se estén creando. Está diseñado para profesionales y muchas de sus características están relacionadas con el uso de datos en la nube (Dropbox). Información disponible en: <http://www.blackobelisksoftware.com/>.

MOVIE MAGIC SCREENWRITER: Es un asistente para la creación de guiones. Su interfaz es simple y posee una versión educativa, sin embargo se requiere de una familiarización previa por parte de los usuarios. Más información en: <http://www.screenplay.com/p-30-movie-magic-screenwriter-6-academic.aspx>.

NEWNOVELIST: Este software se especializa en la creación de novelas. Actúa como un asistente que le permite al usuario organizar sus ideas y mantener el hilo de sus historias. Solo

está disponible para plataformas Windows. Más información en:
<http://www.newnovelist.com/Overview.html>.

PROFANCTASY SOFTWARE: Es una serie de programas dedicados a la creación de mapas, personajes e historias para diseñar juegos de rol. Más información en:
<https://secure.profantasy.com/products/default.asp>.

WRITE AGAIN: Es un asistente de escritura para organizar los escritos y creaciones literarias.
Página de internet: <http://www.write-again.com/Default.aspx>.

WRITELTNOW: Este software es una versión simple y económica de los organizadores de texto. Disponible en: <http://www.ravensheadservices.com/about.php>.

WRITE WAY PRO: Este software de uso profesional permite organizar la creación de libros.
Información en: http://www.writewaypro.com/product_info.php.

3. METODOLOGÍA

3.1 Enfoque y alcance

El enfoque escogido para esta investigación es el de Investigación Cualitativa. Cuando se trabaja este tipo de enfoque se tiene la ventaja de que el fenómeno es estudiado en una atmósfera natural. Una particularidad que tiene el estudio cualitativo, es que la hipótesis o las preguntas pueden surgir antes, durante o después de la recolección y del análisis de los datos; la muestra, la recolección y el análisis se realizan prácticamente de manera simultánea, por ende en muchas oportunidades es importante regresar a las etapas previas. En palabras de Gómez (2006) “Para el enfoque cualitativo, la muestra puede ser una unidad de análisis o un grupo de ellas, sobre la (s) cual(es) se habrán de recolectar datos, sin que necesariamente sean estadísticamente representativas de la población que se estudia” (pág.110).

Aquí se citará a (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010) quienes afirman que:

El enfoque cualitativo se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni completamente predeterminados. No se efectúa una medición numérica, por lo cual el análisis no es estadístico; la recolección de datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (las emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos. (pág.9)

Por otra parte, esta investigación es de alcance descriptivo ya que como su mismo nombre lo afirma, la meta es describir un fenómeno, situación o evento detallando su manifestación. En palabras Hernández, Fernández, & Baptista (2010) “Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (pág.80).

3.2 Instrumentos para la recolección de la información

En esta investigación se escogieron los siguientes instrumentos de recolección de información:

Registros de observación: Entendidos como una herramienta para la recolección sistemática de datos o evidencias, en donde se describe la realidad de lo observado. Los registros de observación tienen como propósito brindar mayor entendimiento de las experiencias de los estudiantes que participan en la investigación, estos registros permiten describir la situación como tal y darle una interpretación a lo observado. Según Lavín & Del solar (2000) un registro de observación “Es una técnica de investigación consiste en abrir nuestros sentidos procurando captar el máximo de la realidad, despojándonos de juicios previos u opiniones, y conectándonos con los hechos o fenómenos, como si fuera la primera vez que lo hacemos”(pág.54).

El formato de registro de observación se diseña a partir de ciertos ítems que permiten recopilar y resumir de una forma confiable el desarrollo y ejecución de toda la actividad; de esta manera es importante nombrar los puntos que se deben tener en cuenta: Primero que todo se enumera el registro, luego se coloca el nombre de la institución donde se realiza dicha observación, seguido del nombre de la persona que realiza la observación, después el tipo de institución ,fecha, tiempo estimado, edades, objetivo de la observación, caracterización del grupo observado y finalmente se describe lo observado.

Medios audiovisuales: Se escogió el instrumento de audio y video, ya que a través de estas herramientas se puede mostrar la participación de los alumnos en las actividades planeadas haciendo uso de la tecnología en una clase de educación artística; del mismo modo se puede

hacer visible los cambios a través del tiempo y sirve para recordar algunos eventos que muy posiblemente son olvidados y que pueden ser de gran importancia en la investigación.

Entrevistas: “La finalidad de la entrevista está claramente definida: obtener información sobre un asunto predeterminado por el investigador” (Báez & Pérez, 2009, pág. 98). La entrevista se estructura por medio de preguntas del investigador y respuestas del entrevistado lo cual va dotando de contenido la investigación.

Las entrevistas se realizaron con el propósito de indagar sobre la perspectiva que tienen los docentes acerca de la implementación de la tecnología en un campo artístico y la importancia que se les está prestando en el currículo escolar. Se entrevistaron a cinco 5 profesoras dos de ellas especialistas en artes plásticas, otra en música y las otras dos como maestras titulares y de lenguaje. Se escogió la entrevista semi-estructurada ya que da la posibilidad de tener una guía con preguntas específicas y puntuales, pero a la vez se pueden generar preguntas adicionales para aclarar o precisar algunos conceptos.

De esta manera se determinaron cinco categorías y dentro de ellas algunas subcategorías entre las cuales se encuentran:

- Definición de educación artística: Expresión, manualidades, posibilidad de adquirir habilidades, no hay claridad.
- Descripción de una clase de educación artística: Técnicas, ejercicios.
- Uso de tecnología en el aula: No se usa, artefactos tecnológicos.
- Asignaturas más importantes del currículo: Todas, matemáticas, lenguas.
- Habilidades al usar tecnología en el aula: Cognitivas, exploratorias, expresión.

3.3 Población

Para esta investigación se escogieron tres centros educativos y un grupo de estudiantes de diferentes edades, en los cuales se desarrolló una planeación por plantel educativo, cada una enfocada en los campos de educación artística.

A continuación se mostrara un cuadro que muestra la información más relevante la cual describe la población y las instituciones que sirvieron de muestra para la recolección de información.

Tipo de institución	Estrato	Número de estudiantes	Edades	Características relevantes
Institución social educación no formal	0 1 y 2 del sisben	6	Entre 4 y 5 años	Brinda atención a 14 niños y niñas de bajos recursos entre 1 y 5 años de edad y se rige bajo las normas del ICBF.
Grupo de estudiantes de diferentes instituciones	5 y 6	5	Entre 3 y 9 años	Para esta actividad la población escogida fue un grupo de niños y niñas de diferentes colegios y edades, que fueron reunidos en la localidad de Suba.
Institución privada educación formal	3-4	7	Entre 4 y 6 años	Institución de carácter mixto atiende a 100 niños en total y 12 por grupo. Se enfoca en estimular

				todas las dimensiones del desarrollo mediante actividades lúdico-pedagógicas
Institución privada educación formal	4-5	5	Entre 6 y 7 años	Institución de carácter mixto, calendario A, la educación es enfocada a la parte espiritual en donde se resalta la fe y los valores y la parte cognitiva. Brinda atención desde pre-jardín hasta grado once.

Cuadro #8 Características de la muestra (instituciones escolares). Elaborado por: Liliana Ardila

4. ACTIVIDADES DE AULA “Mi cantante favorito”

Las actividades que se plantearon, corresponden a un diseño de cuatro planeaciones de carácter exploratorio y semi-dirigidas que involucran y tienen en cuenta algunas de las disciplinas del arte haciendo uso de recursos tecnológicos. Cada una de estas planeaciones se enfoca en identificar las características del pensamiento creativo, que al interiorizarlas se pueden comprender como una habilidad, por ende no se diseñaron indicadores de logro, ya que la investigación apunta a un solo objetivo. Por otro lado es importante recalcar que todas las actividades tienen como fin utilizar la tecnología como herramienta de mediación, bien sea utilizando hardware o software o en dado caso las dos en una clase de educación artística.

Los campos de educación artística escogidos fueron: Educación en artes plásticas haciendo uso del programa Paint, educación audiovisual haciendo uso de cámaras y iPod, educación en danza haciendo uso de la consola Wii y por ultimo educación en literatura utilizando el programa Power Point. De esta manera las actividades nombradas anteriormente fueron enfocadas en una proyecto de aula llamado “Mi cantante favorito” y se ejecutaron haciendo uso de las diferentes herramientas que aborda la tecnología. Por otro lado cada actividad incluía una parte exploratoria y otra semi-dirigidas y se tuvo en cuenta una motivación al comienzo de cada actividad para introducir la temática y facilitar los ejercicios.

Cada una de las planeaciones tiene como soporte un registro de Observación para evidenciar el desarrollo de cada una de las actividades, al igual que un video, los cuales serán tenidos en cuenta para el análisis de la información. Del mismo modo vale la pena aclarar que las interpretaciones de los registros de observaciones se encontrarán en el análisis de los resultados; en el mismo orden de ideas dichos resultados serán basados en tres teóricos, para la primera y

segunda planeación se tendrá en cuenta la teoría de Guilford, para la tercera planeación se analizarán los resultados siguiendo la teoría de Johnson y para la cuarta planeación la teoría de Torrance.

4.1 Actividad 1: “Siguiendo los ritmos de mis cantantes preferidos”

Campo de la educación artística: Educación en danza haciendo uso de la consola Wii.

Población: Niños y niñas de diferentes instituciones entre los 3 y los 9 años de edad

Logro General: Identificarán las características del pensamiento creativo por medio de del seguimiento de pasos de baile haciendo uso del juego Just dance 3 en la consola Wii.

Descripción de la actividad: Se centrará la atención de los estudiantes al mostrarles 4 videos de coreografías de diferentes cantantes, la idea es que adivinen a que cantante pertenece. Luego se les pedirá que se hagan de a parejas y se les explicará cómo se usa el programa Just dance 3 del juego Wii. Cada pareja tendrá la oportunidad de pasar al frente y seguir los pasos de la coreografía de la canción que el equipo escoja. Para finalizar se sumarán los puntos de cada equipo y se leerán los resultados.

4.2 Actividad número 2: “Mi cantante geométrico”

Campo de la educación artística: Educación en artes plásticas haciendo uso del programa Paint.

Población: Hogar de solidaridad del ICBF “Lápiz y papel”, niños y niñas entre 4 y 5 años

Logro general: Identificará las características del pensamiento creativo por medio de la elaboración del cantante preferido haciendo uso de figuras geométricas en el programa Paint.

Descripción de la actividad: Se centrará la atención de los estudiantes al presentarles pistas de canciones de diferentes cantantes entre ellos (Hannah Montana, Patito feo, Violeta, Juanes, Carlos Vives, Barney, Shakira, Pitbul, Justin Bieber y Elsa) de esta manera se les pedirá que identifiquen el nombre del cantante o la cantante que están escuchando. Al terminar la actividad inicial se les mostrará un video tutorial para el uso del programa Paint, de esta manera se hará un acercamiento a el manejo de dicho programa; enseguida se les pedirá que se reúnan en grupos de dos y que escojan un cantante que quieran dibujar.

Continuaré dando las instrucciones del uso de dicho programa y los llevare a un café internet para comenzaré a hacer la actividad semi-dirigida implementando el uso de las figuras geométricas.

Las reglas son las siguientes: Primero que todo tendrán que identificar el dibujo de las figuras geométricas básicas (cuadrado, triangulo, rectángulo, círculo. Este ejercicio se realizará para hacer un acercamiento a las figuras geométricas); luego se les pedirá que con esas figuras escojan un cantante que a los dos les guste y lo dibujen haciendo uso de dichas figuras (La decoración es libre).

Para finalizar cada grupo expondrá su dibujo y dirán que herramientas y figuras geométricas utilizaron para la creación de este; el maestro hará una retroalimentación de lo que cada estudiante exponga.

4.3 Actividad 3: “Noticiero sobre mi cantante favorito”

Campo de la educación artística: Educación audiovisual haciendo uso de cámaras y iPod

Población: Jardín infantil Pequeñas Semillas, niños y niñas entre 4 y 6 años

Logro general: Identificarán las características del pensamiento creativo por medio de la grabación de un noticiero hecho por los niños y niñas sobre el cantante que más les gusta.

Descripción de la actividad: Se centrará la atención de los estudiantes al mostrarles imágenes de diferentes cantantes haciendo uso del programa Word, entre ellos (Carlos Vives, Hannah Montana, Barney, Juanes, Shakira, Justin Bieber, Andres Cepeda, Maluma, Violeta y Fanny Lu) la idea es que los niños y niñas identifiquen el cantante que se les está mostrando; luego cada estudiante tendrá la oportunidad de hablar sobre el cantante que más le gusta y decir los rasgos que más lo caracterizan.

Para finalizar se harán dos grupos de tres estudiantes y cada equipo planeará un noticiero en donde se hará una entrevista al cantante que el grupo eligió, la idea es que uno de los estudiantes sea el encargado de manejar la cámara, el otro se encargue de ser el cantante y el otro de ser el que entrevista. Al final de la actividad cada grupo exhibirá su video en un computador y se comentará sobre la actividad, luego se cantará una canción de un artista que elija todo el salón.

4.4 Actividad número 4: “Inventando una historia sobre mi cantante favorito”

Campo de la educación artística: Educación en literatura utilizando el programa Power Point.

Población: Colegio Santa Mariana de Jesús, niños y niñas entre 6 y 7 años de edad

Logro general: Identificarán las características del pensamiento creativo por medio de la elaboración de una historia de tres diapositivas en el programa Power Point sobre la temática mi cantante favorito.

Descripción de la actividad: Se centrará la atención de los estudiantes al mostrarles letras de las canciones de diferentes artistas, entre ellos (La la la, de Shakira; La camisa negra, de Juanes; Se

enchojo mi caballito, de Carlos Vives; Te quiero yo, de Barney; y por último A capela, de Violeta). La idea es que los estudiantes adivinen a que cantante pertenece cada una de las canciones. Luego se les mostrará cómo se utiliza el programa Power Point y se les pedirá que realicen una serie de representaciones gráficas alusivas a su cantante favorito, que se distribuirán en tres diapositivas. Para esta actividad se tomaran elementos del Test de Torrance, por ende las tres diapositivas tendrán las siguientes características: En la primera diapositiva se les pondrá un fondo verde con un ovalo blanco en forma de huevo en la mitad, en la segunda se les pondrá una figura abstracta no terminada y en la tercera tendrán que hacer el dibujo con líneas rectas; la idea es que creen su cantante o algo que lo caracterice sin omitir los elementos dados. Para finalizar cada estudiante expondrá las tres diapositivas y explicará a cual artista escogió y que representa cada una de las imágenes.

5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Los resultados fueron redactados de la siguiente manera: Para el análisis de resultados de las encuestas para maestros, se transcribieron las entrevistas en el programa Excel y se comenzaron a hacer filtros siguiendo categorías y subcategorías que surgieron a partir del marco teórico y las respuestas dadas, de esta manera se recopiló la información y se hizo un análisis relacionando estos dos puntos. Por otro lado para el primer y segundo análisis de las planeaciones se escogió la teoría de Guilford la cual sirvió como guía para ubicar las características del pensamiento creativo; por su parte en la tercera planeación se tomó en cuenta la teoría de Johnson, y para la cuarta, la teoría de Torrance. Vale la pena aclarar que dicho análisis se manejó a partir de la relación de la teoría dada por cada uno de estos teóricos ya mencionados.

5.1. Análisis de las encuestas a los maestros

Se realizaron cinco entrevistas semi-estructurada a maestras de diferentes planteles educativos, varias de ellas destacadas por sus conocimientos en la rama artística (entrevistada 1: Profesora de artes, entrevistada 2: Pedagoga musical, entrevistada 3: Licenciada en artes plásticas, entrevistada 4: Madre comunitaria, entrevistada 5: Pedagoga infantil).

Cada entrevista cuenta con 6 preguntas y tiene como objetivo identificar las diferentes perspectivas de los maestros ante la introducción de la tecnología en el currículo escolar, en específico reconocer sus puntos de vista sobre la educación artística vista desde un ámbito tecnológico.

A continuación se mostrará un cuadro donde se puede identificar las categorías y subcategorías determinadas para el análisis de la información de las entrevistas.

Categoría	Subcategorías
Definición de educación artística	Expresión Manualidades Posibilidad de adquirir habilidades No hay claridad
Descripción de una clase de educación artística	Técnicas Ejercicios
Uso de tecnología en el aula	No se usa Artefactos tecnológicos
Asignaturas más importantes del currículo	Todas Matemáticas Lenguas
Habilidades al usar tecnología en el aula	Cognitivas Exploratorias Expresión

Cuadro #9 Categorías y subcategorías de las entrevistas a los maestros. Elaborado por: Liliana Ardila

Categoría número 1 “Definición de la educación artística”

Dos de las cinco entrevistadas afirman que la educación artística es una forma de expresión, la cual fue determinante para el nombre de la primera subcategoría “Expresión”. Siguiendo el rastreo teórico, autores sustentan que la educación artística puede ser considerada como la expresión del lenguaje que caracteriza a cada una de sus disciplinas, es decir, al abarcar la

educación artística distintas áreas entre las cuales se encuentra la danza, la literatura, la música, entre otras, le da la posibilidad al ser humano de sacar a flote dichas expresiones utilizando las particularidades para cada uno de las disciplinas ya nombradas; por ejemplo en la danza el lenguaje puede ser la expresión corporal, para la música se hablaría del sonido y para la literatura por medio de textos y palabras (Macaya, Agra, & Berrocal, 2007). Por otro lado es importante citar algunas de las voces que tienen relación con esta subcategoría. La entrevistada número uno dice “La educación artística es la expresión del ser humano mediante las obras que haga, bien sea utilizando pinturas, plastilinas, arcillas, escultura, diferentes métodos. Es la expresión del ser humano”. Por su parte la entrevistada número 5 sostiene que “Es la posibilidad de darle a los niños... que puedan expresarse libremente, que puedan expresar sus ideas a través de un dibujo, de la música, en un baile; que puedan sacar diferentes talentos y habilidades a relucir, y que puedan mejorar sus habilidades de comunicación, y desarrollar también habilidades de atención y descentración, etc”. Con esto se puede decir que haciendo una comparación con lo que dicen los autores y lo que expresan las voces existe una relación directa entre las disciplinas de la educación artística y la forma en que el individuo interactúa con ellas y expresa a través de características particulares ideas y emociones.

Por otro lado la subcategoría número 2 fue llamada “Manualidad” Para esta subcategoría una de las cinco entrevistadas afirma que la educación artística son actividades o dicho en otras palabras manualidades, esta afirmación se sustenta con su voz en la entrevista número 4 “Bueno, la educación artística es como las actividades que se desarrollan para..., pues como manualidades para ver en los niños destrezas y habilidades que tengan pues para las cosas”. En este caso existe una autora que defiende que la educación artística no son manualidades, ella considera que va más allá de la simple utilización de las manos para crear una obra, toda la parte

cognitiva va enlazada con la educación artística, del mismo modo considera que las manualidades si son tópicos dentro del ejercicio mas no es una totalidad (Acaso, 2009).

A continuación se realizará la siguiente cita:

“Los maestros dicen que enseñan artes plásticas se refieren a varias técnicas de expresión, siendo las más frecuentes pintura y dibujo, seguidas de "manualidades" o "artesanías", en las cuales por lo general se aprende a hacer objetos decorativos con diferentes técnicas” (MEN, Lineamientos Curriculares para Educación Artística, 1993, pág. 44) .

De esta manera se puede inferir que partiendo de lo que afirma la autora y lo que propone el MEN concordando los dos con el hecho de que las manualidades son técnicas, se puede decir que la maestra no posee claridad teórica sobre el concepto de educación artística.

La subcategoría número tres es nombrada “Posibilidad de adquirir habilidades”. Una de las cinco entrevistadas ,en la entrevista número dos afirma “Pues la educación artística es aquella posibilidad que uno le puede brindar a cualquier ser humano de prepararse y poder desarrollar habilidades y competencias que le den la posibilidad de crear eee... de explotar como todo ese pensamiento creativo que conlleva el arte”. Teóricamente y concordando con la respuesta de la entrevistada, la educación artista le brinda la posibilidad a las personas de desarrollar diferentes habilidades consideradas relevantes para el éxito académico y la vida diaria. Guilford (citado por Goñi, 2000) considera que dentro de estas posibilidades la persona desarrolla habilidades artísticas y del pensamiento creativo identificado en cuatro actitudes entre las cuales se encuentra: fluidez (gran cantidad de ideas), flexibilidad (facilidad de cambiar de enfoque), originalidad (ideas nuevas) y elaboración (nivel del detalle) este tipo de características se le aluden también a la teoría de Torrance. Aunque la respuesta de la entrevistada se puede

interpretar como el objetivo de la educación artística dependiendo de la perspectiva del observador, de igual manera da una respuesta coherente y con mucho valor teórico.

Para la última categoría nombrada “No hay claridad”. La entrevistada número 3 afirma que “La educación artística pues es la introducción o exposición exploratoria a los distintos lenguajes artísticos”. Partiendo del lenguaje complejo que la persona utiliza, es difícil entender con claridad hacia lo que apunta su respuesta, después de análisis detenido, esta respuesta se puede interpretar como incompleta, a pesar de que tiene elementos fuertes en el sentido de que hace alusión a los lenguajes artísticos y su exploración, tal como lo interpreta Macaya, Agra, & Berrocal, (2007) también se deja como inconclusa ya que solo lo menciona como una búsqueda mas no como algo que se interioriza y se expresa.

Categoría número 2 “Descripción de una clase de educación artística”

La primera subcategoría es nombrada “Técnica”, tres de las cinco entrevistadas consideran que las clases de educación artísticas son desarrolladas a través de alguna de las técnicas del arte. De esta manera sus voces reafirman lo dicho anteriormente de esta manera: La entrevistada número 1 sostiene: “Pues básicamente eee.... expresar el conocimiento de todo lo que es el arte, como puede el ser humano de chiquito a grande expresar sus sentimientos de manera visible, de manera táctil en que se pueda demostrar en una superficie, en una escultura, o alguna cosa así”. La entrevistada número 2 dice “Pues a ver, en estos momentos tengo dos espacios académicos, uno tiene que ver con educación estética que obviamente está muy ligada con la educación artística, la estética desde el punto de vista de la dimensión estética del ser humano como aquella capacidad para desarrollar en el ser humano la posibilidad de apreciar lo bello, lo estético, lo bonito de las cosas, eee... Entonces allí a través de diferentes técnicas de arte infantil

desarrollamos o se busca la posibilidad de que los estudiantes desarrollen su creatividad, estudiantes universitarios; que a futuro, pues especialmente los estudiantes de pedagogía infantil pues podrán aplicar eso en los niños y pues desarrollar esa creatividad en ellos; y la otra es la sensibilidad artística del niño entonces hay trabajamos todo lo que se puede desarrollar a través de la música, de los títeres, de la expresión corporal, de la dramatización, entonces pues hay que desarrollar muchísima creatividad en los estudiantes porque finalmente ellos son los que van a trabajar con los niños esas posibilidades de que el niño a través de la música se pueda expresar, pueda expresar emociones, pueda relacionarse con los demás, es un medio de comunicación ”.

Por su parte la entrevistada número 4 afirma “Bueno acá en el hogar se trabaja como educación artística pues a diario, porque se manejan unos tiempos y es el crear que debemos hacer a través del dibujo, material reciclable, plastilina, greda se trabaja pues a diario la verdad este tipo de educación artística para los niños”.

El arte posee diferentes técnicas las cuales abarcan un número interrelacionado de materiales, de esta manea autores como Ralph (1981), Orozco (2011), Gulias (2012) afirman que el dibujo, la pintura, la escultura, la fotografía y el modelado es usado con materia prima y técnicas en específico y son reconocidas por su uso predominante. Por ejemplo para Ralph (1981) el dibujo es una técnica grafica de carácter visual que es trabajada con algunos materiales tales como lápices de grafito, colore, tinta y carbón. Por su lado la pintura es una técnica de representación gráfica que se forma cuando se mezcla líquido conductor y color en polvo, de esta manera se puede encontrar dentro de esta técnica el óleo, la acuarela, la pintura en pastel, la tinta y la aerografía. Orozco (2011) considera que la escultura, denominada arte dela creación de figuras se caracteriza por el aspecto tridimensional y se puede manejar desde la fundición, el trabajo con

la arcilla, el yeso etc. La fotografía es un proceso de captura de imagen haciendo uso de un artefacto tecnológico que posee sensibilidad a la luz (ABC d. , 2014).

Para Gulias (2012) las técnicas más usadas en fotografía son: fotografía arquitectónica, bodegón, nocturna, submarina etc. Por último el modelado tiene como fin brindarle una forma en particular a materiales maleables, entre ellas podemos encontrar plastilina, cera, arcilla entre otros.

De esta manera ya teniendo un concepto teórico visto desde diferentes autores, se considera que las maestras número 2 y 4, tienen conocimiento amplio de las técnicas que deben ser utilizadas en una clase de arte, del mismo modo hacen una descripción de su clase teniendo en cuenta que este tipo de actividades permite el desarrollo del potencial creativo. Por otro lado la maestra número 1 aunque en la primera parte define el objetivo de la clase mas no la describe, al final nombra una de las técnicas, en este caso sería la escultura.

La segunda subcategoría se le dio el nombre de “Ejercicios”. Dos de las cinco entrevistadas describen su clase de educación artística utilizando actividades o ejercicios en el aula. Según Ralph (1981) considera que el dibujo es una técnica de representación gráfica que se trabaja mediante herramientas o métodos. Del mismo modo se pueden ejercitar por medio de ejercicios de garabateo, trazo, ejercicios de profundidad etc.

Partiendo de los elementos teóricos de la entrevistada número 3 comenta la descripción de su clase de la siguiente manera “Pues acá no es que haya una clase de arte como tal, sino que atraviesan distintos ejercicios exploratorios que se hacen en torno al proyecto de aula, que se desarrolla en cada grupo”. Por su lado la entrevistada número 5 la describe así “Pues lo que normalmente yo hago es que me gusta mucho que los niños puedan expresar lo que han

aprendido en el aula a través de los dibujos, entonces los dejo digamos, mis evaluaciones de los temas generalmente es dejar que ellos expresen todos los conceptos que han aprendido en inglés a través de dibujos, entonces por ejemplo si estamos trabajando el tema de la familia, entonces la mejor manera es que identifiquen los miembros de su familia a través de... digamos, dibujando su familia, que identifiquen a los miembros de la familia a través del dibujo de su propia familia y que me cuenten que hay y así vamos trabajando también la expresión oral y vamos desarrollando también habilidades motoras finas y motoras gruesas”.

A pesar de que la entrevistada número 5 habla sobre una técnica empleada en sus clases, llamada dibujo, se puede interpretar más como ejercicios usando este tipo de técnica, por ejemplo cuando se dibuja a la familia, se emplean ejercicios de garabateo en el caso de los niños más pequeños y de trazos a la hora de hacer dibujos con figuras geométricas tales como la casa; por ende se le dio más trascendencia para ubicarla en esta subcategoría.

Categoría número 3 “Uso de tecnología en el aula”

En esta categoría contiene dos subcategorías; la primera recibe el nombre de “Artefactos tecnológicos” y hace referencia a si las educadoras hacen uso de aparatos tecnológicos dentro de sus clases y actividades artísticas, de lo contrario se genera la subcategoría “No se usa”. De las 5 entrevistadas dos respondieron afirmativamente al uso de artefactos tecnológicos dentro del aula. Estas son las entrevistadas 3 y 4. La educadora 3 afirma: “Yo si uso la tecnología, desde dos perspectivas. La primera es: uso la tecnología para sacar nuevas ideas y conocer nuevas tendencias, y explorar el medio académico de la educación y la pedagogía en otras partes. Por lo general utilizo el iPad o iPod también, porque por ejemplo yo tengo toda la parte musical grabada en el iPod, entonces se vuelve una herramienta de apoyo para las clases. Y Para pintar o

para mostrar imágenes, acá tengo el videobeam que proyecta la imagen en la pared, se hacen presentaciones de distintas imágenes depende de lo que uno esté trabajando, por ejemplo en ciudad, uno de los proyectos de aula, hacemos proyecciones de distintas escenas de una ciudad muy grande, entonces los niños experimentan con sonidos también y con imágenes”. La entrevistada 4 dice que “Si, se utiliza el televisor, medios audiovisuales como el televisor el DVD también pues la música. Pues creo que nos ayuda, es una ayuda pues como se dice audiovisual, para que los niños tengan un mejor conocimiento o aprendan más a través de él, de la forma visual”. Estas respuestas se pueden sustentar teóricamente con la afirmación de Cadena (2003) donde concluyen que el uso de los recursos educativos multimedia tienen un gran potencial didáctico entre los estudiantes, ya que representan cierta motivación en cuanto a la capacidad de obtener resultados inmediatamente, además estos pueden ser configurados de acuerdo a los interés y situaciones que ameriten las clases y los estudiantes.

Las entrevistadas que se ubicaron en la segunda subcategoría “No se usa” afirman: Educadora 1: “Pues parte de tecnología como tal, medios audiovisuales, pero ya para que ellos hagan dibujos y esto con tecnología no; porque tal vez cuando yo era profesora, ya hace siete años soy pensionada no era todavía no estaba tan incluido, supongo que ahoritica si lo incluyen pero de todas maneras pienso yo que el arte necesita de la expresión manual, de que el ser humano lo represente con su ..Con tocarlo, con sentirlo”. La entrevistada 2 por su parte dice: “No, no uso tecnología en el aula porque mi clase es totalmente vivencial, se trabaja más como talleres donde el estudiante pueda vivenciar y donde pueda desarrollar realmente hay como todas esas posibilidades o características de un pensamiento creativo, entonces tengo que hacérselo vivencial para que ellos a s vez lo transmitan a los niños de esta manera”. Por último la

entrevistada 5 responde: “No, porque el jardín no tiene los medios para que utilicemos tecnología en el aula, pues digamos como en las clases de inglés o en otras clases”.

Al analizar las respuestas presentadas por las educadoras que no hacen o no hicieron uso de la tecnología dentro del aula se puede incluir a las dos primeras en un grupo de educadores que debido a su larga trayectoria y antigüedad en el ámbito educativo, no se familiarizan con las herramientas tecnológicas que pueden ser usadas en el arte, adicionalmente como sostiene Acaso (2009) las manualidades son un componente importante en la educación artística. De esta manera se puede decir que las educadoras relacionan la tecnología con un componente no sensorial, donde no se podrían aplicar las manualidades; en otras palabras se utiliza como un medio de proyección o reproducción, más no como una herramienta con la cual el estudiante cree un dibujo o desarrolle una propuesta de historia.

Las razones dadas por la última entrevistada para el no uso de la tecnología se asocian más con factores económicos, que con posturas dentro de las diferentes corrientes educativas.

Categoría número 4 “Asignaturas más importantes en el currículo”

Partiendo de las respuestas dadas por las participantes en la encuesta, se le dio el nombre a la primera subcategoría de “Todas” en donde tres de las cinco encuestadas consideran que todas las asignaturas tienen la misma importancia en el currículo escolar y para el desarrollo de los estudiantes. Partiendo los lineamientos curriculares de educación, escritos por el Ministerio de Educación nacional, permite entender que todas las áreas del saber son importantes para el desarrollo integral del estudiante. Por ejemplo la entrevistada número 1 afirma que: “Todas son importantes, lo que. Y todas tienen que ver con todo, el arte tiene que ver con matemáticas tiene que ver con ciencia, tiene que ver con todo”. Por su parte la entrevistada número 2 dice “Pues

todas, porque estamos hablando de una educación integral ósea no podemos hablar de que una sea más importante que otra, ósea todas son igualmente importantes, todas desarrollan en el ser cosas y pensamientos y habilidades muy importantes para pues el desarrollo de la vida” y por último la entrevistada número 3 responde “No hay una sola importante, yo creo que lo importante es crear espacios significativos, acá tratamos de que las artes crucen ese aprendizaje, entonces se trabaja con música, con artes plásticas, con literatura infantil, entonces se trata que todos los ejercicios se trabajen al mismo tiempo”.

La segunda y tercera subcategoría tienen el nombre de “Matemáticas” y “Lenguaje” estas dos se caracterizan por que poseen la misma particularidad; se les considera como las materias más relevantes en el currículo escolar, algunas de las voces lo confirman: En la subcategorías “Matemáticas” Solo una de las 5 entrevistadas, específicamente la número 4 dice “Para mí las matemáticas, porque siento que es como las que permiten el desarrollo mental y las actitudes del niño que tiene para esto”. Por su parte la entrevistada número 5 en la subcategoría “Lenguaje” afirma: “Yo creo que la... digamos la parte, la clase de lectura y escritura que es todo lo del desarrollo del lenguaje, y la clase de inglés, porque van desarrollando habilidades en dos idiomas al mismo tiempo, y van desarrollando las mismas habilidades en cuanto a la expresión oral, a la comunicación, al respeto entre los demás, a medida que van desarrollando sus habilidades en ambos idiomas”.

En muchas ocasiones se mide el grado de dificultad de la materia con la importancia que esta genera. “Históricamente la Educación Artística en Colombia ha carecido de la importancia que se le ha otorgado a otras áreas del saber; es el caso de las Matemáticas, el Español y Sociales, para citar alguna” (Ariza & Karpf, 2009, pág. 9). Esto se le alude al hecho de que existen profesores capacitados en el área de las matemáticas y lenguaje, cosa que no pasa en la

educación artística, del mismo modo se considera que para la solución de problemas en la vida cotidiana la matemática es el área más importante del saber, y muchos otros dicen que la expresión y el desarrollo social del ser humano está enfocado en el lenguaje.

Categoría número 5 “Habilidades al usar tecnología en el aula”

Hace referencia a la opinión de las entrevistadas en cuanto a las habilidades que, según ellas, los estudiantes desarrollan al utilizar tecnología dentro del aula de clases. Dentro de las subcategorías generadas a partir de este cuestionamiento se clasificaron dentro de las siguientes: “Habilidades cognitivas” Las habilidades cognitivas hacen referencia a la capacidad de los estudiantes para resolver los diferentes problemas que se presentan. Como dice Phillips (2012) al enfrentarse a diferentes situaciones como moldear un pedazo de arcilla los estudiantes desarrollan habilidades de razonamiento y comprensión, esto se puede traducir como el desarrollo de habilidades cognitivas o de solución de problemas. Este tipo de habilidades se identifican en las voces de las entrevistadas número 2 y 5, quienes afirman “Eeee bueno, pues habilidades de tipo cognitivo primero tiene que haber un conocimiento de todo el manejo de esas herramientas virtuales, y una vez haya un manejo grande de esas herramientas virtuales, pues el estudiante podrá desarrollar también pues mucha creatividad sobre todo con aquellos juegos, aquellas herramientas u objetos virtuales que le da la posibilidad al niño de solucionar problemas, de mirar laberinto, de buscar las estrellitas o bueno dependiendo del juego de lo que de lo que aplique pues de lo que se quiera aplicar con ellos” - “Pues realmente, yo creo que se degradan un poco las habilidades sociales, pero se mejoran las habilidades cognitivas”.

La segunda subcategoría hace referencia a “Habilidades exploratorias”: Abordadas por la entrevistada 3 cuyas voces son, “Habilidades... pueden ampliar su espacio de opciones para

observar o para explorar. En palabras de Merchén (2009) “Puede referirse a la capacidad de los estudiantes para resolver los problemas observándolos desde diferentes perspectivas, es decir están desarrollando habilidades creativas donde los estudiantes captan la realidad de manera singular y son capaces de transformarla generando nuevas ideas.

La tercera subcategoría es nombrada “Habilidades de expresión”: La educadora 4 dice, “Pues yo digo que la expresión corporal, porque a través ellos igual a través de lo que ven ellos imitan, entonces las habilidades que se desarrollan pues puede ser la, el desarrollo físico, igual también el conocimiento, lo que ellos por medio de estos medios audiovisuales, o medios de películas y eso logran captar y ver”. Las habilidades de expresión según Phillips (2012) hacen referencia a las habilidades de comunicación no verbal, que buscan expresar las emociones a través del cuerpo. Estas habilidades deben ser orientadas por el maestro para que los estudiantes logren una comunicación efectiva con la audiencia.

Por último, la cuarta subcategoría se denomina “No hay claridad”: La entrevistada número 1 presentó una respuesta que no pudo ser clasificada dentro de las habilidades del pensamiento creativo, por consiguiente se creó esta categoría. Su respuesta se presenta a continuación, “Pues habilidades muchas, supongo que sí, no soy experta pero veo que si son muchas las habilidades que se pueden generar en los muchachos. Pues Como cuáles? Pueden ser el mismo...los mismos audiovisuales, la misma publicidad, pero en cuestión de arte propiamente de técnicas de arte no conozco”. Las ideas expresadas por la entrevistada 1 no son claras, pero básicamente las habilidades que trata de explicar están relacionadas con las habilidades creativas pues las actividades audiovisuales y de publicidad requieren de explotar la creatividad de los estudiantes.

Categoría número 6 “Diseño de clases haciendo uso de tecnología”

Para esta categoría se diseñaron tres subcategorías que resumen las respuestas de las entrevistas, entre ellas se encuentran: La primera categoría recibe el nombre de “Mezclando teoría y práctica” dos de las cinco entrevistadas concuerdan en que la mejor opción para el diseño de una clase de educación artística es brindarle al alumno la posibilidad de aprender teóricamente sobre una temática y luego plasmar todos estos conocimientos haciendo uso del arte.

Esta subcategoría se reafirma con las siguientes voces; la entrevistada número 2 afirma “Eee, pues igual que uno combina teoría con práctica no, ósea tiene que haber una parte en la que el niño primero vivencie todo lo que necesita con su cuerpo y pues dependiendo de la rama artística por la cual se esté trabajando y que luego esta tenga esa posibilidad de hacer la aplicación ya virtual no, yo creo que hay que buscar un equilibrio entre las dos cosas, la pura virtualidad pues tampoco me parece, a pesar de que tiene grandes beneficios y que puede desarrollar muchas cosas, pero es importante que el niño se mueva, que interactúe con sus compañeros y que tenga esa posibilidad de interrelacionarse y crear colectivamente también situaciones”. Por su parte la entrevistada número 3 dice “Como en el ejemplo de ciudad, entonces uno los expone a distintas imágenes y entonces en el momento que tienen que enfrentarse a un ejercicio de creación, pueden hacer selección de lo que vieron y mezclarlo a la hora de hacer una producción. Concretamente, después de ver las imágenes, hemos trabajado con cajas de cartón que ellos han ido pintando y han trabajado encima paulatinamente y están haciendo una ciudad a una escala un poco más grande y es tridimensional. Y lo mismo con la parte de los sonidos, porque hay programas de computador de distintos sonidos, entonces si yo voy a trabajar las ranas, entonces puedo coger el sonido de la rana y le amplía el espectro de... la rana vista en el libro, la

rana escuchada, la rana sentida, la rana... por ejemplo hace poquito hicimos un ejercicio sobre la piel de la rana, y tuvimos la oportunidad de apoyarnos en la parte de tecnología del sonido con ranas de plástico, con texturas similares a la piel de la rana y ellos elaboraron su propia rana...". Algunos teóricos sustentan la importancia del uso de tecnología en el aula ya que "Los buenos recursos educativos multimedia tienen un alto potencial didáctico ya que su carácter audiovisual e interactivo resulta atractivo y motivador para los estudiantes" (Cadena, 2003, pág. 48). Por ende combinar la parte vivencial y multimedia permite que se abran todos los canales sensoriales del estudiante y por ende se estimulen todas las dimensiones del desarrollo.

Después de interpretar las respuestas de las entrevistadas, se puede decir que las dos consideran que el uso de tecnología en el aula puede ser usada como una herramienta complementaria, mas no como una estrategia absoluta; con esto se puede decir que si se pueden mezclar actividades de arte antiguo con arte contemporáneo.

La segunda subcategoría consiste se denomina "Videos" se le dio este nombre ya que dos de las cinco entrevistadas consideran que la mejor forma de diseñar una clase de arte utilizando tecnología en el aula, es utilizando las técnicas artísticas a través de la proyección de videos, de esta manera sus voces lo clarifican. Por ejemplo la entrevistada número 4 afirma "Bueno yo creo que mostrando como videos, pues en este caso para los niños mostrando como videos y que ellos imiten a través de pues... como cursos de plastilina, de moldeo, de pintura y que ellos lo hagan; por ejemplo se coloca un mural con, se coloca un video de cómo ellos expresar en un mural y ellos que traten de imitar lo mismo". Por su parte la entrevistada número 5 dice "Yo creo que... buscando maneras en que el niño pueda aprender a hacer dibujos, o a ciertas técnicas artísticas, a través de usar un computador o de ver videos con tutoriales, etc."

Haciendo una revisión teórica Collins & Whelchman (1996) consideran que las técnicas de educación artística son un “Conjunto de operaciones manuales y mecánicas que actúan sobre las materias primas”(pág.14). Con esto se puede interpretar que las entrevistadas ven la posibilidad de enseñar este tipo de técnicas a través de tutoriales, mas no poseen conocimiento amplio de los diferentes programas que pueden ser utilizados para realizar estas técnicas de forma virtual.

Para finalizar la última subcategoría toma como nombre “No tiene claridad” esto se debe al hecho de que la entrevistada número 1 no responde como tal la pregunta sino se excusa en que para ella la temática es novedosa y por ende no podría dar una opinión, al igual se puede inferir que está en desacuerdo con su uso, interpretando el uso de tecnología en el aula como un todo mas no como una posible herramienta, de esta manera su voz lo confirma diciendo “Bueno pues es ahoritica un poquito nuevo para mí, pero supongo que hay métodos en que pueden combinar, pero creo que remplazar un poco difícil”. Teniendo en cuenta sus anteriores respuestas e interpretando esta subcategoría se puede dar un soporte teórico diciendo que: La educación artística se debe manejar desde un ámbito vivencial, de tal manera que el estudiante tenga un contacto directo con los materiales, debido a la trascendencia en el ámbito física y cognoscitiva (Malavasi, 2005). Interpretando la respuesta de la maestra se puede inferir que al trabajar por tanto tiempo en la escuela tradicional, es un poco difícil poder dar una opinión sobre las nuevas herramientas que trae consigo las tecnologías.

Subcategoría adicionales presentada en el entrevistado número 4 “Interferencia del estrato social” “Impedimento al usar tecnología”

Al hacer la entrevista a la maestra número 4 surgieron dos preguntas extras, con el fin de complementar las respuestas dadas. En la subcategoría de “Interferencia del estrato social” se

puede inferir que a pesar de los escasos recursos económicos que poseen, tienen algunos elementos tecnológicos que sirven como herramientas en algunas de las actividades planteadas; del mismo modo y a pesar de que el jardín no cuenta con un área de computadores, si tienen herramientas como equipo de sonido, televisor etc. que si pueden ser utilizados con un fin pedagógico. De esta manera su voz lo confirma “No interfiere, de pronto son más avanzados, de pronto el estrato porque digamos pues pueden tener computadores o algo así según los medios; los niños de bajos recursos de pronto no tienen como acceso o disponibilidad a una sala grande con internet, mientras la gente de pronto de otros estratos sí, entonces sí, de pronto influye un poquito pero pues entre, hay otros que no ósea yo creo que es el mismo”.

La segunda subcategoría “Impedimento al usar tecnología” surge al reconocer que en los estratos sociales bajos los recursos son pocos, por ende se le preguntó a la maestra si para ella ha sido un impedimento usar tecnología; interpretando su respuesta se puede decir que a pesar de la escases de los recursos, los pocos que se tienen se les está dando un buen uso, esto se confirma con su voz “No, no, no, no yo creo que los que estamos manejando pues se manejan de, ósea se les da un buen manejo y el buen uso para con los niños entonces no creo que sea necesario, no ha sido impedimento para continuar con las actividades”

5.2. Análisis de la actividad número 1: “Siguiendo los ritmos de mis cantantes preferidos”

Para el análisis de la actividad número, uno elaborada con niños y niñas de 3 a 9 años de diferentes planteles educativos, se tomó en cuenta la teoría de Joy Paul Guilford, la cual sostiene que la creatividad implica pensamiento divergente, que es representado por cuatro actitudes; de esta manera se analizará cada una de dichas actitudes como una categoría aparte.

Fluidez: Teniendo en cuenta que la fluidez es vista como “Gran cantidad de ideas de solución de problemas en un tiempo corto” (Goñi, 2000, pág. 104), se puede hacer la siguiente interpretación:

Niña A: Siendo una de las estudiantes que más seguía los pasos de la coreografía, se puede ver que cuando se equivocaba trataba de inventar pasos similares para corregir su error.

Niño B: Este estudiante demuestra un grado de fluidez bajo, ya que la gran mayoría de la actividad se quedó mirando a sus compañeros y no quiso participar en ella.

Niña C: A pesar de que esta estudiante se le dificultaba el seguimiento de la coreografía, trataba de seguir a la compañera A que remplazo al compañero B; del mismo modo cuando su compañero B dejó el juego, ella recurrió a inventar pasos.

Niña D: Al verse enfrentada ante el problema de no poder seguir la coreografía esta estudiante toma tres decisiones: Los primeros minutos se inventa los pasos, luego mira a su compañera A y trata de imitarla y por último le entrega el control a la compañera C.

Niña E: A pesar de que nunca se le dio la participación en la coreografía, ella se para de su puesto y sigue los pasos viendo a los demás niños y niñas y tratando de imitar lo que veía en el video.

Flexibilidad: Según Guilford (citado por Goñi, 2000, pág. 104) afirma que la flexibilidad es cuando: “Pueden cambiar con facilidad el enfoque de solución de problemas que ha estado usando”. Con esto se puede interpretar que:

Niña A y C: A pesar que no le correspondía el turno en una de las actividades, ellas toman el mando y reemplaza al compañero que no quisieron participar

Niño B: No se visualiza manifestaciones de flexibilidad debido a la no participación en la actividad.

Niña D: Está estudiante al ver que la primera canción no fue del todo fácil para ella, trata de buscar una segunda oportunidad con una canción que poseía un ritmo más reconocido.

Niña E: En un comienzo la estudiante trata de seguirlos pasos de la pantalla, pero al no poder captar del todo los movimientos, cambia a la estrategia de seguir a sus compañeras.

Originalidad: Para interpretar esta categoría fue necesario tener en cuenta la siguiente teoría de Guilford (citado por Goñi, 2000) en la cual sostiene que “Los individuos con originalidad alta pueden hacer sugerencias inusuales o incluso únicas” (pág.104). De esta manera se puede interpretar que: Las estudiantes A, C, D y E construyen pasos nuevos y únicos para intentar seguir la coreografía y no perderse. Por otro lado se visualiza un índice bajo de originalidad para el niño B ya que como se dijo anteriormente no participa en más del 70 % de la actividad.

Elaboración: Para esta categoría Guilford (citado por Goñi, 2000) define la elaboración de la siguiente manera: “Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Implica la exigencia de completar el impulso hasta su acabada realización. Es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas” (pág.1). Teniendo en cuenta esta teoría se puede decir que:

Niña A: La niña A demuestra manifestaciones de elaboración, ya que se observa que en toda la actividad nunca se dio por vencida y culminó todas las coreografías a pesar de que participo en más de tres de ellas.

Niño B: El niño B no muestra manifestaciones de elaboración ya que se queda quieto en la mayoría de la actividad.

Niña C: La niña C a pesar de que se le dificulto seguir los pasos en ciertas ocasiones y que en algún momento su compañero la dejo sola, eso no impidió la continuidad de la actividad, en ningún momento se dio por vencida.

Niña D: Esta estudiante al ver que en la primera ronda no culmino la actividad, pide una segunda oportunidad para volver a hacer la coreografía. De esta manera se puede ver que en esta ocasión la estudiante pone todo su empeño y exigencia para seguir los pasos a pesar de la velocidad de estos.

Niña E: a pesar de que no tenía una compañera para competir ni un control, siempre busco la forma de involucrarse en la actividad.

En síntesis se puede visualizar que la gran mayoría de los niños no se rinden con facilidad ante la complejidad de las canciones y tratan de esforzarse y dar su máximo potencial. Por otro lado se puede observar que el uso de la cámara fue de gran influencia para que el niño B se intimidara y no participara en la actividad.

5.3 Análisis de la actividad número 2 “Mi cantante geométrico”

Para el análisis de la actividad número dos elaborada con niños y niñas de 4 y 5 años de los hogares de solidaridad del ICBF, se tomó en cuenta la teoría de Guilford al igual que la actividad número uno, con el fin de comparar si el estrato social influía en el desarrollo del pensamiento creativo .

Vale la pena aclarar que para este análisis se volverá a mencionar la teoría para la facilidad la comprensión de su lectura.

Fluidez: Teniendo en cuenta que la fluidez es vista como “Gran cantidad de ideas de solución de problemas en un tiempo corto” Guilford (citado por Goñi, 2000, pág. 104), se puede hacer la siguiente interpretación:

Para la elaboración del cantante, el grupo compuesto por los estudiantes A y D se les ocurre un gran número de ideas, esto se observa en el transcurso de toda la actividad en el cambio de colores y de formas hasta llegar a un producto. Por su parte la estudiante E no participa en la actividad y por ende no demuestra fluidez, por otro lado su compañero al verse enfrentado ante la problemática de que su compañera no quería trabajar con él, busca la alternativa de pedir ayuda a la maestra en formación e intentar con diferentes herramientas elaborar su cantante. Para finalizar las estudiantes B y C no muestran un índice alto de fluidez ya que al verse enfrentadas ante el desafío de usar figuras geométricas en la elaboración de su cantante preferido utilizan las usuales y luego al tomar la decisión de borrarla prefieren dejarla como estaba.

Flexibilidad: Según Guilford (citado por Goñi, 2000, pág. 104) la flexibilidad permite que las personas “Pueden cambiar con facilidad el enfoque de solución de problemas que ha estado usando”. Con esto se puede interpretar que:

El grupo B y C tenían terminado su dibujo, luego deciden borrarlo porque no les gusto, pero al final solo borran una de las líneas y toman la decisión de dejarlo como estaba.

Por su parte el grupo compuesto por los estudiantes A y D al enfrentarse con el problema de la toma de decisión de colores, prueban cambiando los tonos hasta encontrar uno que les llámela atención a los dos. Por otro lado no se puede observar manifestaciones de flexibilidad para la

estudiante F debido a la no participación, por el contrario su compañero E sabiendo que el trabajo era en grupo, resuelve trabajar de manera individual.

Originalidad: Para interpretar esta categoría fue necesario tener en cuenta la teoría de Guilford (citado por Goñi, 2000) la cual sostiene que “Los individuos con originalidad alta pueden hacer sugerencias inusuales o incluso únicas” (pág.104). De esta manera se puede interpretar que:

A pesar de que la gran mayoría de los estudiantes utilizan figuras geométricas comunes para representar la cabeza y el cuerpo tales como círculo y cuadrado de cada uno de los personajes, se puede ver que la pareja compuesta por las estudiantes B y C utiliza un el fondo de color violeta ya que lo relacionan con el nombre de la cantante, y no es un color usual para un fondo. Por su parte el grupo compuesto por los estudiantes E y F (en este caso solo trabajo el estudiante E) diseño un personaje con muchas manos, lo cual no pertenece a la realidad y no es muy usual verlo.

Elaboración: Para esta categoría Guilford (citado por Goñi, 2000) considera que la elaboración “Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Implica la exigencia de completar el impulso hasta su acabada realización. Es la aptitud del sujeto para desarrollar, ampliar o embellecer las ideas” (pág.1). Teniendo en cuenta esta teoría se puede decir que:

A pesar que los estudiantes no tienen un conocimiento amplio sobre el manejo de los aparatos electrónicos y todo lo que ofrece las nuevas tecnologías, se puede ver en la gran mayoría un gran esfuerzo por culminar la actividad y darle sentido y forma a la elaboración del personaje. Es importante recalcar el trabajo del grupo E y F en donde se ven dos elementos: Para el primero la niña F no demuestra manifestaciones de elaboración, ya que no quiere participar en

la actividad; por su parte el niño E no se da por vencido por más de que no cuenta con la ayuda de su compañera y mucho menos con tiempo suficiente para terminar la actividad.

5.4. Análisis de la actividad número 3 “Noticiero sobre mi cantante favorito”

Para el análisis de la actividad número tres elaborada con niños y niñas de 4 a 6 años en un jardín infantil de educación formal, se tomó en cuenta la teoría de Andrew Johnson Psicólogo cognoscitivo. Es importante aclarar que solo se interpretarán solo las cuatro primeras características que este autor propone.

Fluidez: Johnson (2003) afirma que “El alumno genera la mayor cantidad de ideas posibles sin que estos se relacionen con una evaluación” (pág.35). De esta manera y teniendo en cuenta esta teoría, se puede decir que:

En este caso se puede observar que en cuanto al desenvolvimiento en la actividad los estudiantes muestran poca fluidez, ya que el grupo conformado por los alumnos D, E, F y G no desarrollan la actividad de manera constante, sino que hacen pausas de silencio. En el caso del entrevistado casi toda la actividad se queda callada y los reporteros no generan preguntas simultáneas; del mismo modo al ver que el reportero no hace las preguntas sus compañeros tampoco intervienen para ayudarlo.

Por otro lado en cuanto el manejo de las cámaras en la primera parte, los estudiantes no poseen ningún problema con su uso, las manejan de forma sencilla y continua. Por su parte en la segunda sesión cuando los estudiantes tienen que intercambiar las cámaras entre ellos, se observa que manejan sin ningún problema las cámaras y el iPod, todo esto se evidencia en el constante desarrollo de la actividad.

Flexibilidad: Johnson (2003) Considera que “El alumno crea diversos enfoques” (pág.35). En otras palabras se posibilita el cambio de estrategia, diferentes soluciones a un mismo problema, de esta manera se puede interpretar que:

Primero que todo se les dio la instrucción a los estudiantes de que se hicieran en grupos, de esta manera ellos trataron de conformarlos, pero cuando se les sugirió que mejor se hicieran en el orden que se encontraban, ninguno se opuso y realizaron la actividad de principio a fin. En cuanto al uso de las herramientas tecnológicas se puede observar que al rotarse el iPad y las otras dos cámaras que se usaban de manera diferente, los estudiantes muestran un buen manejo, tienen un conocimiento previo de su uso y toman las fotos de manera continua.

Elaboración: Consiste en añadir ideas que ya existen modificando algunos de sus atributos, eso sí manteniendo las características esenciales (Johnson A. , 2003).

Al tener en cuenta la teoría de Johnson para esta categoría, se puede interpretar que

En el segundo grupo participante, se puede observar manifestaciones de esta categoría, por ejemplo el niño G encargado de la cámara, toma en cuenta su papel y se preocupa por la imagen borrosa que está viendo, al sentirse cansado todo esto evidenciado en la forma en que pidió suspender la grabación, decide añadir un conteo a la grabación y representa números con sus dedos, para mostrarle a sus compañeros que el tiempo estaba corriendo.

En cuanto al grupo uno no se evidencia manifestaciones de este tipo, ya que en cuanto al manejo de la cámara la estudiante hace lo que normalmente ven en la televisión o en la vida real.

Originalidad: Según Johnson (2003) “El alumno genera ideas originales o únicas” (pág.35). A partir de las ideas citadas por Johnson se puede interpretar esta categoría de la siguiente manera:

A pesar que ninguno de los dos grupos muestran algo inusual o único a lo antes visto, se puede observar que en la segunda parte de la actividad en donde los estudiantes tienen que tomar fotografías, intentan hacer poses nuevas para la captura de las fotos, del mismo modo a pesar de que se les dio la instrucción de que tomaran fotos a los demás compañeros, algunos estudiantes comienzan a tomarse fotos asimismo, y el niño G y D unen las dos cámaras para capturar una de las fotografías.

5.5 Análisis de la actividad número 4 “Inventando una historia sobre mi cantante favorito”

Para el análisis de la actividad número 4 se escogió un colegio privado de educación formal, cuyas edades están entre los 6 y 7 años, se tuvo en cuenta la teoría de Torrance cuya definición de los cuatro factores que componen el pensamiento creativo dice:

Fluidez: Para el concepto de fluidez el autor Torrance (citado por Jimenez, Artiles, Rodríguez, & García, 2007) la define como la habilidad de generar un número elevado de respuestas de forma verbal o gráfica, a partir de un estímulo. De esta manera se puede interpretar lo siguiente:

Estudiante A: Teniendo en cuenta que el estímulo era la elaboración del dibujo donde representara a sus artistas favoritos, este estudiante presenta una alta fluidez ya que logró representar tres artistas diferentes, asociándolos con diferentes situaciones de la vida artística, como lo son en este caso, el escenario en vivo donde tocan sus canciones, la acción de interpretar las canciones y la asociación con los videos musicales que produce el artista.

Estudiante B: En este caso aunque también hay fluidez ya que hay dos artistas diferentes, se ve limitada ya que repite un artista para dos diapositivas en el ejercicio.

Estudiante C: Esta estudiante no presenta fluidez en el ejercicio pues en las dos primeras diapositivas trata de representar al mismo artista y en la última hace un dibujo que no logra asociar con algún músico o cantante.

Estudiante D: Al igual que la estudiante C, la estudiante D repite un artista para dos ejercicios, aunque en este caso la estudiante logra asociar sus creaciones con algún artista.

Estudiante E: La estudiante E presenta una fluidez limitada ya que presenta respuestas que otros estudiantes ya han presentado y además las justificaciones que presenta además de que son las mismas que algunas de sus compañeras las repite para dos dibujos diferentes.

Flexibilidad: En cuanto a la flexibilidad, esta implica la capacidad de cambiar el enfoque de pensamiento para poder llegar a la resolución de un problema a partir de distintos puntos de vista (Arreguín Rocha, 2008).

En este caso los estudiantes muestran los cambios de enfoque al usar las figuras preestablecidas para cumplir con los objetivos de los ejercicios, en este aspecto se destacan los estudiantes A y B pues lograron incorporar las diferentes figuras a sus creaciones sin salirse del contexto del ejercicio, mientras que las otras tres estudiantes a pesar de que cambiaron el enfoque de la respuesta se salieron del contexto del ejercicio. Cabe notar que en cuanto las respuestas verbales los estudiantes lograron acomodar sus dibujos a los requerimientos del ejercicio.

Originalidad: Torrance (citado por Jimenez, Artiles, Rodríguez, & García, 2007) la definen como “La característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente. Está referida a la habilidad para producir respuestas novedosas, poco convencionales, lejos de lo establecido y usual” (pág.155).La originalidad en esta actividad se puede dividir en las dos respuestas que dieron los estudiantes, la gráfica y la verbal.

En cuanto a la parte gráfica las respuestas presentadas por los estudiantes presentan poca originalidad, pues muchas creaciones artísticas se repiten entre dos o más estudiantes, por ejemplo los estudiantes A y B en la diapositiva 1 hicieron un escenario de conciertos para asociarlo con sus respectivos artistas, así mismo los estudiantes C, D y E hicieron la representación de un pollito. Para el caso de la diapositiva 2, que les daba mayor libertad los estudiantes presentaron dibujos diferentes, pero el contexto era el mismo básicamente y este se resume al dibujo de sus respectivos artistas favoritos haciendo alguna actividad cotidiana. Finalmente en la diapositiva 3 los estudiantes volvieron a encasillarse por las limitaciones que les representaban las líneas rectas y terminaron dibujando un robot, aunque la estudiante D fue más original y logró dibujar a su cantante favorita a pesar de las limitaciones del dibujo.

En las repuestas orales se observó más originalidad en los estudiantes A y D aunque todos lograron contextualizar sus dibujos para poder asociarlos con el objetivo de la actividad que era el de representar a sus artistas favoritos. Sin embargo se logró identificar que la estudiante E presenta muy poca originalidad ya que sus respuestas fueron muy similares a las de sus compañeros.

Elaboración: “En la elaboración se tiene en cuenta que tan detalladas fueron las respuestas de los estudiantes” (Arreguín Rocha, 2008, págs. 7-16). Teniendo en cuenta esta definición se

puede inferir que: Analizando la diapositiva 1 se puede identificar que los estudiantes A, B, C y D presentaron dibujos más elaborados y lograron incorporar los objetos preestablecidos. Adicionalmente con la justificación oral se logró establecer que el estudiante A presentó mayor elaboración en la actividad.

En la diapositiva 2 el nivel de detalle para los estudiantes fue el mismo, aunque la estudiante D fue más detallada al describir el contexto de su dibujo.

Finalmente el ejercicio de la diapositiva 3 mostró que la estudiante C mostró mayor detalle al pintar el robot y decorarlo con los diferentes colores que ofrecía el programa.

6. CONCLUSIONES

Tras el desarrollo del presente trabajo de tesis, donde se logró recopilar la fundamentación teórica y además aplicar diferentes actividades, para verificar la posibilidad de desarrollar habilidades del pensamiento creativo a través de la tecnología en la primera infancia, se llegó a plantear las siguientes conclusiones.

- En el diseño de las actividades, donde se implementa una clase de educación artística mediada por la tecnología, se pueden observar algunas variaciones en cuestión de recursos, dependiendo de las condiciones culturales donde se apliquen. Debido a la escasez de dichos recursos en algunas instituciones educativas, este tipo de variaciones implica salir del aula de clase a otro escenario. Sin embargo se logró confirmar que las condiciones sociales, de los diferentes grupos analizados, no son un impedimento para que los estudiantes se puedan desenvolver fácilmente usando las diferentes herramientas tecnológicas que existen en la actualidad.
- Durante la aplicación de las diferentes actividades descritas en el presente trabajo, se logró observar como los estudiantes de educación preescolar manifestaban las características del pensamiento creativo, a través de los cuatro factores descritos por Torrance, Guilford y Johnson; fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, además de algunas características extras que propone Andrew Johnson, nombradas en su teoría. De esta manera los dos primeros factores se observaron la mayor parte del tiempo, ya que los estudiantes solucionan problemas desde diferentes perspectivas y con diferentes ideas. En cuanto a la originalidad y elaboración, aunque se evidenciaron en muchas de las actividades, también se observaron en menor nivel debido a que posiblemente las pruebas diseñadas contuvieran elementos comunes para los estudiantes, los cuales los limitaban a

no ir más allá de lo que conocían. Lo anterior permite concluir que el uso adecuado de la tecnología en la expresión artística, si permite el desarrollo de las habilidades del pensamiento creativo en los estudiantes.

- Se puede afirmar que el uso de la tecnología en temáticas específicas, como en este caso las artes y la expresión artística, permite la transversalidad e integralidad de las materias del currículo escolar. Pues a través de ejercicios como el uso de figuras geométricas, trabajo en equipo, diseño con líneas recta, seguimientos de pistas musicales entre otros, se logra fortalecer temáticas utilizadas en otras materias tales como: matemáticas, lenguaje, informática, educación física etc.
- En algunas entrevistas y charlas con docentes, la postura del uso de tecnología para desarrollar las habilidades en el arte, se inclina más hacia evitar el trabajo con los diferentes aparatos electrónicos, ya que se les asocia más con actividades de esparcimiento y ocio de los pequeños, o se tiene un paradigma de que el arte debe ser manejado de forma directa con los materiales y haciendo uso de los sentidos; sin embargo en las actividades se observó cómo los estudiantes se desenvolvían con facilidad al usar los diferentes aparatos y programas, teniendo en cuenta que se usaron con uno objetivo pedagógico. Por ende si se les enseña desde pequeños que aunque los aparatos son usados en su mayoría para actividades cotidianas, también son herramientas muy útiles a la hora de realizar trabajos, en este caso artísticos, y es posible desarrollar con facilidad las habilidades del pensamiento creativo a través de la tecnología.
- Las diferentes actividades de educación artística mediada por la tecnología, se considera una herramienta útil que puede ser usada por los maestros, teniendo en cuenta que se puede combinar con las actividades que son tradicionales en las clases de arte. A pesar

de que se desarrollan la gran mayoría de habilidades con las diferentes actividades, existe una conciencia de que muchos de los materiales utilizados en diferentes técnicas no pueden ser reemplazados por la tecnología ya que requieren un manejo táctil y vivencial.

- Si bien las actividades desarrolladas pueden ser adaptadas sin el uso de la tecnología, se observa un componente motivacional en el estudiante asociado al uso del recurso tecnológico, el cual facilitó el desarrollo de las actividades.
- El uso de las TIC permiten un trabajo integral de innovación que pretende que el alumno busque en distintos medios la comprensión del mundo que lo rodea, siendo capaz de estar al margen de los avances culturales, tecnológicos y sociales, haciendo un buen uso y desarrollando un sinnúmero de habilidades que faciliten su desarrollo individual y que permita que a su vez brinde a la comunidad un desarrollo cooperativo.

7. SUGERENCIAS

- Es importante no solo involucrar a los alumnos en los cambios que demanda la nueva era, sino también capacita a los maestros para que aprendan a hablar el mismo idioma que se está utilizando en el siglo XXI. Es de suma importancia que exista una alfabetización en el campo digital, ya se necesita tener conocimientos previos para poder hacer un buen uso de este medio revolucionario. Por otro lado siempre se ha contemplado el área artística desde un ambiente manual y físico, pero también los cambios han dado oportunidad a la tecnología de implementar diferentes tipos de software y hardware para que la educación artística sea manejada desde otro enfoque; con esto se le da relevancia a las nuevas herramientas que permiten llevar los procesos de los estudiantes y al mismo tiempo generar aprendizajes significativos, adaptados a las necesidades de la población actual y futura.
- Se sugiere hacer un análisis posterior de carácter cuantitativo y estructurado ante las consideraciones que poseen los maestros del uso de tecnología en el aula, ya que las respuestas cualitativas pueden llegar a tener un margen de error a la hora de ser interpretadas.
- Es importante enseñar previamente a los estudiantes a manejar los diferentes tipos de software o hardware que se quieren utilizar, especialmente en estratos sociales uno y dos, ya que este tipo de población no posee las mismas oportunidades de interactuar con dichas tecnologías y por ende puede existir un obstáculo en el análisis de habilidades del pensamiento creativo, no porque no se puedan visualizar sino por el hecho de que el niño o niña puede quedarse bloqueado al no saberlos usar.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. España : Catarata.
- Arreguín Rocha, V. M. (2008). El Test de Pensamiento Creativo de Torrance y el promedio escolar de estudiantes universitarias. *UARICHA*, 7-16.
- Amaya, C. (2013). *Desarrollo de habilidades digitales para el siglo XXI*. Chile : LOM.
- Anderson, J. (2010). *ICT TRANSFORMING EDUCATION a regional guide*. Tailandia.
- Ariza, P., & Karpf, C. (2009). Caracterización de las practicas de enseñanza de la educación artística del grado preescolar en le colegio San Bartolomé la Merced. *Pontificia Universidad Javeriana*.
- Arreguín Rocha, V. M. (2008). El Test de Pensamiento Creativo de Torrance y el promedio escolar de estudiantes universitarias. *UARICHA*, 7-16.
- Báez, J., & Pérez, T. (2009). *investigación cualitativa*. España: ESIC.
- Barquero, L. (2006). *Enseñanza de la música para I Y II ciclos*. Costarrica: EUNED.
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. España: LA MURALLA.
- Busse, T. V., & Mansfield, R. S. (1984). Teorías del proceso creador: revisión y perspectiva. *Estudios de psicología*(18).
- Bustamante, J. (2013). *Creatividad e innovación: factores claves para la gestión y la internalización*. España: ICEX.

- Cadena, C. (2003). Proyecto de creación de un software educativo como material didáctico para el centro infantil Dulce Pelusita de la ciudad de Quio. *Universidad Tecnológica Equinoccial*, 4-76.
- Carevic, M. (Octubre de 2014). *psicologia online*. Recuperado el 27 de Octubre de 2014
- Chavéz, M. (2006). Diseño de software para el desarrollo del lenguaje escrito desde un enfoque funcional. *Universidad de Sevilla*.
- Colombia, C. d. (2009). *ley 1341 del 2009*. Bogotá.
- Asamblea Nacional Constituyente (1991). *Constitución política colombiana 1991*. Bogotá: TEMIS.
- De Bono, E. (2008). *Creatividad*. España: Paidós.
- De Pablos, C., López, J., Romo, S., & Medina, S. (2004). *Informática y comunicaciones en la empresa*. España: Esic.
- Díaz, R. (2006). *Inteligencias múltiples: despierte el potencial de aprendizaje*. Arizona: Orbis Press.
- Duque, F. (2001). *Constitucion Política de Colombiana*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Gangoso, Z. (1999). INVESTIGACIONES EN RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN CIENCIAS. *Investigações em Ensino de Ciências*, 7-50.
- Gómez, M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*. Buenos Aires: Brujas.

Goñi Vindas, A. (2003). *Desarrollo de la Creatividad*. Costa Rica: EUDEN.

Goñi, A. (2000). *Desarrollo de la creatividad*. Costa Rica: EUNED.

Hernández, E. (2014). Las inteligencias múltiples . *Psicología online*, 1-2.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2010). *Metodología de la investigación*. Lima: McGraw Hill.

Jiménez González, J. E., Artilles Hernández, C., Rodríguez Rodríguez, C., & García Miranda, E. (2007). *Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: expresión figurada. Educación Primaria y Secundaria*. CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES DEL GOBIERNO DE CANARIAS. Canarias: Producciones Gráficas S.L.

Johnson, A. (2003). *El desarrollo de habilidades del pensamiento: Aplicación y planificación para cada disciplina*. Argentina: Troquel SA.

Johnson, A. (2003). *El desarrollo de habilidades del pensamiento :Aplicación y planificación para cada disciplina*. Argentina: Troquel SA.

Judith, C., & Whelchman, J. (1996). *Técnicas de los artistas modernos*. España: Tursen Hemann Blume.

Kohl, M. (2010). The importance of art in a child's development. *Barnes and noble*.

Larrañaga, R. (2011). La educación artística y los niños. *Ilustrados*, 1.

Latorre, A. (2003). *la investigación -accion:Conocer y cambiar la práctica educativa*. España: GRAO.

- Lavín, S., & Del solar, S. (2000). *El proyecto educativo institucional como herramienta de transformación de la vida escolar*. Chile : LOM.
- Macaya, A., Agra, J., & Berrocal, M. (2007). *La educación artística en la escuela*. Venezuela: Laboratorio Educativo GRAÓ.
- Malavasi, A. P. (2005). *Goce estética en la escuela* . Costa Rica : Universidad Estatal a distancia.
- Mayer, R. (1986). *Pensamiento, resolución de problemas y cognición*. Barcelona: Paidós.
- MEN. (1993). *Lineamientos Curriculares para Educación Artística*. Bogotá: Ministerio de Educacion Nacional .
- MEN. (1994). Libertad y orden . *Revolucion educativa colombia aprende* , 2-3.
- Merchén, F. (2009). *La creatividad y las nuevas tecnologías en las organizaciones modernas* . España: Diaz de Santos .
- Muñoz, f., Mary, N., & Edgar, B. (1997). *La expresión artística en el preescolar* . Bogotá: Magisterio.
- Oleron, P. (1980). Les Activités Intellectuelles. En P. F. Piaget, *Traité de Psychologie Expérimentale* (págs. 42-62). París, Francia: PUF.
- Orozco, D. (05 de Junio de 2011). Recuperado el 01 de Noviembre de 2014, de <http://conceptodefinicion.de/escultura/>
- Pep, A., Diaz, M., & Giráldez, A. (2009). *10 ideas claves:el aprendizaje creativo*. España: GRAÓ.

- Phillips, L. (2012). *“The Artistic Edge: 7 Skills Children Need to Succeed in an Increasingly Right Brain Worl.* Canada: More art, less testing.
- Ralph, M. (1981). *Materiales y técnicas del arte.* España : Tursen HermannBlume Ediciones.
- Rojas, D. (2010). Una imagen expresa mas que mil palabras . *Universidad de chile*, 4.
- Rulicki, S. (2012). *comunicación no verval:como la inteligencia emocional se expreza a través de los gestos* . Argentina: GRANICA.
- Sánchez H., Y. (2007). La solución de problemas como un campo de concurrencia de distintas teorías en Psicología. (U. N. Colombia, Ed.) *Revista Colombiana de Psicología*(16), 147-162.
- Vargas. (2003). *Creatividad* . Mexico: LIMUSA.

8.1 Referencias de páginas web

2Simple. (20 de Octubre de 2013). *Making simple, powerful and creative educational software*.

Recuperado el 15 de 04 de 2014, de <https://www.2simple.com/contact>

ABC, D. (2014). *Definición ABC*. Recuperado el 27 de Octubre de 2014, de

<http://www.definicionabc.com/tecnologia/ipod.php>

ABC, d. (2014). *Diccionario ABC*. Recuperado el 01 de Noviembre de 2014, de

<http://www.definicionabc.com/tecnologia/fotografia.php>

Amazon.com Inc. (2014). *Amazon Kindle*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Amazon:

<https://kindle.amazon.com/>

Archikids. (2014). Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://www.archikids.org.uk/>

Apple. (2014). *Educación especial*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de

<http://www.apple.com/es/education/special-education/osx/>

Blender. (2014). *Photorealistic Rendering*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de

<http://www.blender.org/features/>

Bustamante, J. (14 de 02 de 2012). *WIKILIBROS*. Recuperado el 03 de 11 de 2013, de

http://www.eoi.es/wiki/index.php/Pensamiento_convergente/_Pensamiento_divergente_en_Innovaci%C3%B3n_y_creatividad

Carevic Johnson, M. (2006). *CREATIVIDAD (I)*. Recuperado el 21 de Agosto de 2014, de

Psicología Online: <http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>

Cloud, A. C. (2014). *Adobe Story*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <https://story.adobe.com/es-es/index.html>.

Congreso de la república de Colombia. (2014). *Biblioteca virtual, Luís Ángel Arango*. Recuperado el 24 de 08 de 2014, de <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/educacion/leyedu/1a35.htm>.

Conservancy, S. F. (2014). *K-3D*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de Software Freedom Conservancy.

Corporation, A. S. (2014). *Adobe creative cloud*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <https://creative.adobe.com/products/audition>

Corporation, C. D. (04 de Octubre de 2014). *Corel Draw*. Obtenido de <http://www.coreldraw.com/la/product/disenografico-creativo/?#tab1>

Corel, Inc. (2014). *Pinnacle Studio 18*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Pinnacle: <http://www.pinnaclesys.com/PublicSite/sp/Products/studio/>

Desing, L. (2014). *Touchcad*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://www.touchcad.com/>.

Eduteca. (01 de febrero de 2003). *Software para Artes Visuales*. Recuperado el junio de 24 de 2014, de Eduteca: <http://www.eduteka.org/ArtesVisuales.php>

Enterprices, C. (s.f.). *Cibershare*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://www.ebookedit.com/features.php>

- Fernández, D. (19 de 06 de 2013). *El proceso de la creatividad de Wallas*. Recuperado el 13 de 11 de 2013, de <http://psiqueviva.com/el-proceso-de-la-creatividad-de-wallas/>
- Fernando, J. (s.f.). *Software Educativo*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://www.soldetardor.com/jffa/portada.htm>
- Google. (2014). *Youtube*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <https://www.youtube.com/yt/about/es-419/>
- Gulias, M. p. (08 de Julio de 2012). *Didáctica de las artes plásticas*. Recuperado el 01 de Noviembre de 2014, de <http://didactica-de-las-artes.blogspot.com/2012/07/6-el-modelado.html>
- Inc. (2014). Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de 3DS MAX: <http://www.autodesk.es/products/3ds-max/overview>
- Inc. (2014). *Auto Desk*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://www.autodesk.com/products/autocad/features/all/gallery-view>.
- Inc. (2014). *Final Draf*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://store.finaldraft.com/final-draft-9-edu.html>
- Incorporated, A. S. (2014). *Adove Illustrator*. Recuperado el 04 de 10 de 2014, de <https://www.adobe.com/products/illustrator.html>
- Informer Technologies, Inc. (2014). *Music director gold*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Software.informer: <http://music-director-gold.software.informer.com>

- Intershare, S.L. (2011). *¿Qué es Softonic (para Windows)?* Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Softonic: <http://support.softonic.com/index.php?/Default/Knowledgebase/Article/View/198/44/que-es-softonic-para-windows>
- Instagram. (2014). *Instagram*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://instagram.com/>
- Jambav, I. (2012). *Toondoo*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://www.toondoo.com/>.
- Kohl, M. (2014). *The importance of art in a child's development*. Recuperado el 12 de Junio de 2014, de <http://www.barnesandnoble.com/u/maryann-kohl-importance-of-art/379002442/>
- Lifelong Kindergarten, MIT Media Lab. (s.f.). *Acerca de Scratch*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de SCRATCH: <http://scratch.mit.edu/about/>
- MAGIX. (2003). *MAGIX Samplitude Music Studio - The recording studio for your home*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de MAGIX: <http://www.magix.com/us/samplitude-music-studio/>
- Maldonado, M., Pérez, M., & García, J. (04 de Agosto de 2012). Estudiantes de IPN crean “Software para enseñar arte en primaria”. *Informador.com.mx*.
- MEN. (2014). *Colombia aprende*. Recuperado el 29 de octubre de 2014, de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-178305.html>
- Microsoft. (2014). *Windows*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://windows.microsoft.com/es-xl/windows-live/movie-maker>

Microsoft. (2014). *Windows*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de Introducción a Paint:
<http://windows.microsoft.com/es-xl/windows7/getting-started-with-paint>

Microsoft Corporation. (2014). *PowerPoint*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Office:
<http://office.microsoft.com/es-mx/powerpoint/>

Microsoft Corporation. (2014). *Word*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Office:
<http://office.microsoft.com/es-mx/word/>

New Novelist. (2014). *Overview of New Novelist Version 3*. Recuperado el 4 de octubre de 2014,
de New Novelist: <http://www.newnovelist.com/Overview.html>

Nintendo. (2014). *Wii*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Nintendo:
<http://www.nintendo.es/Atencion-al-cliente/Wii/Wii-301698.html>

Office, T. (2014). *Thought Office*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de
<http://www.thoughtrod.com/idea-software/ideafisher-upgrades/>

Orozco, D. (05 de Junio de 2011). Recuperado el 01 de Noviembre de 2014, de
<http://conceptodefinicion.de/escultura/>

Pixologic, Inc. (2014). *Sculptris*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Pixologic:
<http://pixologic.com/sculptris/features/>

Pro, B. 7. (2012). *Daz 3D*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de
<http://www.daz3d.com/products/bryce/bryce-what-is-bryce>

ProFantasy Software Ltd. (2014). *An Introduction to our Software*. Recuperado el 4 de octubre
de 2014, de ProFantasy Software Ltd: <https://secure.profantasy.com/products/default.asp>

RAE. (2014). *Real Academia de la lengua Española*. Recuperado el 26 de Octubre de 2014, de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=LTMZMtSOjDXX2FqMNA0y>

Ravenshead Services. (2014). *WriteItNow Creative Writing Software*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Ravenshead Services: <http://www.ravensheadservices.com/about.php>

Rodríguez, S. (15 de Marzo de 2013). *Selección y uso de software educativo*. Recuperado el 23 de 04 de 2014, de <http://unesrtriumfatic2013.blogspot.com/>

Software, A. (2014). *Amabilis*. Recuperado el 2014 de Octubre de 04, de <http://amabilis.com/products/>

Software, B. O. (2011). *Liquid Story Binder XE by Black Obelisk Software*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://www.blackobelisksoftware.com/>

Sony Creative Software, Inc. (2014). *Sound Forge Pro 11 Advanced audio waveform editor*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Sony: <http://www.sonycreativesoftware.com/soundforgepro/features>

Suttles, K. (2014). *Celtx*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <https://www.celtx.com/index.html>

System, A. (2014). *Adobe Photoshop*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <https://www.adobe.com/la/products/photoshop.html>

Sunkel, G., & Daniela, T. (Noviembre de 2012). *Las tecnologías digitales ante los desafíos de una educación inclusiva en América Latina*. Recuperado el 04 de agosto de 2014, de http://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/21658/S2012809_es.pdf?sequence=1

Technologies, W. P. (2013). *Great Dialogue Software*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de <http://www.greatdialogue.com/>

Trimble Navigation Limited. (2013). *SketchUp*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Sketch Up: <http://www.sketchup.com/es>

UNESCO. (2014). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación*. Recuperado el 17 de 05 de 2014, de <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/browse/3/>

Wings. (2014). *Wings 3D*. Recuperado el 04 de Octubre de 2014, de http://www.wings3d.com/?page_id=22

Write Brothers, Inc. (2014). *Movie Magic Screenwriter 6 Academic*. Recuperado el 4 de octubre de 2014, de Screenplay.com: <http://www.screenplay.com/p-30-movie-magic-screenwriter-6-academic.aspx>

9. ANEXOS

Anexo 1: Transcripciones de las entrevistas a los maestros



ENTREVISTA A MAESTROS SOBRE LAS DIFERENTES PERSPECTIVAS DE LA TECNOLOGÍA ENFOCADA EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Esta entrevista semi-estructurada tiene como objetivo identificar las diferentes perspectivas de los maestros, ante la introducción de la tecnología en el currículo escolar, en específico reconocer sus puntos de vista sobre la educación artística vista desde un ambiente tecnológico. Consta de 6 preguntas semi-estructuras que serán realizadas a 5 maestros de diferentes instituciones.

ENTREVISTADA NÚMERO 1

Fecha: 06 de Septiembre del 2014

Profesión: Profesora de Artes

1. ¿Qué es para usted la educación artística?

“La educación artística es la expresión del ser humano mediante las obras que haga bien sea utilizando pinturas, plastilinas, arcillas, escultura, diferentes métodos.es la expresión del ser humano”.

2. ¿En qué consisten sus clases de educación artística, de una descripción?

“Pues básicamente eee.... expresar el conocimiento de todo lo que es el arte, como puede el ser humano de chiquito a grande expresar sus sentimientos de manera visible, de manera táctil en que se pueda demostrar en una superficie, en una escultura, o alguna cosa así”.

3. Usa tecnología en el aula? Si su respuesta es sí ¿Qué tipo? Y ¿Para qué? ¿Si su respuesta es no, por qué?

“Pues parte de tecnología como tal, medios audiovisuales, pero ya para que ellos hagan dibujos y esto con tecnología no; porque tal vez cuando yo era profesora, ya hace siete años soy pensionada no era todavía no estaba tan incluido, supongo que ahoritica si lo incluyen pero de todas maneras pienso yo que el arte necesita de la expresión manual, de que el ser humano lo represente con su ..Con tocarlo, con sentirlo”.

4. De las asignaturas del currículo escolar ¿Cuál es la más importante para usted? Y ¿Por qué?

“Todas son importantes, lo que y todas tienen que ver con todo, el arte tiene que ver con matemáticas tiene que ver con ciencia, tiene que ver con todo”.

5. ¿Qué tipo de habilidades considera usted que se generan en los estudiantes a través del uso de tecnología en el aula?

“Pues habilidades muchas, supongo que sí, no soy experta pero veo que si son muchas las habilidades que se pueden generar en los muchachos. Pues Como cuáles? Pueden ser el mismo. Los mismos audiovisuales, la misma publicidad, pero en cuestión de arte propiamente de técnicas de arte no, no conozco”

6. ¿Cómo cree que se pueden diseñar clases combinando tecnología y el arte?

“Bueno pues eso es ahoritica un poquito nuevo para mí, pero supongo que hay métodos en que pueden combinar, pero creo que reemplazar un poco difícil”

ENTREVISTADA NÚMERO 2

Fecha: 10 Septiembre del 2014

Profesión: Pedagoga musical

1. ¿Qué es para usted la educación artística?

“Pues la educación artística es aquella posibilidad que uno le puede brindar a cualquier ser humano de prepararse y poder desarrollar habilidades y competencias que le den la posibilidad de crear eee de explotar como todo ese pensamiento creativo que conlleva el arte”

2. ¿En qué consisten sus clases de educación artística, de una descripción?

“Pues a ver ,en este momentos tengo dos espacios académicos, una tiene que ver con educación estética que obviamente está muy ligada con la educación artística ,la estética desde el punto de vista de la dimensión estética del ser humano como aquella capacidad para desarrollar en el ser humano la posibilidad de apreciar lo bello, lo estético, lo bonito de las cosas eee....entonces allí a través de diferentes técnicas de arte infantil desarrollamos o se busca la posibilidad de que los estudiantes desarrollen su creatividad, estudiantes universitarios; que a futuro ,pues especialmente los estudiantes de pedagogía infantil pues podrán aplicar eso en los niños y pues desarrollar esa creatividad en ellos; y la otra es la sensibilidad artística del niño entonces hay trabajamos todo lo que se puede desarrollar a través de la música, de los títeres,de la expresión corporal de la dramatización, entonces pues hay que desarrollar muchísima

creatividad en los estudiantes porque finalmente ellos son los que van a trabajar con los niños esas posibilidades de que el niño a través de la música se pueda expresar, pueda expresar emociones, pueda relacionarse con los demás, es un medio de comunicación”

3. Usa tecnología en el aula? Si su respuesta es sí ¿Qué tipo? Y ¿Para qué? ¿Si su respuesta es no, por qué?

“No, no uso tecnología en el aula porque mi clase es totalmente vivencial, se trabaja más como talleres donde el estudiante pueda vivenciar y donde pueda desarrollar realmente hay como todas esas posibilidades o características de un pensamiento creativo, entonces tengo que hacérselo vivencial para que ellos a s vez lo transmitan a los niños de esta manera”.

4. De las asignaturas del currículo escolar ¿Cuál es la más importante para usted? Y ¿Por qué?

“Pues todas, porque estamos hablando de una educación integral ósea no podemos hablar de que una sea más importante que otra, ósea todas son igualmente importantes, todas desarrollan en el ser cosas y pensamientos y habilidades muy importantes para pues el desarrollo de la vida”

5. ¿Qué tipo de habilidades considera usted que se generan en los estudiantes a través del uso de tecnología en el aula?

“Eeee bueno, pues habilidades de tipo cognitivo primero tiene que haber un conocimiento de todo el manejo de esas herramientas virtuales, y una vez haya un manejo grande de esas herramientas virtuales, pues el estudiante podrá desarrollar también pues mucha creatividad sobre todo con aquellos juegos, aquellas herramientas u objetos virtuales que le da la posibilidad al niño de solucionar problemas, de mirar laberinto, de buscar las estrellitas o bueno dependiendo del juego de lo que de lo que aplique púes de lo que se quiera aplicar con ellos”

7. ¿Cómo cree que se pueden diseñar clases combinando tecnología y el arte?

“Eee, pues igual que uno combina teoría con práctica no, ósea tiene que haber una parte en la que el niño primero vivencie todo lo que necesita con su cuerpo y pues dependiendo de la rama artística por la cual se esté trabajando y que luego esta tenga esa posibilidad de hacer la aplicación ya virtual no, yo creo que hay que buscar un equilibrio entre las dos cosas, la pura virtualidad pues tampoco me parece, a pesar de que tiene grandes beneficios y que puede desarrollar muchas cosas, pero es importante que el niño se mueva ,que interactúe con sus compañeros y que tenga esa posibilidad de interrelacionarse y crear colectivamente también situaciones”

ENTREVISTADA NÚMERO 3

Fecha: 03 de Octubre del 2013

Profesión: Licenciada en artes plásticas

1. ¿Qué es para usted la educación artística?

“La educación artística pues es la introducción o exposición exploratoria a los distintos lenguajes artísticos”.

2. ¿En qué consisten sus clases de educación artística, de una descripción?

“Pues acá no es que haya una clase de arte como tal, sino que atraviesan distintos ejercicios exploratorios que se hacen en torna al proyecto de aula, que se desarrolla en cada grupo”.

3. Usa tecnología en el aula? Si su respuesta es sí ¿Qué tipo? Y ¿Para qué? ¿Si su respuesta es no, por qué?

“Yo si uso la tecnología, desde dos perspectivas. La primera es: uso la tecnología para sacar nuevas ideas y conocer nuevas tendencias, y explorar el medio académico de la educación y la pedagogía en otras partes”.

-Pero la usa con los niños?

Con los niños también la uso.

-Qué clase de tecnología usa?

“Por lo general utilizo el iPad o iPod también, porque por ejemplo yo tengo toda la parte musical grabada en el iPod, entonces se vuelve una herramienta de apoyo para las clases. Y Para pintar o para mostrar imágenes, acá tengo el videobeam que proyecta la imagen en la pared, se hacen presentaciones de distintas imágenes depende de lo que uno esté trabajando, por ejemplo en ciudad, uno de los proyectos de aula, hacemos proyecciones de distintas escenas de una ciudad muy grande, entonces los niños experimentan con sonidos también y con imágenes”.

4. De las asignaturas del currículo escolar ¿Cuál es la más importante para usted? Y ¿Por qué?

“No hay una sola importante, yo creo que lo importante es crear espacios significativos, acá tratamos de que las artes crucen ese aprendizaje, entonces se trabaja con música, con artes plásticas, con literatura infantil, entonces se trata que todos los ejercicios se trabajen al mismo tiempo”.

5. ¿Qué tipo de habilidades considera usted que se generan en los estudiantes a través del uso de tecnología en el aula?

“Habilidades... pueden ampliar su espacio de opciones para observar o para explorar”.

6. ¿Cómo cree que se pueden diseñar clases combinando tecnología y el arte?

“Como en el ejemplo de ciudad, entonces uno los expone a distintas imágenes y entonces en el momento que tienen que enfrentarse a un ejercicio de creación, pueden hacer selección de lo que vieron y mezclarlo a la hora de hacer una producción. Concretamente, después de ver las imágenes, hemos trabajado con cajas de cartón que ellos han ido pintando y han trabajado encima paulatinamente y están haciendo una ciudad a una escala un poco más grande y es tridimensional. Y lo mismo con la parte de los sonidos, porque hay programas de computador de distintos sonidos, entonces si yo voy a trabajar las ranas, entonces puedo coger el sonido de la rana y le amplía el espectro de... la rana vista en el libro, la rana escuchada, la rana sentida, la rana... por ejemplo hace poquito hicimos un ejercicio sobre la piel de la rana, y tuvimos la oportunidad de apoyarnos en la parte de tecnología del sonido con ranas de plástico, con texturas similares a la piel de la rana y ellos elaboraron su propia rana...”

ENTREVISTADA NÚMERO 4

Fecha: 21 de Septiembre del 2014

Profesión: Madre comunitaria (candidata a psicóloga)

1. ¿Qué es para usted la educación artística?

“Bueno, la educación artística es como las actividades que se desarrollan para, pues como manualidades para ver en los niños destrezas y habilidades que tengan pues para las cosas”

2. ¿En qué consisten sus clases de educación artística, de una descripción?

“Bueno acá en el hogar se trabaja como educación artística pues a diario, porque se manejan unos tiempos y es el crear que debemos hacer a través del dibujo, material reciclable, plastilina, greda se trabaja pues a diario la verdad este tipo de educación artística para los niños”.

3. Usa tecnología en el aula? Si su respuesta es sí ¿Qué tipo? Y ¿Para qué? ¿Si su respuesta es no, por qué?

“Si se, si se utiliza el televisor, medios audiovisuales como el televisor el DVD también pues la música. Pues creo que nos ayuda, es una ayuda pues como se dice audiovisual, para que los niños tengan un mejor conocimiento o aprendan más a través del, de la forma visual. “

4. De las asignaturas del currículo escolar ¿Cuál es la más importante para usted? Y ¿Por qué?

“Para mí las matemáticas, porque siento que es como las que permiten el desarrollo mental y las actitudes del niño que tiene para esto”

5. ¿Qué tipo de habilidades considera usted que se generan en los estudiantes a través del uso de tecnología en el aula?

“Pues yo digo que la expresión corporal, porque a través ellos igual a través de lo que ven ellos imitan, entonces las habilidades que se desarrollan pues puede ser la, el desarrollo físico, igual también el conocimiento, lo que ellos por medio de estos medios audiovisuales, o medios de películas y eso logran captar y ver”

6. Tengo una pregunta extra: Considera usted que el estrato social interfiere en el uso de tecnología en el aula?

“No interfiere, de pronto son más avanzados, de pronto el estrato porque digamos pues pueden tener computadores o algo así según los medios; los niños de bajos recursos de pronto no tienen como acceso o disponibilidad a una sala grande con internet o, mientras la gente de pronto de otros estratos si, entonces si de pronto influye un poquito pero pues entre, hay otros que no ósea yo creo que es el mismo”

7. Para usted ha sido un impedimento usar tecnología?

“No, no, no, no yo creo que los que estamos manejando pues se manejan de, ósea se les da el buen manejo y el buen uso para con los niños entonces no creo que sea necesario, no ha sido impedimento para continuar con las actividades”

8. ¿Cómo cree que se pueden diseñar clases combinando tecnología y el arte?

“Bueno yo creo que mostrando como videos, pues en este caso para los niños mostrando como videos y que ellos imiten a través de pues como cursos, de plastilina, de moldeo, de pintura y que ellos lo hagan; por ejemplo se coloca un mural con, se coloca un video de cómo ellos expresar en un mural y ellos que traten de imitar lo mismo”.

ENTREVISTADA NÚMERO 5

Fecha: 04 de Octubre del 2014

Profesión: Licenciada en Pedagogía Infantil

1. ¿Qué es para usted la educación artística?

“Es la posibilidad de darle a los niños... que puedan expresarse libremente, que puedan expresar sus ideas a través de un dibujo, de la música, en un baile; que puedan sacar diferentes talentos y

habilidades a relucir, y que puedan mejorar sus habilidades de comunicación, y desarrollar también habilidades de atención y descentración, etc”.

2. ¿En qué consisten sus clases de educación artística, de una descripción?

“Pues lo que normalmente yo hago es que me gusta mucho que los niños puedan expresar lo que han aprendido en el aula a través de los dibujos, entonces los dejo digamos, mis evaluaciones de los temas generalmente es dejar que ellos expresen todos los conceptos que han aprendido en inglés a través de dibujos, entonces por ejemplo si estamos trabajando el tema de la familia, entonces la mejor manera es que identifiquen los miembros de su familia a través de... digamos, dibujando su familia, que identifiquen a los miembros de la familia a través del dibujo de su propia familia y que me cuenten que hay y así vamos trabajando también la expresión oral y vamos desarrollando también habilidades motoras finas y motoras gruesas”.

3. Usa tecnología en el aula? Si su respuesta es sí ¿Qué tipo? Y ¿Para qué? ¿Si su respuesta es no, por qué?

“No, porque el jardín no tiene los medios para que utilicemos tecnología en el aula, pues digamos como en las clases de inglés o en otras clases”.

-Y por ejemplo usan herramientas como grabadoras, DVD?

“Sí, se utilizan mucho lo que son los videos, la música para incitar a los niños y para introducir los temas, para trabajar el saludo, la despedida, etc.”.

4. De las asignaturas del currículo escolar ¿Cuál es la más importante para usted? Y ¿Por qué?

“Yo creo que la... digamos la parte, la clase de lectura y escritura que es todo lo del desarrollo del lenguaje, y la clase de inglés, porque van desarrollando habilidades en dos idiomas al mismo

tiempo, y van desarrollando las mismas habilidades en cuanto a la expresión oral, a la comunicación, al respeto entre los demás, a medida que van desarrollando sus habilidades en ambos idiomas”.

5. ¿Qué tipo de habilidades considera usted que se generan en los estudiantes a través del uso de tecnología en el aula?

“Pues realmente, yo creo que se degradan un poco las habilidades sociales, pero se mejoran las habilidades cognitivas”.

6. ¿Cómo cree que se pueden diseñar clases combinando tecnología y el arte?

“Yo creo que... buscando maneras en que el niño pueda aprender a hacer dibujos, o a ciertas técnicas artísticas, a través de usar un computador o de ver videos con tutoriales, etc.”.

Anexo 2: Formato de consentimiento de los padres para la grabación de la actividades

A continuación se mostrara el formato de autorización para la toma de videos y fotografías, el cual fue firmado previamente por los padres de familia antes del desarrollo de las actividades.



TECNO-ARTE

ACTIVIDADES DE EDUCACION ARTÍSTICA MEDIADAS POR LA TECNOLOGÍA

Apreciado padres de familia, este es un formato de autorización para la toma de videos y fotografías de sus hijos en una actividad exploratoria y semi-dirigida (uso de tecnología en la clase de arte) que será diseñada con el fin de brindar soporte teórico a una investigación cualitativa de una estudiante de Noveno semestre de la Universidad de la Sabana.

Es importante recalcar que ninguno de estos videos serán mostrados abiertamente, solamente se les dará la utilidad de análisis para la descripción de los resultados de la tesis de grado y serán de carácter confidencial.

Si está de acuerdo con la autorización del permiso, por favor firmar en la siguiente rejilla.

Nombre del colegio o jardín infantil:

Nombre del alumno	Edad	Curso	Firma del padre de familia

Anexo 3: Formato de registro de observación

REGISTRO DE OBSERVACIÓN PEDAGÓGICA NÚMERO	
TIPO DE INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZÓ LA OBSERVACIÓN	
FECHA	
TIEMPO DE LA OBSERVACIÓN	
EDADES	
OBJETIVO DE LA OBSERVACIÓN	
CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO OBSERVADO	
DESCRIPCIÓN	

Anexo 4: Registros de observación de las actividades realizadas en la investigación

Estos registros de observación que se mostraran a continuación corresponden a cada una de las planeaciones ejecutadas con las diferentes poblaciones; allí se podrá encontrar la descripción de la actividad con los momentos más relevantes.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN PEDAGÓGICA NÚMERO 01	
TIPO DE INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZÓ LA OBSERVACIÓN	Población de niños y niñas de diferentes instituciones
FECHA	Sábado 20 de Septiembre del 2014
TIEMPO DE LA OBSERVACIÓN	45 minutos
EDADES	Niños y niñas entre 3 y 9 años de edad
OBJETIVO DE LA OBSERVACIÓN	Observar las características del pensamiento creativo basados en la teoría de Guilford por medio de la actividad “Siguiendo los ritmos de mis cantantes preferidos”.
CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO OBSERVADO	Grupo de niños y niñas de diferentes colegios entre los 3 y 9 años de edad. Los cuales fueron reunidos en la localidad de Suba.
DESCRIPCIÓN	
A eso de las 4:00 pm del sábado 20 de Septiembre del 2014 se convocó a un grupo de niños y niñas entre los 3 y 9 años de edad. La actividad se realizó en el apartamento de dos de las participantes ubicado en la localidad de Suba.	

La actividad denominada “Siguiendo los ritmos de mis cantantes preferidos” dio inicio reuniendo a los 5 niños y niñas en un cuarto de juegos que tenía dicho apartamento, después la maestra en formación saludo a los estudiantes y les dio el tema que se trataría en la actividad (cantantes), seguido del cuestionamiento de los nombres y la edad de cada uno de los estudiantes. A continuación se les comenzó a preguntar el nombre de los cantantes favoritos de cada uno de los participantes, a los cuales respondieron: Una niña A dijo “Selena Gómez” un niño B respondió “Shakira” una niña C afirma “Violeta” una niña D dice “Yo no sabe” de esta manera se pasó a la niña E la cual dice “violeta” y le pregunta a la niña D “Doctora juguetes?” la cual responde asintiendo afirmativamente con la cabeza.

Después se les explicó que se les mostraría cuatro videos de diferentes cantantes Haciendo uso de la Tablet y que la idea es que ellos adivinaran el nombre de cada uno. Cuando se les presento el primer video la niña A comenzó a seguir con su voz la letra de la canción; cuando se pauso el video se les pregunto el nombre del cantante y todos estuvieron de acuerdo con que era Violeta. Al colocar el segundo video, la niña D se paró de su puesto y comenzó a bailar la canción, enseguida se les pregunto por el nombre de la cantante a la cual todos afirmaron que era “Shakira”. Cuando se colocó el tercer video la niña A intervino diciendo “Ese creo que se demora un poquito, entonces lo tienes que adelantar”. Para la respuesta del nombre de este video la misma niña A dijo el nombre y del artista y el de la canción (Michael Jackson, Triller) a cual todos repitieron lo dicho. Para el último video la niña A de nuevo dio el nombre de la artista llamada (Hana Montana) y todos los demás la siguieron en eco. Luego se les pidió que subieran al segundo piso en donde se jugaría con la consola de videojuegos Wii, de esta manera se les explico a utilizar el juego Just Dance el cual consiste en seguir coreografías de a parejas. En esta parte se les pregunto que era el juego Wii a la cual la niña A dijo “Es donde uno juega

con los controles y se divierte” por su lado la niña E dijo” Wii es un juego “y la maestra en formación explico que es un juego de Nintendo usado para jugar videojuegos. Mientras comenzaba a cargar dicho juego se les pregunto a qué colegio pertenecían el cual solo una niña respondió que al Británico. El juego comenzó haciendo las parejas, en este caso la niña A y E comenzaron escogiendo la canción “Its not about the money” las dos concordaron con el hecho de que era una canción chévere y que a las dos les gustaba. Cuando comenzaron a seguir la coreografía, las dos siguieron los pasos sin dificultad pero en un momento la niña E interrumpió diciendo “No se puede más despacio” de esta manera se quedó quieta y afirmaba “No puedo”. A pesar de que esta niña no continuó porque consideraba que era muy rápido, la niña A siguió con la coreografía. Por su parte el niño B y la niña C a pesar de que no tenían controles comenzaron por voluntad propia a seguir la coreografía; al cabo de unos minutos la niña E tomo la decisión de entregarle los controles a la niña C la cual culmino la pista musical. La puntuación indica que la niña A gano el juego. El segundo grupo se compuso por el niño B y la niña C. Primero se les dio la instrucción de como amarrarse los controles en caso de que se les callera, luego se les pidió que escogieran una canción de la lista y estos dos niños escogieron ”Take on me “,cuando empezaron la coreografía el niño B dijo que no quería bailar y se quedó quieto, al cabo de varios minutos le entrego el control a la niña A y de repente la niña D se paró a bailar y a seguir los pasos de la coreografía. Todo culmino con la victoria de la niña C. Para finalizar se le dio de nuevo a la niña E la oportunidad de pasar a hacer la coreografía con la niña A, en este caso se paró también la niña C y comenzaron Todas a bailar.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN PEDAGÓGICA NÚMERO 02	
TIPO DE INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZÓ LA OBSERVACIÓN	Institución social de carácter no formal
FECHA	Jueves 16 de Octubre del 2014
TIEMPO DE LA OBSERVACIÓN	45 minutos
EDADES	Niños y niñas entre 4 Y 5 años
OBJETIVO DE LA OBSERVACIÓN	Observar las características del pensamiento creativo teniendo en cuenta la teoría de Guilford por medio de la actividad “Mi cantante geométrico”.
CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO OBSERVADO	Niños y niñas entre 3 y 5 años de edad de estratos 0,1y 2 del sisben. Está constituido por 6 niños y niñas de la localidad de suba.
DESCRIPCIÓN	
<p>Cerca de las 8:00 de la mañana del jueves 16 de Octubre del 2014 la docente en formación llevo a la fundación .Entre las 8:00 am y 9:00 am los niños y niñas tomaron su desayuno y a las 9:00 am los estudiantes terminaron de desayunar y se dirigieron a uno de los salones de la casa donde se encontraba el equipo de sonido. La actividad comenzó preguntándole a los estudiantes su nombre y su edad, luego se comenzó a hablar de los cantantes favoritos de cada uno de los estudiantes a los cuales respondieron: Un niño A dijo “Carlos vives” una niña B por su parte respondió: “Violetaa” claro está que el niño A le dijo al oído ese nombre, luego una niña C respondió “Shakira “ en este caso ayudada por el mismo niño A; del mismo modo un niño D</p>	

dice “Shakira”, un niño E afirma que su cantante favorito es “Austin” y por ultimo una niña F afirma que su cantante favorito se llama “Sol”.

Se centró la atención de los estudiantes al presentarles pistas de canciones de diferentes cantantes. La primera pista era de la cantante Patito feo, cuando se les pregunto que cual cantante la cantaba una niña F respondió: “Mi mamá”, al cabo de uno minutos el niño A dijo “Patito feo” .la segunda canción fue interpretada por Elsa, pero cuando se les preguntó la misma niña F respondió a la pregunta ¿De quién es esa canción? “Mía” el niño A añadió ”Yo la veo” y el niño E dijo “Frozen”. La tercera pista fue de la cantante Hana Montana, muchos dijeron que era de Frozen y un niño D dijo “Shakira, Patito feo” pero al final nadie respondió. La cuarta pista la interpretó el cantante Juanes, el niño D dice “Shakira” luego piensa por unos instantes y dice “Juanes”. La quinta pista se compuso por la cantante “Shakira” a la cual el mismo niño D respondió “Shakira” varios niños repitieron su nombre. La sexta cantante fue “Violeta” una niña C dice que es de ella y el niño A afirma que es “Violeta”. El séptimo cantante fue “Barney” el niño D dice en tono de pregunta “El conejo de pascua “en esos momentos la maestra en formación intervino diciendo que era un dinosaurio morado y grande, entonces el mismo niño dijo “Barney”. El octavo cantante fue interpretado por Pitbull, de esta manera se les pregunto que donde habían escuchado esa canción y el niño A dijo “En mi casa “cuándo se les pregunto qué artista la cantaba la niña C dice que es de ella. La novena canción fue interpretada por el cantante Justin Bieber, en este caso el participante D afirma “Shakira...Violeta” de esta manera nadie respondió. La última canción fue interpretada por el cantante “Carlos Vives” en este caso el niño A se paró de su sitio y comenzó a saltar afirmando que era “Carlos Vives”, se le preguntó si le gustaba Carlos Vives y respondió que sí.

Después se les preguntó si alguien sabía sobre el programa Paint a el cual nadie dio una

respuesta, de esta manera se les mostró un tutorial para niños en el computador portátil, para aprender a manejar las herramientas básicas de este programa.

Luego se les pidió que se hicieran de a parejas porque se dirigirían a un café internet a hacer el cantante favorito en el programa Paint. El niño A se hizo con el niño D y se les pregunto cuál cantante escogerían, al cual respondieron “Carlos Vives porque es el mejor cantante”, La niña B se hizo con la niña C y escogieron “Violeta porque me gusta tanto y canta muy bueno” El niño E se hizo con la niña F, de esta manera escogieron al cantante “Austin”. Cada uno dijo que a los dos les gustaba el cantante que escogieron y de esta manera los estudiantes en compañía de la maestra en formación se dirigieron caminando al café internet más cercano. Cuando llegaron al café internet cada pareja se sentó en un computador y se les volvió a preguntar qué programa usaríamos, de esta manera el participante A dijo “Paint”, enseguida se les ayudó a entrar al programa y se les volvió a recordar las herramientas que usarían, principalmente las figuras geométrica .

La pareja A y D en los primero minutos hicieron un círculo para la cara del cantante, la pareja B y C colorearon todo el fondo de color Violeta ya que su personaje tenía ese nombre, al grupo E y F se les apago el computador pero ellos dijeron “Se fue el Lápiz”.

Más tarde el niño A dijo que quería usar el color azul y e D el color amarillo, de esta manera se pusieron de acuerdo y escogieron el color negro; del mismo modo borraron el círculo e hicieron el triángulo negro. Las niñas B y C hicieron un círculo y un cuadrado afirmando que esas eran la cabeza y el cuello. De vuelta a los niños A y D volvieron a poner el círculo de cabeza y el triángulo de cuerpo y lo pintaron de color azul agua marina, de esta amenera el niño A dice que el tomo la decisión y el niño D aunque no la tomó permitió que se hiciera de este color. Por su parte los niños E Y F comenzaron a discutir porque la niña F no quería hacer nada,

pero ya habían dibujado un círculo y un rectángulo en un fondo rojo.

Para finalizar cada uno explico su dibujo, de esta manera el niño A y D dijeron que era Carlos vives, lo hicieron usando un círculo y un cuadrado y la herramienta de lápiz para el pelo, la única variación que hicieron fue quitarle el color a el círculo dejándolo de un tono blanco. Las niñas B y C hicieron un círculo para la cara, de un tono piel oscuro, un cuadrado para el cuerpo usando un todo café y para los brazos y piernas líneas de color blanco usando la herramienta de crayola. Los niños E y F no tenían hecho casi nada, la niña F borro todo y el niño E decía en tono de enojo que su compañera no lo dejaba hacer la actividad, pero explico que estaba tratando de hacer la cabeza con un círculo blanco que habían hecho, en esos momentos su compañera se levantó del puesto y el decidió terminar la actividad solo ,de esta manera pidió ayuda a la maestra en formación ya que no se acordaba muy bien de cómo usar algunas de las herramientas; así que su dibujo fue el siguiente: Un círculo para la cabeza, un rectángulo para el cuerpo, muchas manos alrededor y el fondo rojo.

La actividad llevo a su fin llevando a los estudiantes devuelta a su jardín.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN PEDAGÓGICA NÚMERO 03	
TIPO DE INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZÓ LA OBSERVACIÓN	Jardín infantil privado de educación formal
FECHA	Viernes 24 de Octubre del 2014
TIEMPO DE LA OBSERVACIÓN	45 minutos
EDADES	Niños y niñas entre 4 y 6 años
OBJETIVO DE LA OBSERVACIÓN	Observar las características del pensamiento creativo de los participantes a través del desarrollo de la actividad “Noticiero sobre mi cantante favorito”.
CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO OBSERVADO	Niños y niñas de estrato 3 y 4 pertenecientes al barrio Pontevedra.
DESCRIPCIÓN	
<p>A eso de las 8:00 de la mañana del día viernes 24 de Octubre del 2014 se realizó una reunión de 7 estudiantes en el jardín infantil.</p> <p>Primero que todo se les pidió a los niños y niñas que se dirigieran al salón de música, entre los cuales solo habían 6 estudiantes; la actividad dio inicio con la presentación se la maestra en formación y con la presentación de los estudiantes en donde tenían que mencionar sus nombres, su edad y su curso. Luego se les pidió que adivinaran las imágenes que se les iba a ser presentadas en el computador. Para la primera imagen dijeron que era “Carlos vives” lo cual era correcta dicha respuesta, pero un estudiante D no estaba de acuerdo. Para la segunda imagen la cual era Hana Montana muchos de los estudiantes gritaron en coro que era “Fanny Lu” de</p>	

repente una estudiante C dijo “Ya sé, no me acuerdo”, por su parte el niño D dice en tono de pregunta “Frozen” de esta manera se les comento que era Hana Montana y de esta manera la estúdiante B dijo “A, sí yo me la veo” para la tercera imagen todos los estudiantes respondieron correctamente que era “Barney”; para la cuarta imagen el niño D respondió que era “Juanes”; para la quinta imagen el mismo niño afirmó que era “Shakira” y luego todos los demás estudiantes lo siguieron en eco. En esos omentos un niño G interrumpió la actividad entrando al salón, de esta manera la maestra en formación le pidió su nombre, edad y curso; enseguida le explico la actividad manera de resumen. Para la sexta imagen los niños no se acordaban del nombre y la maestra en formación les recordó con una pista que era “Justin Bieber”. Para la séptima, octava, novena y décima los estudiantes respondieron en coro que era: ”Andrés Cepeda”, “Maluma”, ”Violeta” y “Fanny Lu”. Después se comenzó a indagar sobre el cantante favorito de cada uno de los estudiantes ,de esta manera el niño A dijo “Juanes “ la niña B dijo que “Maluma” , la niña C afirma que “ Fanny Lu” el niño D dice que también le gusta “Fanny Lu”, la niña E por su parte dice que le gusta “Violeta”, el niño F “Shakira” y por último el niño G “Shakira”. Después de que cada uno dijo que cantante le gustaba, se les preguntó el por qué les gustaba a lo que el niño D respondió “Por la voz”, la niña B por su lado dijo “A mí me gusta como canta y la voz”.

Después se les explico que jugaríamos a ser reporteros y que por ende tenían que hacerse en un grupo de a 3 y uno de 4, de esta manera uno elegiría ser el cantante, el otro ser reportero y el otro ser camarógrafo. Después de discutir un poco sobre quien se hacía con quien, la maestra en formación tomo la decisión de hacer los grupos, de esta manera los dividió así: Niño A, B y C para el primer grupo, Niño D, E, F y G para el segundo grupo; de esta manera se les dio cinco minutos ara que se pusieran de acuerdo para hacer las preguntas de la entrevista.

Antes de empezar la grabación se le pregunto a la niña de la cámara lo como la manejaría, de esta manera ella mostro con sus dedos el botón que tenía que oprimir para activar el video. La entrevista comenzó, cuando la periodista hizo una introducción del cantante y comenzó a hacer las preguntas. La primera pregunta que la niña B hizo fue: “Cuando empezaste a cantar” el niño A respondió “Como ayer”, luego dice la entrevistadora “No sé qué decir”; al cabo de un rato pregunto “Cuando empezaste la voz Kids?” al cual respondió “Como ayer....antier”, luego pregunto “Cuando empezaste a ir a un teatro, por ejemplo a cantar?” el niño respondió ”Como el sábado ”ella volvió a preguntar “Y era como grande el teatro?” al cual respondió “Sí”, siguiendo las preguntas le hizo la siguiente “Y que cantantes haya?” él respondió “Como auseuchipego”. En esos momentos la camarógrafa se agacha y comienza a grabar desde diferentes ángulos .Por último la entrevistadora comenzó a decirle que cantara un poco de la canción que más le gustaba, de esta manera canto un pedazo de la canción ya nombrada.

El segundo grupo compuesto por los estudiantes D, E, y G se dividieron de la siguiente manera. El niño D era el artista, La niña E y el niño F eran los periodistas y el niño G el camarógrafo. En esta parte comenzó con la explicación del uso de la cámara, en la cual el niño al mando de esta se sentó en una silla y empezó a grabar, luego se les dijo que ya habían comenzado la grabación y se quedaron unos minutos sin hablar, de esta manera la maestra en formación intervino preguntando “Con que artista se encuentran” al cual respondió “Juanes” luego pregunto “Cómo te va en tus canciones “a lo cual respondió “Bien”. Después de otro rato de silencio y sin intervención de la segunda reportera ,el reportero F dijo “Puedes cantarnos un poquito de tus canciones?”, de esta manera el niño comenzó a cantar la canción “Quiero tener un millón de amigos”, Después la reportera E preguntó “Cuál es tu canción favorita?”, él respondió “La de Shakira”, de esta manera la maestra en formación intervino diciéndoles que

escogiera una de las canciones de su autoría, de esta manera el niño D respondió “Yo quiero tener un millón de amigos”.

De repente el camarógrafo dijo “Podemos acabar, está quedando muy borroso”. La actividad finalizo mostrándoles el video que grabaron cada grupo y cantando una canción escogida por ellos, para complementar la actividad se les entrego dos cámaras y un iPod y comenzaron a rotarlo entre todos para tomarse entre ellos fotografías ,uno de ellos posaron para la cámara, los otros se acostaron para ser fotografiados etc.

REGISTRO DE OBSERVACIÓN PEDAGÓGICA NÚMERO 04	
TIPO DE INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZÓ LA OBSERVACIÓN	Colegio privado de educación formal
FECHA	Lunes 27 de Octubre del 2014
TIEMPO DE LA OBSERVACIÓN	45 minutos
EDADES	Niños y niñas entre 6 y 7 años de edad
OBJETIVO DE LA OBSERVACIÓN	Observar las características del pensamiento creativo en el desarrollo de la actividad “Haciendo un cuento de mi cantante favorito”.
CARACTERIZACIÓN DEL GRUPO OBSERVADO	Niños y niñas entre 6 y 7 años de edad, de estratos 4 y 5 de la localidad 11 de Suba, es de carácter mixto, calendario A.
DESCRIPCIÓN	
<p>A eso de las 8:00 de la mañana del día lunes 27 de octubre del 2014 se reunió en la sala de sistemas a 5 estudiantes de los grados primero. La docente en formación inició presentándose con los estudiantes, les preguntó por sus nombres, el curso en el que se encuentran y la edad que tienen. Posterior a la presentación de los estudiantes, la docente empezó con el ejercicio donde explicó: “Les voy a leer las letras de unas canciones, que probablemente son conocidas para ustedes, ¿listo?... Me van a adivinar que canción es. La primera dice así – La la la, la la la – .El estudiante A responde “¡¡¡Shakira!!!”. La docente asiente “¡Muy bien! ¿Y qué canción es?”. Los estudiantes responden “La la la”. La docente prosigue “La segunda dice: -Tengo la camisa</p>	

negra, hoy mi amor está de luto...”. La estudiante B alza la mano y responde “Juanes”. La docente “Muy bien, ¿cómo se llama la canción?” Estudiante B “La camisa negra”. La docente prosigue “La tercera dice: - se encojó se encojó se encojó mi caballito...’ - No?”. Estudiante A “¿Justin Bieber?”. Docente “No, es un cantante colombiano, crespito”. Estudiante A “Cepeda”. Estudiante C “Niche”. Docente continua “Se encojó se encojó mi caballito...”. Estudiante C “¿Rafael?”. Estudiante B “No Rafael no es un cantante”. Estudiante A “Rafael es un poeta”. Estudiante D “Carlos Vives”. Docente “Muy bien! Carlos Vives y ¿saben cómo se llama la canción?”. Los estudiantes responden “Se encojó mi caballito”. Docente “La siguiente canción dice así – Te quiero yo y tú a mí...”. La estudiante C alza la mano y responde “Barney”. La docente pregunta “¿y cómo se llama la canción?” Estudiante C “Te quiero yo y tú a mí”. La docente continua con la siguiente canción, pero ningún estudiante la reconoce, a lo que ella pregunta si conocen a Violeta, todos los estudiantes, menos el estudiante A, afirman reconocer la cantante. Posteriormente la docente en formación se dispone a preguntar a los estudiantes por sus cantantes favoritos y porqué les gusta dicho cantante: el estudiante A responde “Maluma... No sé, me gusta porque canta algunas canciones que a mí me gustan y porque es chévere”. La estudiante B responde “Maluma, porque tiene una voz muy linda y canta muy lindo”. La estudiante E respondió en primer lugar que le gustaba Maluma pero se retractó y posteriormente no supo que decir por lo que la docente prosiguió. La estudiante C responde “A mí me gustan los One Direction, pero solo me gustan dos porque son muy lindos”. La estudiante D dice “Katy Perry y Violeta, porque cuando empecé a ver esas canciones me gustaron y las empecé a cantar”.

Después de este ejercicio, la docente invitó a los niños a usar una versión gratuita del programa Power Point, llamada Libre Office Impress. La docente les explicó las funciones básicas del

programa. Posteriormente explicó el ejercicio que debían hacer. En la primera diapositiva los estudiantes se encontraban con un fondo verde y un círculo de color blanco en el centro, en esta diapositiva podía representar las cosas favoritas de sus cantantes favoritos, esto con la condición de no borrar lo que ya poseía la diapositiva. En la segunda diapositiva debían completar una figura que se presentaba incompleta. En la tercera diapositiva debían usar líneas rectas para representar a sus cantantes favoritos.

Al finalizar la actividad el estudiante A mostró sus resultados en el computador en la primera diapositiva el estudiante representó el escenario donde se desenvolvía su cantante favorito Justin Bieber, representado por una carita feliz. Para ello se valió del círculo blanco para representar la luz del escenario y usó una línea recta para representar la plataforma donde se ubica el cantante, además hizo el dibujo del reflector que se supone proyecta la luz del escenario Finalmente usó como decoración la figura de la estrella y una cruz de flechas, la primera representa su canción favorita llamada “Bajo la luz de la luna” y la segunda no recuerda porque la colocó. En la segunda diapositiva el estudiante intento completar el dibujo haciendo lo que parece la silueta de Maluma cantando en un escenario. En la última diapositiva el estudiante hace el dibujo de un robot, este lo asocia con el cantante Andrés Cepeda afirmando que en uno de sus videos musicales aparece un robot.

La estudiante B representó en su diapositiva a la cantante Fanny Lu, para ello usó una carita feliz, adicionalmente le agregó un par de estrellas para simular la decoración del escenario, el huevo blanco también hace parte de dicha decoración. En la segunda diapositiva la estudiante completó la figura representando de nuevo a la cantante con una cara sonriente. En la última diapositiva la estudiante dibujó, con líneas rectas y rectángulos, al cantante Andrés Cepeda mientras agradece a su público por asistir a su concierto. La estudiante C hizo un huevo

rompiéndose por la mitad representando el nacimiento de un pollito; alrededor de este dibujo unas estrellas representando la noche. Cuando la docente le preguntó que tenía que ver ese dibujo con su cantante favorito, la estudiante respondió que era porque a este le gustaban los pollitos. En la segunda diapositiva la estudiante completó el dibujo haciendo la cara de perfil de Maluma, este aparecía sonriendo. En la última diapositiva la estudiante hizo el dibujo de un robot y agregó que como le gusta colorear, le pintó la cara de color amarillo y los ojos verdes.

La estudiante D en la primera diapositiva afirmó hacer el dibujo representativo de la cantante Violeta. El dibujo consistía en un huevo partido por la mitad con una media luna y un rayo. A la pregunta de cómo se relacionaba este dibujo con la cantante la estudiante respondió que a Violeta le gustan los pollos. Para la segunda diapositiva la estudiante completó el dibujo con una carita feliz y dijo que representaba a Katy Perry y esta se encontraba peinándose. Finalmente para el ejercicio de las líneas rectas la estudiante representó a Violeta haciendo la cara rectangular y el cuerpo con un triángulo. La estudiante E utilizó el círculo blanco, le agregó un pico triangular y lo pintó de amarillo, a la pregunta de porque había hecho ese dibujo representando a Maluma, la estudiante aseguró que a este cantante le gustaban los pollitos. En el segundo dibujo la estudiante representó a Fanny Lu viendo televisión y por último hizo la representación de un robot y volvió a afirmar que lo hizo porque a Maluma le gustan los robots.