

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE



**APLICACIÓN DE LAS TIC Y DE LOS ELEMENTOS DEL ACTION
PAINTING (PINTURA EN ACCIÓN) EN LA AMPLIACIÓN DE ESTRUCTURAS
DE REFERENCIA EXPERIENCIAL EN JOVENES ENTRE 14 Y 16 AÑOS.**

Presentado por

NUBIA AMAPARO ANZOLA VARGAS
SANDRA MILENA GONZALEZ MONCADA

BOGOTÁ D.C, COLOMBIA

JUNIO 2010

RESUMEN

El trabajo aborda los diferentes matices que implican la educación artística, sus antecedentes los elementos no convencionales que ofrece para optar al desarrollo integral y la influencia que tiene en los jóvenes en el desarrollo de estructuras cognitivas y referenciales a través de su práctica, profundizando en las técnicas propias de la pintura, como es el *action painting* o pintura en acción, mediante aplicaciones de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), donde la mezcla de estos conceptos, componentes y técnicas que favorezcan la ampliación de estructuras de referencia experiencial, en jóvenes que se encuentren entre los 14 a 16 años de edad.

Palabras claves: Expresionismo Abstracto (*action painting*), estructuras de referencia experiencial, Ambientes de Aprendizaje, Tecnologías de la Información y la Comunicación.

ABSTRACT

The work deals with the different nuances that involve such arts education, its history of offering unconventional elements to qualify for the integral development and the influence it has on youth in the development of cognitive structures and references through their practice, deepen the techniques of painting, such as action painting or painting in action through applications of Information Technology and Communication (ICT) in Virtual Learning Environments (AVA), where the combination of these concepts, components and techniques promote expansion of experiential reference structures in young people who are between 14-16 years of age.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	2
ABSTRACT.....	3
INTRODUCCIÓN	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
JUSTIFICACIÓN	14
OBJETIVOS.....	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos.....	15
ANTECEDENTES	16
MARCO TEÓRICO	21
Expresionismo Abstracto	21
Action Painting (pintura en acción).....	23
Estructuras de Referencia Experiencial.....	25
Ambientes virtuales de aprendizaje (AVA, TIC y Educación Artística)	30
METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	33
Tipo de investigación	33
Población	33
Muestra.....	33
Técnica de recolección de información.....	33
Prueba Piloto	34

Análisis de resultados	35
CONCLUSIONES	36
PROPUESTA	45
REFERENCIAS	52

TABLAS

Tabla 1. Visión general de las diferentes Teorías del conocimiento en la página web expresionismo Abstracto (Action Painting)	46
Tabla 2. Información General del Curso.	47
Tabla 3. Clasificación de los contenidos del curso.....	48
Tabla 4. Diagramación de las actividades previstas en el curso.....	50
Tabla 5. Sistema de Evaluación.....	50
Tabla 6. Actividades	52

ANEXOS

Anexo 1. Imágenes del AVA EXPERIENCIA, JÓVENES Y PINTURA EN ACCIÓN	55
Anexo 2. Matriz Cognitivista	66
Anexo 3. Matriz para taller de Imagen Visual	67
Anexo 4. Matriz para taller de Evaluación.....	69
Anexo 5. Modelo Encuesta Prueba Piloto.....	74
Anexo 6. Evaluación a los participantes de la Prueba Piloto	77

INTRODUCCIÓN

La investigación se basa en los conocimientos de referentes teóricos, conceptos y antecedentes de autores que han evidenciado la evolución en la educación, específicamente en el área de las artes y la influencia de las tecnologías en los jóvenes y seres humanos que se acerquen a este ambiente.

Por esto, se han puesto a estudio varios conceptos tomados de autores conocidos como Eliot Eisner, Jackson Pollock, Howard Gardner que son relevantes para la exploración y apropiación de la investigación. Estos autores refuerzan la explicación acerca de la importancia de ampliar las estructuras de referencia experiencial a través de las artes; particularmente, el action painting y sus elementos característicos. Estos estudiosos del arte, permiten aclarar que el objeto del action painting, es realizar el acto de pintar de una manera diferente, hacer de la pintura una actividad creativa mediante la expresión espontánea del artista.

Action painting es una tendencia dentro del expresionismo abstracto, por medio de la cual el gesto y el movimiento automático son los protagonistas al momento de pintar, que permite que el artista plasme su estado físico y psíquico utilizando el color, el movimiento, la velocidad y la energía. (Díaz Et Al; 2009)

Ahora bien dentro de los currículos académicos el arte como materia obligatoria nos da la oportunidad de diseñar y operar ambientes enriquecidos con las tic, de descubrir la forma de integrar la tecnología y la pintura involucrando sus conceptos, las **Tecnologías de la información** o **Tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)** se entiende un término dilatado empleado para designar lo relativo a la informática conectada

a Internet, y especialmente el aspecto social de éstos. Ya que Las nuevas tecnologías de la información y comunicación designan a la vez un conjunto de innovaciones tecnológicas pero también las herramientas que permiten una redefinición radical del funcionamiento de la sociedad.

Y aunque, los jóvenes reciben una educación “integral”, basada en el aprendizaje de todas las áreas básicas, como: matemáticas, ciencias, literatura, educación física, informática, tecnología etc. Sin embargo, en la denominada educación integral, el área de la educación artística se ve reducida a realizar de manera instruccional manualidades. En ese sentido, el siguiente documento de investigación resolverá la pregunta: ¿qué elementos del *action painting*, amplían las estructuras de referencia en jóvenes entre 14 a 16 años de edad mediante un ambiente virtual de aprendizaje apoyado en las Tic; mediante la presentación teórica de los elementos que componen el expresionismo abstracto o *action painting*, así como una explicación de lo que son las estructuras de referencia experiencial y la importancia de las tic en la educación e influencia en el arte. Esto con el fin de identificar y describir los elementos del *action painting* que amplían las estructuras de referencia en pintura apoyado en las tecnologías de la información; dirigiendo la investigación hacia jóvenes que se encuentran en básica secundaria.

Las inquietudes alrededor de este tema surgen, por la experiencia que tienen las investigadoras en la realización de talleres de teoría del color, con jóvenes de grado décimo donde se develó el desconocimiento de éstos por elementos básicos de conocimiento en arte plástico, seguido por talleres de pintura y el manejo de temas similares y alternos con jóvenes de colegios aledaños y de otras localidades donde los resultados fueron los mismos,

debido a la carencia de conocimiento que debiera ser brindado por la institución en la que se encuentran estudiando, al ser la educación artística un área importante dentro de la formación integral de los jóvenes.

Seguido a esto la implementación de la tecnología, espacio que para muchos jóvenes es poco interesante o su uso solo se basa en chatear, se pretende involucrar un ambiente de aprendizaje apoyado en las Tic involucrando las artes.

Por otro lado, es importante mencionar, que esta investigación se encaminará a contribuir con las metas del Ministerio de Educación Nacional referentes a la construcción de una Política de Educación Artística y Cultural en Colombia como motor de la formación de ciudadanos, lo cual tiene relación con los jóvenes que reciben su formación académica en la básica secundaria y es un medio valioso para aportar elementos que rescaten el verdadero sentido de la educación artística y el uso de las Tic dentro del currículo escolar.

El desarrollo del proyecto se presenta en cuatro capítulos. En el primer capítulo se realiza una presentación general de los antecedentes contextuales, que dieron origen a la cuestión: ¿qué elementos del action painting, amplían las estructuras de referencia en jóvenes entre 14 a 16 años de edad? apoyados en las Tic; compuestos por la referencia de estudios e investigaciones realizadas por autores nacionales internacionales, que desarrollan el tema de la enseñanza de técnicas y/o elementos pictóricos para jóvenes de educación básica primaria y secundaria, a través del desarrollo de la educación artística al igual de autores que despliegan el conocimiento de las tecnologías y la relación con la pintura. En

seguida, se mencionan de forma general la situación actual y la caracterización de la educación artística en el mundo, en América Latina y en Colombia.

En el segundo capítulo, se desarrolla el tema del action painting y su relación con la educación artística. Primero, realizando una breve contextualización histórica del action painting como apéndice del expresionismo abstracto; de la conceptualización de dicha técnica, la descripción de sus elementos y de sus técnicas más representativas; luego describiendo de manera general aquellos aspectos de la educación artística que hacen del action painting un medio para el aprendizaje de las artes pictóricas.

El tercer capítulo, está compuesto por los conceptos y las características de las estructuras de referencia experiencial y las tecnologías en el campo específico de las artes y la manera en que este tema de la educación artística es desarrollado en el aula de clase. En este sentido se menciona la participación de la educación artística, en los procesos de aprendizaje basados en las artes mediante un ambiente de aprendizaje apoyado en las TIC.

Finalmente, en el capítulo cuarto se menciona, desde la perspectiva teórica, aquellos elementos y técnicas del action painting que amplían las estructuras de referencia experiencial en jóvenes entre los 14 a 16 años de edad mediante un ambiente virtual apoyado en las Tic.

Este último tema da cuenta de los resultados obtenidos en una encuesta realizada a docentes de educación artística, a partir de la cual se obtuvo un diagnóstico que muestra que en varias instituciones educativas de Bogotá, la educación artística es un componente

académico más obligatorio que opcional. En ese sentido, en la formación artística se enseña danza, pintura, dibujo (manual y técnico); y en menor proporción las artesanías, el teatro y drama, la escultura, el diseño, la literatura y las audiovisuales; debido a la formación de cada docente responsable. El desarrollo de contenidos de la educación artística, se hace a través de la teoría y la práctica, por medios visuales; escritos; orales y audiovisuales.

En las instituciones donde se desarrolla la pintura, en el área artística, se encontró que los contenidos enseñados permiten que los jóvenes afiancen su apreciación por el arte pictórico, lo que les permite expresar emociones, sentimientos, experiencias, vivencias, etc.; sin embargo, el uso de determinadas técnicas pictóricas hace que los estudiantes expresen sus sueños y/o preferencias, además de otros temas de actualidad mundial.

Con el diagnóstico obtenido, queda claro que los docentes de Educación Artística de algunos colegios de Bogotá no tienen una idea clara de lo que son las estructuras de referencia, y en ocasiones sin saber el significado del término, realizan actividades y utilizan técnicas para ampliar las estructuras de referencia en los jóvenes.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las estructuras de referencia son las formas como se percibe el mundo motivado por los conocimientos previos, de manera que permiten expresar, sentir, vivenciar y emocionar partiendo de las habilidades, capacidades y competencias que el ser humano posee y de su relación con el entorno. (Eisner, 1995).

La ampliación de las estructuras de referencia experiencial, particularmente en el arte plástico, potencia el desarrollo de un campo visual más amplio de forma que ofrece grandes acercamientos a la lectura del mismo y del entorno. Dichas estructuras son importantes para la formación artística de los jóvenes, sin embargo, muchos de ellos no cuentan con una clase de artes plásticas dentro del currículo académico, especialmente en la educación secundaria. En consecuencia, se puede asumir que aquellos estudiantes de secundaria que no posean experiencias artísticas, tales como la pintura (se afirma lo anterior, respecto de aquellos estudiantes de secundaria que su currículo académico no contempla la práctica de clases de artes plásticas) o que no las conocen, pueden ver limitadas sus estructuras de referencia experiencial, reflejándose esta situación en la baja habilidad para observar y poca agudeza para apreciar y diferenciar variaciones del color; así como el desinterés por la práctica de la observación y el uso de los sentidos para apreciar lo que les rodea, como consecuencia de la forma en que cada uno ha construido su conocimiento.

Por consiguiente es importante ampliar las estructuras de referencia experiencial en los estudiantes, las que le permitirán direccionar sus habilidades, en todas las áreas de conocimiento común, facilitándole moverse y constituir una visión lógica de los conocimientos aplicando esto particularmente a la pintura.

La ampliación de estas estructuras de referencia experiencial en pintura tienen que ver directamente con la tendencia pictórica expresionismo abstracto que a su vez nos da el action painting, como una expresión que describe en conjunto tanto las pinturas construidas a partir de gestos violentos como las pinturas que se forman por acumulaciones de color, formándose figuras desiguales sobre superficies casi planas (Martínez, 2001); lo que permite conocer más a fondo las posibles sensaciones y emociones de los jóvenes; sus

elementos posibilitan la innovación de forma espontánea y dinámica de las percepciones que tienen aquellos de los que les rodea, afectando también la imaginación y la capacidad perceptiva de cada joven para crear cosas nuevas, a partir de su propia experiencia.

Estos elementos, el *action painting* y las estructuras de referencia experiencial mencionados, se recopilaron mediante la documentación teórica realizada acerca del tema de la ampliación de estructuras de referencia experiencial en jóvenes de 14 a 16 años de edad y su manifestación a través de los elementos y técnicas expresionismo abstracto o *action painting* (pintura en acción) realizada por Fabiola Rodríguez, Nubia Anzola y Sandra González. de la facultad de educación Licenciatura en Básica con énfasis en Educación Artística de la Fundación Universitaria Minuto de Dios en el año 2009, en la que se documenta que a través del *Action Painting* (pintura en acción) como parte del expresionismo abstracto, se puede facilitar el acercamiento del joven hacia el arte plástico, por medio de los materiales y elementos que éste posee, y en ese sentido, se aproxima al estudiante a la apreciación básica de la pintura. Y por ende Ampliar las estructura de referencia experiencial.

En ese sentido la investigación se refiere al diseño e implementación de una herramienta didáctica con los elementos identificados del *Action Painting* (pintura en acción) que favorecen la ampliación de estructuras de referencia experiencial en jóvenes entre los 14 y 16 años de edad.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo fortalecer la ampliación de estructuras de referencia experiencial en jóvenes entre 14 y 16 años usando los elementos del *Action Painting* (pintura en acción) mediante un ambiente virtual apoyado en las Tic

JUSTIFICACIÓN

Esta propuesta de investigación y el tema que en ella se plantea es relevante, porque permite presentar la relación entre las estructuras de referencia experiencial, el *action painting* y las Tic, para favorecer la ampliación las estructuras de referencia experiencial específicamente en jóvenes en edad escolar a través de un ambiente de aprendizaje apoyado en las TIC. De tal forma, que se muestren los elementos suficientes para precisar acerca del valor que tiene la ampliación de las estructuras de referencia experiencial en jóvenes en edad escolar a fin de que ellos puedan utilizar algunas técnicas pictóricas combinadas con tecnologías de la información, las cuales puedan estructurarse en un ambiente de aprendizaje.

La importancia de esta temática propuesta radica en la poca exploración que se ha realizado de los temas mencionados, de forma que se puedan complementar y profundizar en los conocimientos, tecnológicos y artísticos, y motivar al joven a mirar de manera mas intensa su participación en el desarrollo de nuevas propuestas.

En este sentido, la capacidad para aprender puede surgir del significado y experiencias sensoriales, la cual es imprescindible para que los jóvenes puedan tener acceso y secuencia progresiva a las artes plásticas, a sus elementos básicos, a sus conceptos fundamentales, como también a la variedad de estilos pictóricos que existen; lo que permitirá que dichas experiencias se puedan adaptar al uso y profundización en el Ava específico en pintura, para los jóvenes que no ha tenido contacto con el arte abstracto, natural del expresionismo abstracto o pintura en acción (*action painting*).

Por lo anterior, se puede afirmar que parte de la tarea del educador virtual artístico es motivar, promover, dar a conocer las herramientas teóricas existentes, que permitan

explicar, conocer, cambiar espacios, la cultura, la realidad artística de los jóvenes, mediante la ampliación de estas estructuras cognitivas donde emergen las estructuras experienciales mediante el ambiente de aprendizaje artístico, específicamente en pintura apoyado en las TIC.

De otra parte la ampliación de estructuras de referencia experiencial, a través del aprendizaje virtual, permitirán alcanzar los objetivos propuestos y llevar esta investigación de la mano con las metas del Ministerio de Educación Nacional en relación con la construcción de una Política de Educación Artística y Cultural en Colombia como motor de la formación de ciudadanos. Según la Ministra Cecilia Vélez: "Somos conscientes de que una de las cosas que mejor pueden desarrollar las competencias básicas es la educación artística y cultural. Lo que debemos garantizar es que se estén dando los espacios para la consecución de oportunidades de aprendizaje por ende ampliación de la cognición.

OBJETIVOS

Objetivo general

Implementar un ambiente de aprendizaje virtual basado en los elementos de la técnica *Action Painting* como herramienta didáctica apoyada en las Tic que favorezca la ampliación de estructuras de referencia experiencial en jóvenes entre los 14 y 16 años de edad

Objetivos específicos

- Hacer un recorrido sobre las bases teóricas que permitan fundamentar la investigación.

- Determinar los contenidos y las estrategias pedagógicas para el diseño del AVA
- Verificar mediante una prueba piloto la eficiencia y eficacia de la propuesta.

ANTECEDENTES

Este proyecto nace en el año 2009, como resultado de la Licenciatura en Básica con énfasis en Educación Artística realizada por Fabiola Rodríguez, Nubia Anzola y Sandra González, cursada en la Corporación Universitaria Minuto de Dios (Bogotá Colombia). Las investigadoras realizaron una documentación teórica relacionada con la ampliación de las estructuras de referencia experiencial a través de los elementos del *Action Painting*, titulada *Experiencia, Jóvenes Y Pintura En Acción*.

Del documento *Experiencia, Jóvenes Y Pintura En Acción*, se concluyó la enseñanza artística incluye gran variedad de contenidos que se alejan de lo que es verdaderamente la educación artística; los contenidos desarrollados en el área de Educación artística, se orientan a enseñar a los jóvenes técnicas propias de las humanidades que no contribuyen a la ampliación de las estructuras de referencia experiencial; el action painting contribuye representación libre de las percepciones, emociones, experiencias, en general de la realidad en que viven los jóvenes; y por otro lado, tanto las potencialidades como el desarrollo de las capacidades artísticas, se encuentran favorecidas por el aprendizaje y adecuado alcance de los contenidos de la Educación Artística. Adicionalmente, concluye el estudio que el desarrollo de la sensibilidad y la creatividad en los jóvenes se encuentra sujeta al tipo de metodologías aplicadas en la realización de actividades artísticas. (Anzola. *Et Al*, 2009).

Con base en las conclusiones mencionadas y en las consultas previas, se estructura el presente documento, a fin de realizar un aporte temático a las evidencias encontradas en el documento original presentado por Rodríguez, Anzola y González (2009).

Una vez consultadas las bases de datos de las bibliotecas de diferentes instituciones de educación universitaria del país y de una revisión en la internet, para encontrar estudios e investigaciones relacionadas con el diseño de herramientas didácticas (AVA) que contengan en sus temáticas el *action painting* y estructuras de referencia experiencial, se encontró lo siguiente:

En la ciudad de Bogotá, se realizó la consulta en las bases de datos de la Universidad Pedagógica, Universidad de la Sabana, Universidad Javeriana, Universidad de los Andes, Universidad Antonio Nariño y en el Instituto CENDA. A nivel nacional, se profundizó la búsqueda en las bases de datos de la Universidad de Antioquia, Universidad del Atlántico, Universidad del Valle y en la Universidad de la Amazonia. De las consultas mencionadas, no se obtuvo evidencia de algún antecedente investigativo en el tema de las TIC y los AVA integrados a la enseñanza de la Educación Artística.

A nivel internacional, la exploración se realizó en las bases de datos de las universidades de Argentina, México y España. En esta segunda revisión de las bases de datos, se encontraron dos investigaciones relacionadas con el tema del expresionismo abstracto en la educación, realizadas en España.

La primera investigación se denomina Unidades didácticas para la educación secundaria obligatoria realizada por Manuel Hernández (1995), en la que se propuso que dentro de los temas a tratar se presentará una unidad didáctica con el fin de abordar los aspectos relacionados con “el expresionismo abstracto en la colección Thyssen-Bornemisza”, que presentan a los estudiantes la importancia de los colores y la relación que

tienen con su significación expresiva y simbólica, así como la presentación de las clases de proyecciones y perspectivas que se pueden emplear en artes plásticas y finalmente una inducción a los trazados geométricos. (Rocho; 1995).

La segunda investigación se identifica con el título Expresionismo abstracto: recurso didáctico para la ESO Y Bachillerato desarrollada por Argote Veá-Murguía, José Ignacio (2006), la cual tiene que ver con el diseño de un software donde buscan que esta aplicación didáctica sea para su uso tanto con alumnos de Bachillerato como de 3º Y 4º de la Educación Secundaria Obligatoria, en el tema de Historia del Arte dentro de la asignatura “Educación plástica y visual”. El temario está dirigido a que los estudiantes distingan la diversidad de actitudes creativas que nacen y se desarrollan durante el siglo XX, particularmente el período de Postguerra Mundial. Se proponen tres perspectivas de estudio, una conceptual en la que se contextualiza al estudiante con aspectos de orden temporal e histórico; una procedimental en la que se induce el proceso de identificación de las características investigativas y observacionales en torno al movimiento artístico de la época de estudio; y una actitudinal donde se incluye al estudiante para manifestar sus capacidades artísticas y se le presenta el valor del aporte creativo de diferentes culturas. (Argote y García; 2006).

En la internet existen varios modelos de talleres de Expresionismo Abstracto (*Action Painting* = pintura en acción) aplicados a estudiantes en diferentes grados de escolaridad. La finalidad de esos talleres es exponer el concepto y características del *Action Painting*, así como los representantes más importantes del movimiento, sin embargo, no se observó de qué manera ese taller puede contribuir a la enseñanza del arte plástico en la escuela. Pero ninguno se relaciona con el diseño de una herramienta didáctica donde hagan uso de

los elementos del *Action Painting* para la ampliación de las estructuras de referencia experiencial.

Aunque las tendencias globales han logrado generar nuevas formas de conocimiento y numerosas formas de acceso al mismo, no se puede generalizar dichas tendencias para las diversas ramas del conocimiento, tal es el caso de la Educación Artística, puesto que en esta área todavía la enseñanza se hace de manera convencional. Sin desconocer que las herramientas tecnológicas contribuyen al aprendizaje artístico, se debe mencionar que su influencia sobre la Educación Artística no es tan significativa como en las ciencias o en la informática.

Las estructuras tecnológicas que se han desarrollado en el nuevo siglo posibilitan las metodologías pedagógicas a través de lo que se conoce como Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), a partir del uso de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), así como de las plataformas de enseñanza virtual. La tendencia tecnológica de los últimos años, rompe los esquemas tradicionales de enseñanza, permitiendo que esas herramientas se incorporen en el aula, para apoyar la clase presencial, semi-presencial, a distancia o los cursos totalmente virtuales.

Con el uso de las herramientas tecnológicas en el salón de clase se mejoran tanto las competencias del docente como las competencias del estudiante y se generan propuestas novedosas en las metodologías de enseñanza. Es por eso que las plataformas de enseñanza virtual (Moodle), que se utilizan con mayor frecuencia en instituciones educativas para la enseñanza de diversas áreas del conocimiento, es de gran utilidad para desarrollar e implementar de manera innovadora, creativa y pertinente los contenidos académicos de las asignaturas.

En Colombia para el año 2002 y 2003 se documentaron las metodologías dedicadas a Integración de las TIC en las materias del currículo regular. De estos acercamientos se concluyó que los educadores se enfrentan al reto de descubrir las formas de diseñar y operar ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC, que a su vez se integre con las diversas materias del currículo. La integración depende de los recursos tecnológicos y los contenidos digitales disponibles, los docentes y las instituciones académicas. (Eduteka, 2010).

La Educación Artística, es obligatoria y fundamental (Mineducación, 1994) como área que permite el desarrollo de habilidades psicomotoras, psicológicas y cognitivas de los estudiantes, combinada con herramientas poderosas para comunicar efectivamente las ideas, soportadas en las TIC el aprendizaje se convierte en medio fundamental para entender los medios de comunicación tradicionales y modernos (Mineducación, 2005). "La digitalización del pensamiento permite el uso del computador para la generación de música, para combinaciones de sonidos, textos, movimientos, animaciones e imágenes y abre posibilidades insospechadas para la experiencia estética. (MinEducación, 2002).

La Integración de las TIC en la Educación Artística a través de dos grupos. El primero grupo, se compone de la diversidad de recursos que ofrecen las TIC para la apreciación e historia del arte. El segundo se estructura a partir de los recursos que facilitan el desarrollo en los estudiantes de competencias para la expresión artística con el apoyo de las TIC. (Eduteka, 2003).

En la actualidad, algunas personas y entidades se especializan en enseñar cursos de pintura o arte pictórico haciendo uso del internet, tal es el caso de:

- <http://www.aulafacil.com/cursosgratis/curso/pintura.html>

- <http://www.campusdigital.com/cursos/curso-arte-usa-siglo-xx/temario-EXPRESIONISMO-ABSTRACTO--ACTIO-6.aspx>
- www.campusred.net/straining/Cursos/C3Bignacioargote/Lecciones/index.html. En esta página José Ignacio Argote Veá-Murguía, enseña el expresionismo abstracto mediante un modelo de web educativa desarrollada con tecnologías multimedia.
- <http://www.jacksonpollock.com/index.php>

MARCO TEÓRICO

En este apartado se hará referencia a algunas de las teorías que estructuran el tema del expresionismo abstracto y el *Action Painting*; las estructuras de referencia experiencial; así como la importancia del diseño de herramientas de aprendizaje para la Educación Artística a través de las TIC y de los AVA.

Expresionismo Abstracto

Históricamente se ha presentado como un movimiento pictórico que inicio a mediados del siglo XX, caracterizado por la espontaneidad del individuo manifestada a través de la acción de pintar. Se denomina también escuela de Nueva York, por el origen de sus primeras manifestaciones específicamente a finales de los años cuarenta y durante los años cincuenta. (Hoving; 1999). Jackson Pollock, es el principal representante de este arte,

caracterizado por ser un artista que tenía la capacidad de expresar sus emociones tomadas desde lo más profundo del sí hasta mostrarlo en forma plástica. (Hoving; 1999).

Pollock fue uno de los autores expresionistas abstractos mas polémicos con sus obras características, consolidó el Expresionismo Abstracto (action painting=pintura en acción), a través de sus aportes como pintor, como artista mediante la consigna “Yo ‘Soy’ La naturaleza”. (Pollock, 202). Este artista no fue escritor, por lo tanto es poca la evidencia teórica que existe de la obra de Pollock escrita por él mismo. Sin embargo, la gama de muchas de sus obras deja plasmada la evidencia de la sensibilidad, emotividad y fuerza, mostrando formas caóticas desde la vivencia misma del ser. (Pollock; 2007).

Según Harold Rosenberg, “En cierto momento la tela comenzó a aparecer a un pintor americano tras otro como una arena en la cual actuar, más que como un espacio en el cual reproducir, rediseñar, analizar o ‘expresar’ un objeto, real o imaginado. Lo que iba a surgir en la tela no era un cuadro, sino un suceso...En este accionar con materiales, también la estética queda subordinada. Puede prescindirse (...) del color, la forma, la composición, el dibujo. Lo que importa siempre es la revelación contenida en el acto” (...) “la nueva pintura”, concluía, “ha eliminado toda distinción entre el arte y la vida. Se sigue de esto que todo es relevante para ella, todo lo que se relaciona con la acción: la psicología, la filosofía, la historia, la mitología, el culto de los héroes”. (Texto citado por Aznar; 2000, 17). Puesto que en la libertad artística se sitúa la verdadera expresión de la realidad, de la sensibilidad que el artista puede transmitir en su obra.

Wassily Kandinsky en su libro “De lo espiritual en el arte” refiere lo siguiente: *“Cualquier creación artística es hija de su tiempo y, la mayoría de las veces, madre de nuestros propios sentimientos”*, Kandinsky como artista nunca imito a otro, sólo plasmó sus sentimientos, sobre todo su sentir espiritual, dando así significado a cada línea o figura que trazaba, este artista a pesar de ser figurativo, mostraba sus sentimientos y emociones en cada una de sus obras, todo lo que este hacía contenía algún significado, siempre tenían sentido, tanto así que otros autores han estudiado cada elemento descrito en cada una de sus obras. (Kandinsky; 2005). Pese a su importancia en el trabajo expresionista dentro de lo abstracto, al ser figurativo exige un trabajo más elaborado y racional sin dejar de lado los sentimientos y lo espiritual, mientras que Pollock aborda el expresionismo abstracto puramente del sentir ocasional, sin regirse a un formato simbólico.

De acuerdo con Martínez (2001), como consecuencia de la “informalidad”, que caracteriza el expresionismo abstracto, este tipo de pintura es en “esencia postsurrealista y existencialista. Del primero deriva su concepción del acto de pintar como expresión del automatismo psíquico puro, contrario tanto a los dictados de la razón como cualquier normativa estética... [Mientras que] el existencialismo en su forma de exaltación del individualismo y la afirmación de la «angustia del ser»”.

Action Painting (pintura en acción)

Se deriva del expresionismo abstracto y es componente principal de ese tipo de arte. El Action Painting se caracteriza por ser una práctica muy libre y espontánea, tanto para artistas como para no artistas. El principal exponente de este tipo de práctica y del

expresionismo abstracto fue Jackson Pollock. El método pictórico que se sigue en el Action Painting consistente en arrojar pintura, derramarla o dejarla caer goteando sobre el lienzo. “El término se refiere a la práctica pictórica basada en la propia ejecución de la obra”, en este tipo de práctica “los colores combinados, abrazados, embestidos, ablandados, derretidos, arrojados en oleadas – en una gama que va del negro esmaltado al malva y al lavanda – de sus célebres óleos llamados de ‘dril and flash’ (goteo y barrido gestual) resumen el estilo”. (Hoving; 1999).

Según Preckler (2003; 276) la pintura en acción se realiza de manera vigorosa y el pintor utiliza movimientos veloces, dinámicos, es decir, donde la obra refleja la acción. Este tipo de pintura se materializa sobre lienzos de amplias proporciones colocado en forma horizontal, puesto que no hay espacio para los elementos de la pintura tradicional, como el caballete, la paleta, los pinceles, entre otros. “Esa forma de pintar indiscriminadamente por toda la tela (*all over painting*) originan cuadros que muestran una ocupación homogénea de toda la superficie...” (Muñoz; 2000, 189).

Las técnicas que se aplican en este tipo de pintura, son el “Dripping” y “all-over painting”. El “Dripping” es el goteo de la pintura que el artista deja caer sobre el lienzo de forma libre, de tal forma que van quedando las huellas de los movimientos del cuerpo del artista. (Martínez; 2001,21).

El action painting es “una manera de expresión libre, rompe con el típico arte de usar lápiz, de usar sólo el pincel para retocar y pintar de forma perfecta. Él nos hace ver por

medio de sus obras esa libertad de expresar esa emoción de caos, de desorden, de una mezcla de muchas inquietudes, etc.” (Fuentes, 2008).

Estructuras de Referencia Experiencial

En las estructuras de referencia experiencial, el pensamiento y el sentimiento humano pueden ser la herramienta que permita hacer una exploración más profunda de dichas estructuras de referencia que tiene una persona en el campo de las artes plásticas y de la pintura. “Las estructuras de referencia se desarrollan más intensamente en las disciplinas del pensamiento y del sentimiento humano conocidas como artes...”. (Elliot Eisner, p. 63). En ese sentido, el simple contacto con la pintura hasta la mezcla de colores y exploración de tonalidades, la apreciación de diferentes cualidades de superficie, textura al plasmar en el lienzo; da pautas para que una persona conozca, interprete y exprese de forma espontánea su sentir y de paso a abrir puertas mas allá de la teoría del arte plástico, suscitando una transformación en la experiencia artística y la visión material de la persona respecto al mundo, su familia y su contexto o lo que se denomina percepción.

“La percepción hace parte del proceso del aprendizaje artístico”. (Barco *et Al*, 34). Dentro de la percepción existen dos elementos característicos: constancias visuales que se refiere a las “habilidades funcionales que nos permiten continuar con nuestras tareas” (Eisner; p. 62); y el despliegue de estructuras cognitivas, que según Eisner, estos procesos de cognición y expresión deberían ser tenidos en cuenta en las intervenciones pedagógicas y que hacen parte del complejo proceso perceptivo y que serán referidas en este aparte; ya que las que se entraran a estudiar de forma profunda son las estructuras de referencia

experiencial. Según Eisner, las estructuras de referencia experiencial son plantillas a través de las cuales los hombres observamos el mundo. (Eisner, 63).

Entonces al hablar de percepción encontramos implícitas las estructuras de referencia para comprender el arte plástico, de estas se despliegan estructuras como: formal, simbólica, estética y experiencial, esta última es la que permite que el joven interiorice y exteriorice sentimientos que van más allá de una propuesta de libertad de expresión, el reconocerse a sí mismo y a su entorno, y son las que se tendrán en cuenta en esta investigación, por lo tanto se profundizará en las estructuras de referencia experiencial, que se refieren particularmente a “las experiencias vitales del sujeto. Si éstas han sido interiorizadas y almacenadas, contribuyen a una mejor resolución de los conflictos novedosos que pueden aparecer. De esa manera, las distintas experiencias particulares transformarían los procesos cognitivos de cada persona”. (Murcia; 2006, 324). Sin embargo, para que exista la transformación de los procesos cognitivos de una persona a través de las experiencias, es importante incluir el elemento de la sensibilidad, puesto que es por medio de ella que se producen más o menos rápidamente los cambios.

Siguiendo a Víctor Lowenfeld en su libro *Desarrollo de la Capacidad Creadora* afirma que “En nuestros alrededores existen formas y texturas interesantes. El desarrollo de la sensibilidad hacia el arte es al mismo tiempo el desarrollo de la sensibilidad hacia el propio medio”. (Lowenfeld, 18). En tanto se ve como el autor trabaja la importancia del arte en el joven en un alto grado de conciencia en la sensibilidad y expresión plástica, ya que en esta etapa del desarrollo del joven se evidencia el desinterés por las artes plásticas,

es aquí donde es conveniente que los docentes hagan uso de las herramientas innovadoras para lograr la ampliación de las estructuras de referencia experienciales.

Por otro lado, se precisa que la sensibilidad como parte indispensable de las actitudes humanas y artísticas, también se encuentra estrechamente relacionada con la experiencia.

Según Miguel Huertas (2000; 5): “la experiencia precede cualquier formulación teórica en términos de normas, definiciones, conclusiones, etc.; esta experiencia no puede confundirse con *idea*, es una acción”. Sin embargo, en ella se encuentran presentes algunos elementos básicos y esenciales, como el movimiento, la sensación, el sentimiento, y el pensamiento. Aunque entre dichos elementos existen diferencias conceptuales, en el quehacer diario de lo humano, estos son imperceptibles cuando se constituye en experiencia (Ibíd; 27). En este sentido, manifiesta Hugo Cerda (2006, prólogo), “El talento creativo de los seres humanos se ha constituido en el corazón y el núcleo básico de los procesos de desarrollo, los cuales son el resultado de nuestra capacidad para imaginar, teorizar, conceptuar, experimentar, inventar, articular, organizar, administrar, resolver problemas y hacer cientos de cosas que han contribuido al progreso del individuo y de la humanidad en general”. Por ello la experiencia, asociada a la imaginación, los sentimientos, los pensamientos, las sensaciones humanas, se convierte en un elemento importante para el desarrollo cognitivo de las personas, particularmente lo que se refiere al desarrollo artístico.

Siguiendo a Hernández *Et Al* (2000; 56), que éstas hacen parte de la *estructura sensorio-motriz*, a través del cual el sistema nervioso relaciona las superficies sensoriales y motrices actuando en un mundo que depende del receptor; como sustancia misma de la

experiencia y de la forma en la cual el perceptor es “en-corporado”. De la *estructura cognitiva*, como consecuencia *estructura de la actividad sensorio-motriz y las estructuras experienciales* que causan la comprensión conceptual y pensamiento racional.

Explicación científica:

- a. Descripción de los fenómenos a explicar aceptable para la comunicación de observadores (de la comunidad científica).
- b. Proposición de un sistema conceptual (hipótesis) capaz de generar el fenómeno a explicar.
- c. Deducción, a partir de b. De otros fenómenos no considerados explícitamente en su proposición, así como la descripción de condiciones de observación en la comunidad de observadores.
- d. Observación de otros fenómenos deducidos de b.”

Es lógico, que en las estructuras experienciales, se tengan en cuenta otros aspectos vitales en la existencia humana, como es la psicología, la capacidad motriz y los fenómenos que hacen parte de la realidad, los cuales hacen que el ser humano construya su entorno y busque las explicaciones a dichos fenómenos a través de la experiencia.

En resumen, los elementos y características del *Action Painting*, resultan pertinentes en la ampliación de las estructuras de referencia experiencial, puesto que la pintura en acción proporciona al ser humano las herramientas para que manifieste de manera espontánea y libre su percepción del mundo, así como el dibujo de sí mismo o de sus “angustias”, a través del arte pictórico. Se coloca a los jóvenes, frente a una situación en la que puede ampliar su percepción del mundo exterior a través de todos sus sentidos, el oído,

el olfato, el tacto, la visión, el gusto, la manifestación aguda de la sensibilidad a sentimientos, emociones, frío, calor, entre otros, de tal forma que se activan las capacidades motoras y cognitivas mediante el funcionamiento de la intuición, la imaginación creativa, la expresión de los sueños, de los anhelos, etc.

En cadena con las estructuras experienciales se necesita otros tipos de actividades que contribuyan a reforzar dichas estructuras, por lo que “necesitamos crear incentivos para promover el juego, la expresividad y la interacción confiada; lograr expresiones auténticas mediante el desarrollo de las habilidades comunicativas artísticas; recrear e intercomunicar metafórica y simbólicamente las visiones particulares del mundo; reconstruir y reforzar vínculos sociales estables, creativos y vitales”. (Eduteka; 2009).

En consecuencia, lo anterior permite inferir que la educación artística, enseñada de la manera adecuada contribuye altamente a la formación de los estudiantes. Sin embargo, en el tema de la educación artística, influye proporcionalmente el entorno escolar y social de los jóvenes. Por lo que el Ministerio de Educación Nacional ha gestionado las orientaciones necesarias para que la educación artística y cultural sea identificada como un medio que permite fortalecer la dimensión del arte, la cultura y el patrimonio en la escuela, a partir de métodos creativos y prácticas pedagógicas que desarrollen la sensibilidad, la autonomía estética, el pensamiento creativo y las expresiones simbólicas en cada uno de los estudiantes desde la primera infancia hasta la educación superior, y promover en la relación estudiante y docente, la construcción de ambientes de aprendizaje propicios para el reconocimiento y afirmación de la identidad de los estudiantes. (Ministerio de Educación; 2009). Este tipo de iniciativas institucionales, se aprecia como un inicio válido para

solidificar y construir los espacios propicios al interior de los colegios y universidades, para dar a la educación artística el lugar que le corresponde como área educativa.

Desde esa perspectiva, es posible afirmar que se puede generar nuevas metodologías para integrar la Educación Artística a los cambios culturales y tecnológicos del mundo actual mediante la aplicación de TICs y AVAs.

Ambientes virtuales de aprendizaje (AVA, TIC y Educación Artística)

Las *Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)*, son esencialmente los medios tecnológicos como computadores, redes de internet, correos electrónicos, bases de datos públicas, redes sociales, entre otros; que han permitido la comunicación a nivel global. Según Alejandro Berumen (2008, 37), “las TIC son unas tecnologías que como tales, son conocimiento y además, amplifican y prolongan a la mente humana en su proceso de generación del conocimiento”.

Sin embargo, las TIC son mejor aprovechadas cuando se adicionan a *Ambientes Virtuales de Aprendizaje AVA*. Dichos ambientes son el resultado de un diseño instruccional, del desarrollo de conceptualizaciones gráficas de un material académico, de tal manera que exista armonía entre contenidos y recursos virtuales, para esto “los especialistas en medios [informáticos] integran las herramientas tecnológicas a través de las cuales va a desarrollarse el ambiente [virtual] y se realiza el tratamiento de los contenidos educativos respondiendo a las expectativas técnicas y pedagógicas planteadas...” (Montes 2007; 133).

En Colombia, gran parte de las instituciones de educación superior como la Universidad del Bosque, la Universidad Javeriana, el SENA, la Universidad Sergio Arboleda, entre otras; hacen uso de las TIC y los AVA para complementar la educación presencial de los jóvenes estudiantes que cursan carreras profesionales e incluso de nivel posgrado. Además de estas instituciones, los colegios tanto públicos como privados han comenzado a incluir dentro de su estructura académica las tecnologías de la información en ambientes virtuales, como parte de las condiciones del nuevo Proyecto Institucional de Educación, promovido desde el Ministerio de Educación.

El desarrollo de la capacidad creativa requiere de un complejo metodológico, que obviamente no puede ser abordada por los métodos tradicionales formalmente rígidos e inflexibles. Estas nuevas consideraciones didácticas en el campo de la educación artística se ven favorecidas ahora por las nuevas teorías y corrientes de pensamiento que se han dado en estas últimas décadas (Hidalgo, 2007). Para el caso de las *Tecnologías de la Información y la Comunicación* aplicadas en *Ambientes Virtuales de Aprendizaje* a la Educación Artística, podrían resultar efectivas ya que permite al estudiante experimentar libremente con materiales digitales sin que la institución educativa incurra en costos elevados por concepto de materiales.

En la actualidad, muchos procesos creativos incorporan las TIC en mayor o menor medida; las pinturas digitales y las obras multimedia son ejemplos claves para entender los aportes que puede hacer la informática al campo de las artes visuales. La integración de las TIC en la Educación Artística puede constituirse en un medio más de Expresión y contribuir claramente a la motivación de los estudiantes (Mineducación Chile).

El estudiante se convierte en un participante activo, que realiza actividades constantes, búsquedas y opina frecuentemente sobre los contenidos y procedimientos que se llevan a cabo en el desarrollo de un curso particular. Así las cosas, los estudiantes a través de la participación constante se posicionan en el grupo para contribuir en el rediseño de las estrategias de aprendizaje mediante sus opiniones, sus dudas, los aportes de referencias y búsquedas novedosas que les ayudan a aprender a sí mismos y a sus compañeros de curso, incluso al docente como director de los contenidos del curso.

Desde esta perspectiva, los docentes tienen la posibilidad de acceder a nuevas fuentes de información y nuevos recursos electrónicos que les faciliten la enseñanza de la Educación Artística. Con esto, se amplían los espectros de información actualizada y novedosa que permita enseñar a los estudiantes nuevos contenidos académicos en lo que se refiere a Educación Artística.

El uso de tecnologías en el aula es pertinente para el trabajo en equipo a fin de alcanzar las metas grupales que conduzcan al aprendizaje de los contenidos de la Educación Artística, por lo que docentes y estudiantes deberán compartir sus conocimientos y sus inquietudes relacionadas con esta área. Adicionalmente, se puede intercambiar información y resolver problemas y tareas de manera compartida; así como llevar al grupo de estudiantes a reflexionar y discutir temas de importancia para el contenido de los cursos de artística.

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

Tipo de investigación

La investigación que se pretende desarrollar en este proyecto es de carácter cualitativo ya que en ella se pretende ampliar estructuras de referencia experiencial que están inmersas en la cognición, son habilidades de pensamiento que se relacionan con procesos experienciales, donde se tienen en cuenta los fenómenos culturales, las creencias, las relaciones de los estudiantes en el ámbito artístico.

El corte de orden cualitativo orienta más a un esfuerzo por entender el proceso histórico cultural, académico, de construcción visto a partir de la lógica y el sentir de sus participantes y las limitantes que se han observado en el marco de la institución

Población

La población a estudio son jóvenes de 14 a 16 años de la Fundación don Bosco del Grado noveno, que corresponde al grupo de artes.

Muestra

El grupo de intervención estará constituido por 20 niños y niñas entre las 14 y los 16 años de edad; que participan en su programa curricular y pedagógico con características similares: sexo, nivel, del mismo sector, con limitantes perceptivas marcadas.

Técnica de recolección de información

El instrumento de recolección de datos utilizada es una encuesta, diseñada para la recolección de reseñas cualitativas respecto a la percepción de los estudiantes frente a temas de pintura, tonalidades, teoría del color, conocimiento de mezclas, temas específicos inmersos en las variables a tratar. Con el fin de tener un buen diagnóstico y verificar las

posibles deficiencias que se presentan en la enseñanza de la Educación Artística a jóvenes que se encuentran en edad escolar.

Se proponen además dos preguntas, la primera de ellas conduce a verificar la obligatoriedad de la enseñanza de Educación Artística para los estudiantes y la otra pregunta permite verificar cuál o cuáles son las áreas que se desarrollan más frecuentemente para enseñar artística a los estudiantes, al tiempo que da cuenta de la probable percepción del estudiante frente a la Educación Artística.

El cuestionario plantea preguntas dirigidas a indagar acerca de la formación que ha tenido el estudiante en la Educación Artística, el tipo de contenidos que se desarrollan para instruirlos en las diferentes temáticas de la artística, al tiempo que permite verificar las posibles falencias que existen en la enseñanza artística, dependiendo del tipo de respuesta que se obtenga.

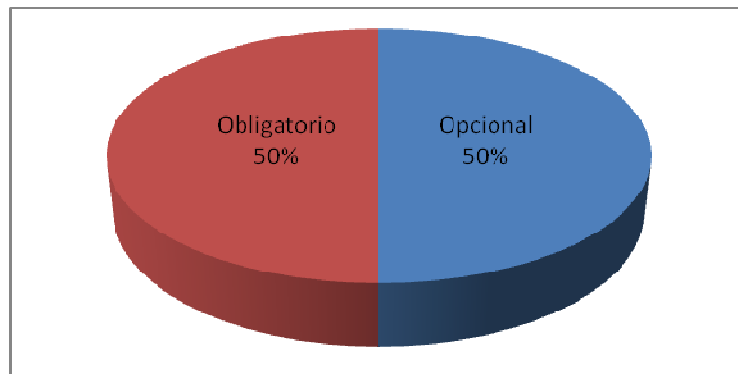
Prueba Piloto

Se refiere a una prueba preliminar, en la que se utilizará la técnica de la observación directa debido a que la apreciación y expresión artística de los individuos seleccionados en la muestra se supone diferente para cada uno. Sin embargo los rendimientos de la prueba se presentaran en el capítulo de la propuesta más adelante.

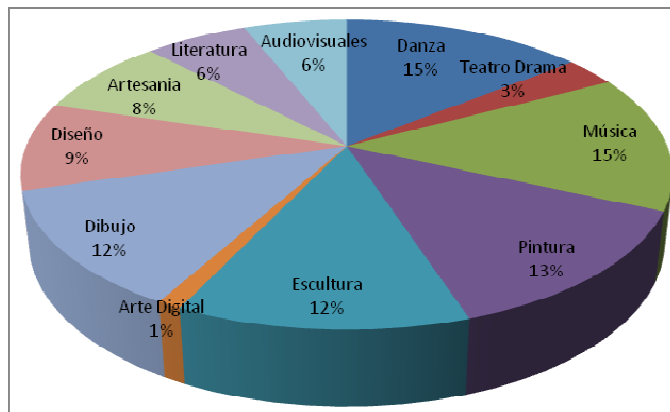
Análisis de resultados

Se encuestaron 20 estudiantes de educación artística, a quienes se les realizó preguntas relacionadas con temas de educación artística y se obtuvo los siguientes resultados:

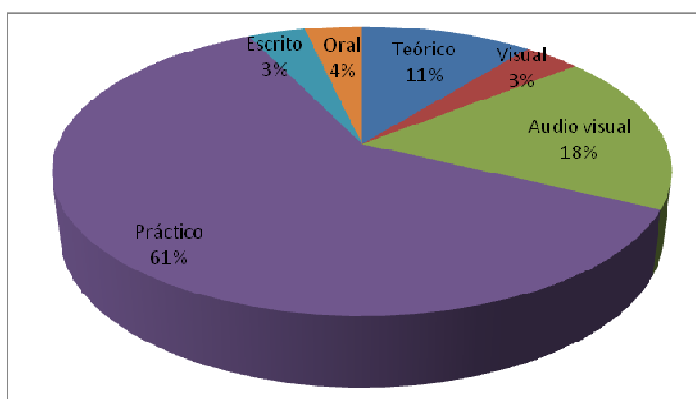
1. Para el 50% de los encuestados la educación artística es un componente obligatorio en la formación de los estudiantes, mientras que para el restante 50% la educación artística es un componente opcional.



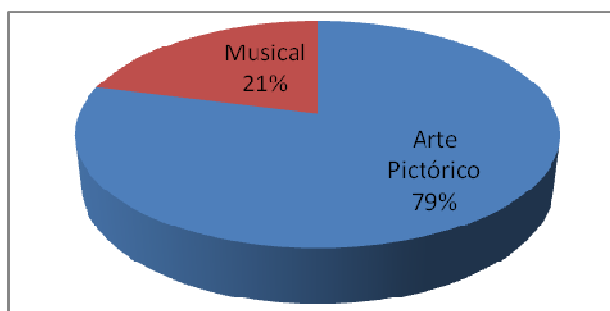
2. En las instituciones donde estudian el 50% de los estudiantes encuestados se desarrollan áreas de danza, música, dibujo y pintura en los espacios de enseñanza artística; mientras que en la institución donde usted estudia el 50% restante de los encuestados se enseñan otras áreas como literatura, artesanía, audiovisuales, arte digital, teatro drama y diseño.



3. El 61% de los encuestados piensa que los contenidos prácticos y teóricos permiten desarrollar la educación artística en los estudiantes; el 3% piensa que los medios orales y escritos permiten dicho desarrollo en los estudiantes; el 27% de los encuestados opinó que los medios audiovisuales y visuales son más apropiados para el desarrollo de la educación artística; y el 9% opinó que sólo los medios teóricos permiten el desarrollo mencionado.

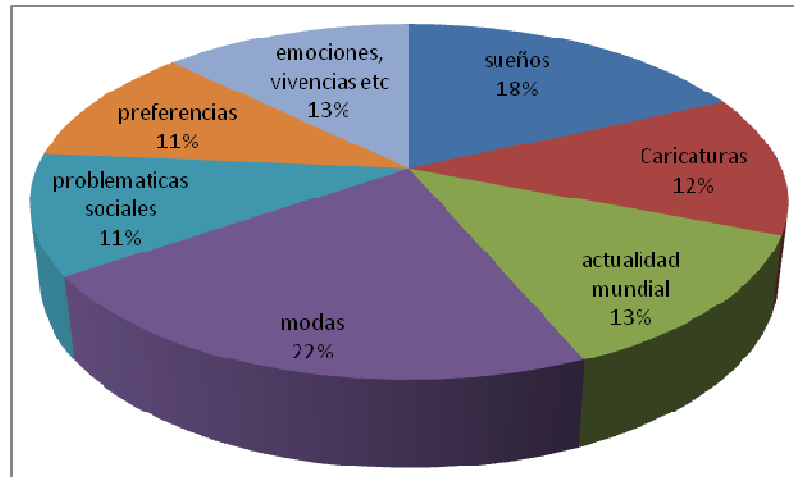


4. El 21% de los estudiantes considera que los contenidos desarrollados en el área artística son apropiados para afianzar sus apreciaciones por el arte musical; mientras que el 79% opinó que han afianzado las apreciaciones por el arte pictórico.

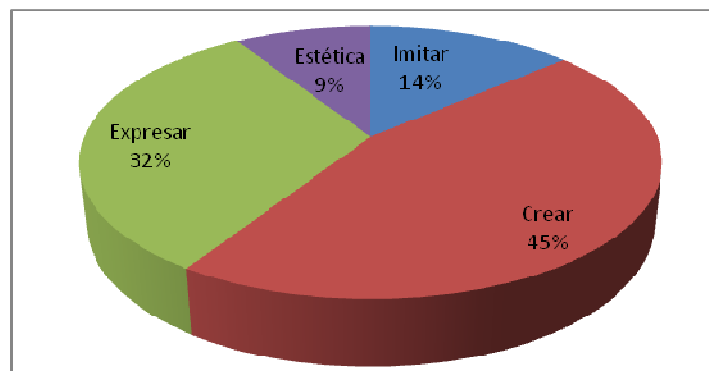


5. Los medios e instrumentos con que le enseñan el arte pictórico, permite que el 42% de las personas encuestadas exprese sueños, emociones y vivencias, preferencias y problemáticas sociales; el 25% ha podido expresar

sueños y presentar caricaturas; el 23% ha podido expresar sus percepciones acerca de la moda y de temas de actualidad; mientras que el 10% restante de las personas encuestadas a expresado su punto de vista acerca de la moda.

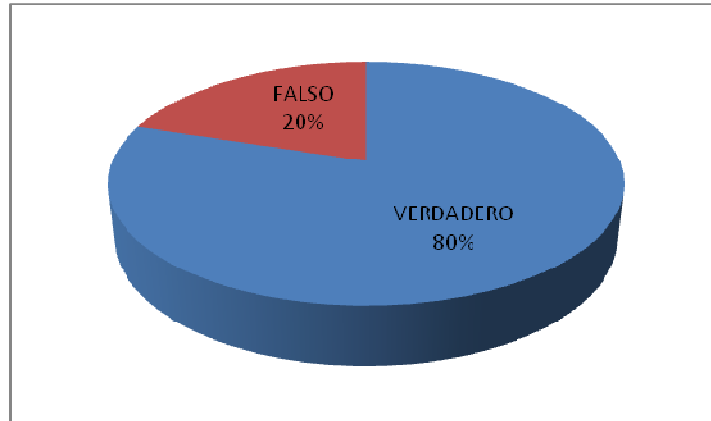


6. El 47% de las personas encuestadas pretende crear y mostrar una visión estética en el momento diseñar una obra de arte pictórica; el 7% sólo pretende mostrar la estética; el 14% pretenden imitar y el 32% restante busca expresar alguna cosa a través de la obra de arte.

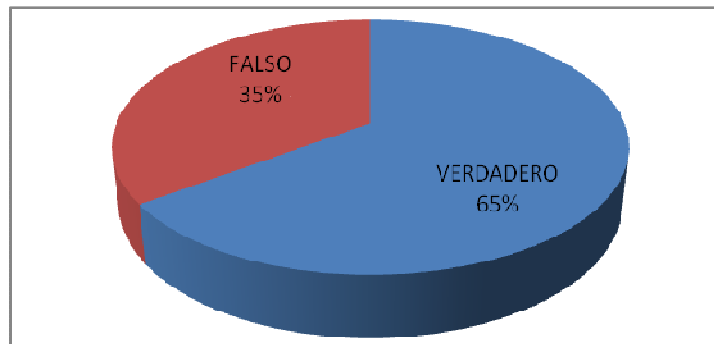


7. Cuando se preguntó a las personas encuestadas acerca de la veracidad o falsedad de algunas afirmaciones previamente preparadas, estos fueron los resultados obtenidos:

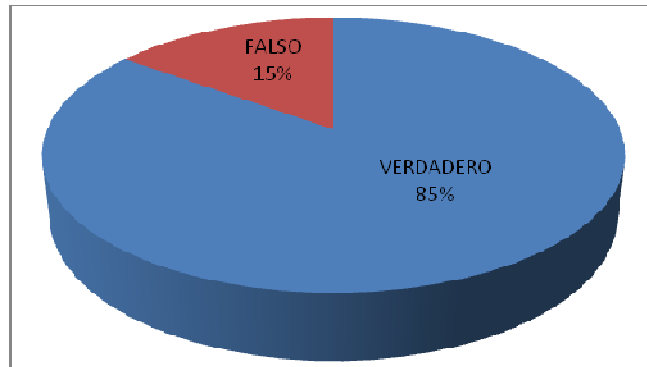
7.a. El 20% de los encuestados opina que es falso afirmar que *“las propiedades del tono refieren características del color”*, mientras el 80% opinó que la afirmación es verdadera.



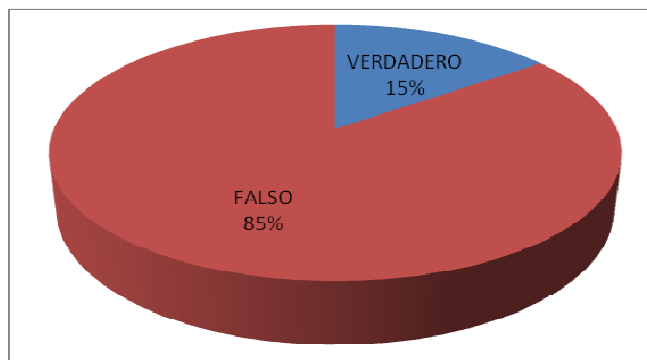
7.b. El 35% de los encuestados opina que es falso afirmar que *“el Matiz negro sugiere saturación y el blanco brillo”*, mientras el 65% opinó que la afirmación es verdadera.



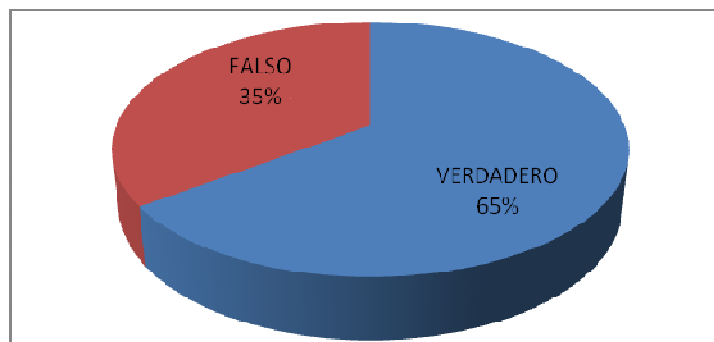
7.c. El 15% de los encuestados opina que es falso afirmar que *“El color es una sensación de percepción visual”*, mientras el 85% opinó que la afirmación es verdadera.



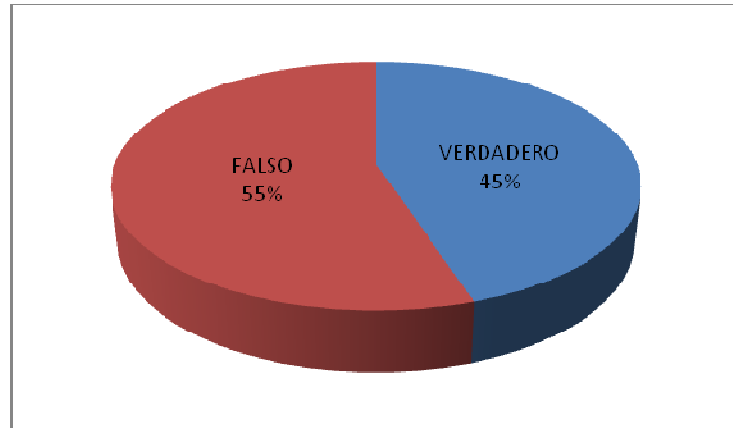
7.d. El 85% de los encuestados opina que es falso afirmar que “*Los colores primarios resultan de la mezcla de colores terciarios*”, mientras el 15% opinó que la afirmación es verdadera.



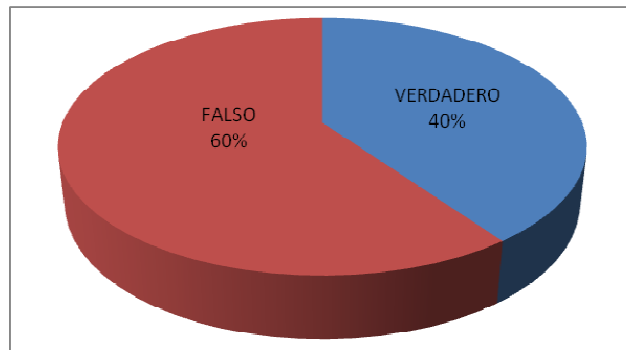
7.e. El 35% de los encuestados opina que es falso afirmar que “*Un color primario es complementario de un secundario*”, mientras el 65% opinó que la afirmación es verdadera.



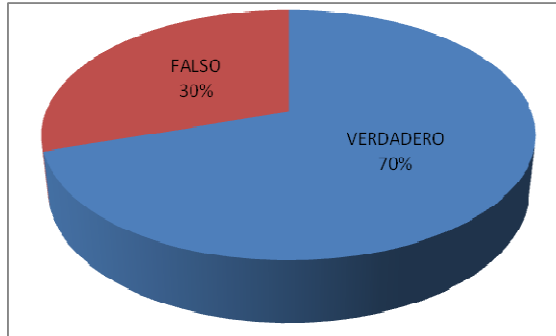
7.f. El 55% de los encuestados opina que es falso afirmar que *“Tono y Matiz refieren la misma característica o propiedad del color”*, mientras el 45% opinó que la afirmación es verdadera.



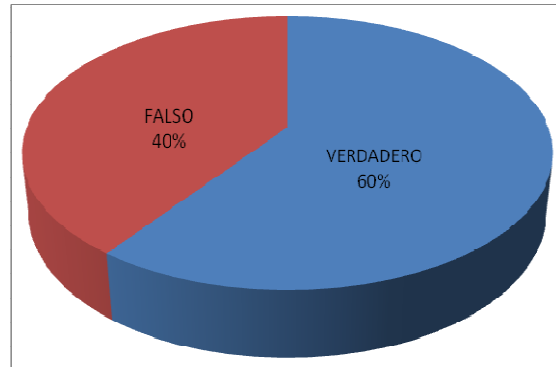
7.g. El 60% de los encuestados opina que es falso afirmar que *“Los tonos fríos son amarillo, azul y rojo”*, mientras el 40% opinó que la afirmación es verdadera. Los tonos fríos son amarillos, azules y rojos.



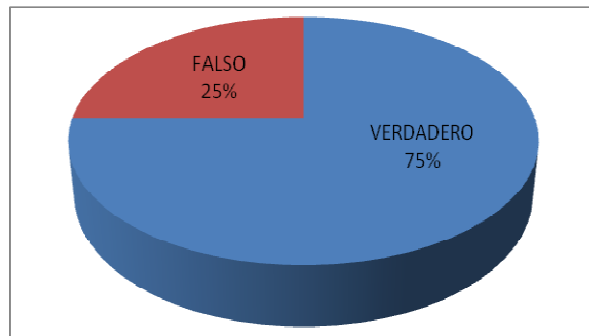
7.h. El 30% de los encuestados opina que es falso afirmar que *“Los tonos cálidos son amarillo, naranja y rojo”*, mientras el 70% opinó que la afirmación es verdadera.



7.i. El 40% de los encuestados opina que es falso afirmar que “*El color azul minimiza los espacios*”, mientras el 60% opinó que la afirmación es verdadera.



7.j. El 25% de los encuestados opina que es falso afirmar que “*La sensación del color la da el propio tono*”, mientras el 75% opinó que la afirmación es verdadera.



CONCLUSIONES

De esta primera parte del proyecto se concluye que:

La enseñanza artística no se encuentra orientada a contenidos más específicos y propios del área, sino que por el contrario incluye gran variedad de contenidos que se alejan de lo que es verdaderamente la educación artística, particularmente, aquellos contenidos en los que prevalece la danza, el dibujo técnico y las manualidades, entre otras asignaturas que no enriquecen el desarrollo artístico de los jóvenes.

Los jóvenes, por las características especiales de su sensibilidad, por la madurez en la inteligencia y la ausencia de prejuicios argumentados, exploran fácilmente diferentes vivencias basados en el placer y agrado que les genera realizar determinadas actividades. No es casual, que se interesen con mayor frecuencia y disposición por las diversas manifestaciones artísticas. Debido a que las actividades relacionadas con la música, la danza y las artes plásticas se desarrollan en ambientes estimulantes y lúdicos propicios para desarrollar la creatividad, la sensibilidad, y la imaginación. (Kidd y Mendo; 2001).

Las estructuras tecnológicas posibilitan las metodologías pedagógicas a través de lo que se conoce como Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), permitiendo que esas herramientas se incorporen en el aula, para apoyar el proceso de aprendizaje. Esto se confirma en la encuesta que se realizó a los estudiantes cuando se les pregunto acerca de los medios que permitían el desarrollo de los contenidos enseñados en la educación artística. El

88% de las personas encuestadas, piensa que es posible aprovechar la práctica combinada con teoría haciendo uso de herramientas audiovisuales y visuales.

Es posible reforzar los conceptos y las técnicas artísticas que presentan algún tipo de dificultad en el aprendizaje de la educación artística, mediante el uso de herramientas teórico-prácticas integradas en ambientes tecnológicos que permitan la visualización de los contenidos que se han presentado convencionalmente de forma escrita y manual.

El desarrollo alcanzado del AVA permite concluir que se logró incrementar el interés y el análisis de los participantes en éste, respecto a los temas presentados en el ambiente virtual.

El desarrollo del curso bajo las características del AVA, permitió realizar reflexiones acerca del nivel de desempeño de los participantes frente a los temas expuestos en el ambiente virtual.

El diseño del curso permitió realizar análisis de la adecuación de los contenidos para el fácil entendimiento y aprendizaje de los participantes del AVA, de tal manera que se pudo realizar un filtro de las dificultades y oportunidades para mejorar de forma continua el ambiente virtual de aprendizaje, para desarrollos posteriores o futuras modificaciones al desarrollo actual de dicho AVA.

El aporte y opinión de los participantes del AVA es una oportunidad para recibir retroalimentación que permita enriquecer los contenidos, las herramientas audiovisuales y

de texto, con el fin de mejorar los resultados en la enseñanza y evaluación de las temáticas propuestas.

Aunque se logra interesar al participante en los temas propuestos en AVA, es importante destacar que el diseño y creación de los contenidos requiere de la aplicación más adecuada de todas las herramientas y principios tanto pedagógicos como didácticos de tal manera que la comprensión y el aprendizaje de los contenidos sea natural y no forzada y obligatoria.

PROPUESTA

Como solución a la problemática detectada se propone un ambiente virtual de aprendizaje la cual se denomina EXPERIENCIA, JÓVENES Y PINTURA EN ACCIÓN.

Objetivos del Ambiente Virtual de Aprendizaje

Implementar un ambiente de aprendizaje virtual basado en los elementos de la técnica *Action Painting* como herramienta didáctica apoyada en las Tic que favorezca la ampliación de estructuras de referencia experiencial en jóvenes entre los 14 y 16 años de edad

Descripción del Ambiente Virtual de Aprendizaje

El diseño del aula virtual esta direccionado al área artística específicamente el expresionismo abstracto, *Action Painting*, pretende dar la oportunidad de ampliar las estructuras de referencia experiencial, usando como herramienta las tic, concretamente, mediante módulos, herramientas y recursos didácticos con los cuales los estudiantes emprenderán un camino en el aprendizaje artístico a través de las tecnologías de la información, sin descuidar la experiencia como elemento fundamental, el aula tendrá elementos teóricos y prácticos, además espacios de socialización, y reflexión respecto al trabajo realizado como lo es la galería donde se expondrán los trabajos, la participación del docente en el aula, en acompañamiento al estudiante desde su inicio, el proceso y final de sus actividades.

Es claro que esta AVA se basa en la vivencia de los estudiantes, todas las actividades que compondrán esta herramienta son vivenciales es decir que los estudiantes tienen que hacer uso de los materiales físicos, tienen que realizar el trabajo desde el contacto y crear de acuerdo a su experiencia. Todos los talleres estarán elaborados para ser vivencia dos por cada estudiante.

Con el fin de materializar lo expuesto en la propuesta se plantea el siguiente plan de curso virtual:

Tabla 1. Visión general de las diferentes Teorías del conocimiento en la página web expresionismo Abstracto (Action Paiting).

No	ACCIÓN	TEORIA DEL CONOCIMIENTO
1	Temas a desarrollar en el Ambiente	Constructivista
2	Objetivos a lograr	Conductismo
3	Determinación de la población o usuario final	Cognitivista
4	Determinación de los conceptos a desarrollar y uso del lenguaje apropiado	Constructivista
5	Búsqueda de información: contexto, gráficas, videos, gif animados, etc	Teoría de la Información
6	Sistemas que se utilizaran para el desarrollo del ambiente: HTML, Software multimedia, utilización de programas varios.	Teoría de la Información
7	Construcción de cada pantalla: fondos, sistemas de navegación o interacción, estructura de cada pantalla	Conductismo
8	Creación del sistema de evaluación	Constructivista
9	Proceso motivaciones para el afianzamiento de los temas del ambiente	Constructivista
10	Resolución de problemas aplicados externos que complementen lo aprendido en el AVA.	Constructivista

El conocimiento se genera a través de elementos estructurales referenciales que se complementan con la experiencia y esta puede ser por medio de la virtualidad tratando el tema que sea, de todos modos el conductismo se implementa desde el momento que damos los pasos a seguir dentro del aula virtual, y la construcción en nuestro caso se direcciona al diseño o creación de ambientes de aprendizaje.

Este proyecto propone una metodología para el análisis, diseño y desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje. Dicha metodología consiste en unos pasos que guían al proceso de creación de un sistema de aprendizaje en línea. Cada etapa tiene un propósito y al alcanzarlo se deben lograr resultados para seguir con la siguiente. Se han detectado factores que pueden interferir de forma benéfica en la ampliación de ciertas estructuras para profundizar en temas específicos o generales

Este trabajo se lleva a cabo teniendo en cuenta contenidos específicos y que conlleven a un acercamiento al aprendizaje por medio del taller que se implementara, sus características, modelos y instrumentos específicos.

Tabla 2. Información General del Curso.

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Bienvenida.• Presentación de la herramienta (Ubicación Curricular, Introducción, A quien va dirigido)• Objetivos (General y Específicos)• Fundamentación• Contenido (Indicé de Contenido)• Temario (Elementos del Acción Paitin que amplíen las estructura de referencia |
|--|

experencial)

- Dinámica (Participación activa de todos los participantes)
- Sistema de Evaluación (Autoevaluación heteroevaluación y coevaluación)
- Plan del Curso (Manejo de conceptos, actividad del docente, tareas del estudiante y evaluación)
- Practicas y Actividades (Galería elaborada por los estudiante, artículos analizados por los estudiante)
- Bibliografía
- Reforzamiento del Curso (Retroalimentación y sugerencias de textos videos, artículos, imágenes)
- Glosario.

Tabla 3. Clasificación de los contenidos del curso.

Contenidos	Contenidos Temáticos	Posibles Subtemas
Unidades		
Unidad 1 Teoría del Color	Tema 1.1. Propiedades del color	1.1.1 Tono
		1.1.2 Saturación
		1.1.3 Luminosidad
		1.1.4 Brillo
		1.1.5 Valor
	Tema 1.2. Colores Primarios, Secundarios, Terciarios y Complementarios	1.2.1 Mezcla de Colores
		1.2.3 Percepción del Color

Contenidos		
Unidades	Contenidos Temáticos	Posibles Subtemas
Unidad 2 Gestualidad en el Arte Plástico	Tema 2.1 La Sensibilidad	2.1.1 Sensación
		2.1.2 Percepción
	<i>Tema 2.2 Lenguaje en el arte</i>	2.2.1 Lenguaje Verbal
		2.2.2 Lenguaje Corporal
	<i>Tema 2.3 La Expresión en el Arte</i>	2.3.1 La Expresión Corporal
		2.3.2 El cuerpo en el Arte

Contenidos		
Unidades	Contenidos Temáticos	Posibles Subtemas
Unidad 3 Uso de Materiales en el Action Painting	Tema 3.1 Formatos de Pintura del Acción Painting	3.1.1 Lienzo
		3.1.2 Tela
	<i>Tema 3.2 Tipo de Pintura</i>	3.2.1 Pintura Vinilical
		3.2.2 Pintura Oleo
	<i>Tema 3.3 Elementos reciclables</i>	3.3.1 Pintando con cucharas, bombillos, pitillos, bolsas de pintura.

Tabla 4. Diagramación de las actividades previstas en el curso.

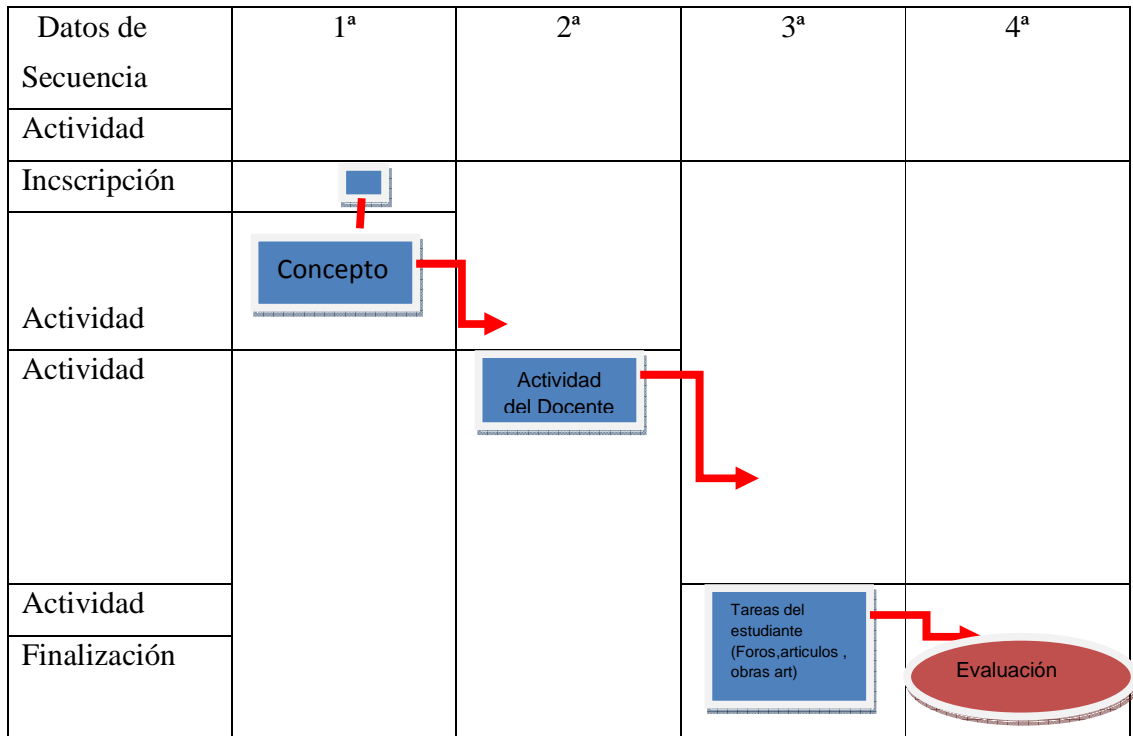


Tabla 5. Sistema de Evaluación

Ubicación de la evaluación		Al principio del curso	Al inicio de cada unidad	Al finalizar c/unidad	Al final de Cada unidad	Al final del curso
Tipo de Evaluación						
Evaluación Diagnostica	Autoevaluación	X	X			
	Heteroevaluación	X	X			
Evaluación Parcial	Autoevaluación			X		
	Heteroevaluación			X		
	Coevaluación			X		
Evaluación final	Autoevaluación				X	X
	Heteroevaluación				X	X
	Coevaluación				X	X

Los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para esta herramienta son: percibir el entorno y el arte a partir de sus cualidades sonoras, visuales y táctiles. Los estudiantes realizarán una exploración del Action Paiting, con la finalidad de reconocer los elementos del Action Paiting.

1. Expresar y comunicar mediante la exploración de los elementos del Acción Paiting : Materiales y recursos, con el fin de verificar si los participantes hacen uso de los procesos artísticos para expresar y comunicar pensamientos, vivencias, sentimientos y emociones utilizando su propio cuerpo, y los diversos recursos artísticos, con el fin de enriquecer sus posibilidades creativas.
2. Crear y realizar producciones artísticas de forma individual y grupal partiendo de la expresión espontánea y de las experiencias vivenciales desarrolladas a través del Action Paiting, con lo que se busca comprobar la capacidad del alumnado para comunicarse mediante la creación y el desarrollo de obras artísticas.
3. Se observará la sensibilidad expresiva ante diferentes situaciones de exploración, imitación y creación para enriquecer no sólo las propias producciones sino, además, para contribuir a las creaciones grupales.
4. Explorar de forma lúdica el uso sencillo de los elementos del Action Paiting, con este criterio se pretende observar cómo los estudiantes van conociendo de forma progresiva estos elementos y sus beneficios en la ampliación de estructura de referencia experiencial a partir de juegos creativos, vivencias y experiencias lúdicas.
5. Experimentar con las posibilidades artísticas de los medios audiovisuales y digitales. A través de este criterio se quiere evaluar si los participantes exploran los

recursos digitales como, perciben y experimentan con sus posibilidades para la creación artística.

Tabla 6. Actividades

Actividades	Actividades por tema.	Actividad final de la Unidad	Actividad Final del Curso
Unidad 1 Teoría del Color	1.1.1 Buscando el color	Batalla Campal	Galería de los trabajos de los estudiantes
	1.1.2 Abstracción del color		
	1.1.3 La luz y el color		
	1.1.4 El negro y el blanco		
	1.1.5 Reconociendo el espacio del color		
	1.2.1 Ejercicio de manchas de colores		
	1.2.2 Figura Con Manchas		
	1.2.3 El mundo del color		
Unidad 2 La gestualidad en el arte plástico	2.1.1 Recordando el color	Construcción con el arte en el gesto	
	2.1.2 Pienso y luego existo		
	2.2.1 El arte en los sentidos		
	2.2.2 El cuerpo y el arte I		
	2.3.1 El cuerpo y el arte II		
	2.3.1 El sonido y la pintura		
Unidad 3 El Uso de Materiales en el Action Painting	3.1.1 Pintando en el lienzo	Construyendo y creando	
	3.1.2 Pintando en tela		
	3.2.1 Pintura I		
	3.2.2 Pintura II		
	3.3.1 Exploración materiales en el arte		

Se anexan las imágenes correspondientes a la estructura propuesta para el AVA y tres matrices relacionadas con el desarrollo del mismo. También se presenta el modelo de encuesta aplicada a los participantes del AVA y la evaluación realizada a dichos participantes, después de solicitarles que hicieran parte de una prueba piloto del diseño alcanzado del ambiente virtual. Véase sección de Anexos.

REFERENCIAS

Barco J. Margarita y Álvarez E. Yesid. Módulo pedagogía del arte. C.U.M.D., pág. 34

Berumen, Sergio A. (2008). *Evolución y desarrollo de las TIC en la economía del conocimiento*. Madrid: Ecobook – Editorial del Economista.

Eisner. “Capítulo 4: Educar la Visión Artística”. Como se produce el aprendizaje artístico, p. 62

García, José Ignacio et Al. (2006). *Expresionismo abstracto: recurso didáctico para la ESO y Bachillerato*. Madrid: Comunidad Autónoma. Consejería de Educación. Dirección General de Mejora de la Calidad de la Enseñanza.

Hidalgo Cabrera, Milcíades. (2007). *La Educación Artística en América Latina: Una visión comparada*. Lima. Disponible en: <http://www.consejodelacultura.cl/portal/galeria/text/text163.pdf>. Consultado el día 16 de junio de 2010.

Lowenfeld Víctor. “Desarrollo de la capacidad creadora”. Ed. Kapelusz, p. 18.

Ministerio de Educación de Chile. *Proyecto Enlaces Montegrande, Informática Educativa en el Currículo de Enseñanza Media: Educación Artística*.

Martínez Muñoz, Amalia. (2000). *De La Pincelada De Monet Al Gesto De Pollock: Arte Del Siglo XXI*. Universidad Politécnica De Valencia Servicio De Publicacion: Valencia.

-----, (2001). *Arte Y Arquitectura Del Siglo XX: La Institucionalización De Las Vanguardias (Vol. Ii) (Montesinos)* De Literatura Y Ciencia, S.L.: Mataro

Montes de Oca, Roberto. (2007). *Alfabetización múltiple en nuevos ambientes de aprendizaje*. México: Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. Primera Edición.

Pollock Jackson. (2007). Interpretar el arte. Editorial Panamericana, p. 202.

Preckler, Ana María. (2003). Historia Del Arte Universal De Los Siglos XIX y XX (Vol. 1: Arqu Itectura, Pintura Y Escultura Del Siglo XIX, Arquitectura Del Siglo XX). Madrid: Editorial Complutense.

<http://www.librosgratisweb.com/html/kandinsky-wassily/de-lo-espiritual-en-el-arte/index.htm>

Kandinsky Wassily. De lo espiritual en el arte, Ed. Paidos, p. 7

<http://www.eumed.net/libros/2006a/cag2/19.htm>. Guía rápida ratios financieros y matemáticas de la mercadotecnia.

<http://www.monografias.com/trabajos37/tecnologias-comunicacion/tecnologias-comunicacion3.shtml#refer>. Consultado el día 26 de junio de 2010

ANEXOS

Anexo 1. Imágenes del AVA EXPERIENCIA, JÓVENES Y PINTURA EN ACCIÓN

The screenshot displays a Moodle course interface for 'Aula de Posgrados' at UNIMINUTO. The course is titled 'Postgrados > Acción Painting'. The main content area shows a unit titled 'EL ACTION PAINTING' with a diagram of a person painting a screen. Below the diagram is the text 'Bienvenidos al mundo del Action Painting'. The course content is organized into sections: 'BIENVENIDOS AL MUNDO DEL ACTION PAINTING', 'CONTENIDOS CONCEPTUALES', 'Contenidos del Curso', '2. Recursos', '3. Comunicaciones', '4. Actividades de Aula', '5. Envío de Actividades', and '6. Evaluemos la Unidad'. A sidebar on the left contains navigation options like 'Activar edición', 'Configuración', and 'Mis cursos'. A sidebar on the right shows 'Usuarios en línea', 'Mensajes', 'Noticias', 'Eventos próximos', and 'Calendario'.

Aula de Posgrados

Sandra Milena González Moncada

Mis cursos

Salir

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

Mi Moodle Docentes Biblioteca Repositorio Bienestar Egresados Eventos Ayuda

Lunes 08 Noviembre 2010

Postgrados > Acción Painting

Cambiar rol a... Activar edición

Personas

Participantes

Actividades

Diarios Foros Recursos Talleres Tareas WebQuests

Buscar en los foros

Búsqueda avanzada

Administración

Activar edición Configuración Asignar roles Calificaciones Grupos Copia de seguridad Restaurar Importar Reiniciar Informes Preguntas Archivos Desmatricular en Acción Painting Perfil

Mis cursos

1. Módulo Introdutorio2200

10. Módulo Proyecto de Investigación220092

2. Módulo Contexto Educativo220092

3. Módulo Educación, Informática y Virtualidad220092

4. Módulo Diseño de Ambientes de Aprendizaje220092

5. Módulo Herramientas para la Creación de

Diagrama semanal

EL ACTION PAINTING

Bienvenidos

Bienvenidos al mundo del Action Painting

BIENVENIDOS AL MUNDO DEL ACTION PAINTING

CONTENIDOS CONCEPTUALES

Encuesta diagnóstica

Contenidos del Curso

Conociendo del Action Painting

2. Recursos

Tutorial Expresionismo Abstracto

INSTRUCCIÓN JUEGO ACTION PAINTING

JUEGO ACCIÓN PAINTING

3. Comunicaciones

¿Dudas e inquietudes? pregúntale al tutor

4. Actividades de Aula

Tarea No. 1 Juego Action Painting y Encuesta

Actividad de aprendizaje-Análisis y reflexión

5. Envío de Actividades

Noticias

6. Evaluemos la Unidad

Usuarios en línea

(últimos 5 minutos)

Sandra Milena González Moncada

Mensajes

No hay mensajes en espera

Mensajes...

Noticias

Agregar un nuevo tema... (Sin noticias aún)

Eventos próximos

Tarea No. 1 Juego Action Painting y Encuesta

Hoy

Ir al calendario... Nuevo evento...

Calendario

noviembre 2010

Dom	Lun	Mar	Miér	Jue	Vie	Sáb
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Clave de eventos

Global Curso

Grupo Usuario

UNIDAD NO. 1 TEORÍA DEL COLOR



Teoria del Color

OBJETIVO

1. Contenidos del Curso

- Introducción al arte plástico
- preguntando sobre la pintura-teoría del color- encuesta teoría del color
- Propiedades del color

2. Recursos :

<http://www.youtube.com/watch?v=HnqqW4PKpus&feature=related>

- El Color- temas a trabajar en esta unidad
- Diapositivas-Percepcion
- La historia del color

3. Comunicaciones

- ¿Dudas e inquietudes? pregúntale al tutor

4. Actividades de Aula

- Actividad de aprendizaje
- El dado del arte-Historias e imagenes
- la imagen

5. Envío de Actividades

6. Evaluemos la Unidad

UNIDAD NO. 1.1 TEORÍA DEL COLOR



1. Contenidos del Curso

OBJETIVO

1.1 PROPIEDADES DEL COLOR

2. Recursos

ARTE Y EDUCACION

TONALIDAD, SATURACION, LUMINOSIDAD

3. Comunicaciones

¿Dudas e inquietudes? pregúntale al tutor.

4. Actividades de Aula

TONALIDAD, SATURACION, LUMINOSIDAD

de taller a tarea

pintura en accion ¿que opina?

5. Envío de Actividades

6. Evaluemos la Unidad

UNIDAD NO. 1.2 TEORÍA DEL COLOR



--	--

BRILLO Y VALOR: BLANCO Y NEGRO

1. Contenidos del Curso

OBJETIVO

1.1 PROPIEDADES DEL COLOR

2. Recursos

Diapositivas luz sombra

Brillo-valor

PROPIEDADES DEL COLOR

LUZ-SOMBRA

3. Comunicaciones

¿Dudas e inquietudes? pregúntale al tutor

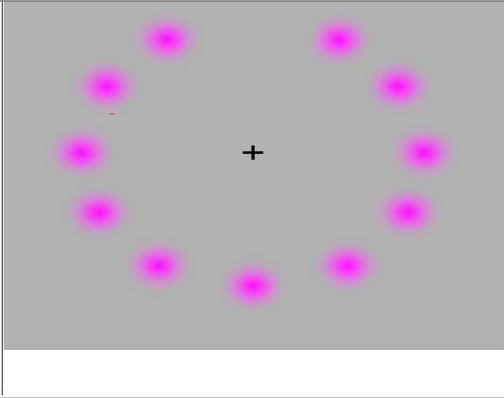
4. Actividades de Aula

El blanco y Negro- Luz y Sombra

Conceptos

Mezclas

5. Envío de Actividades



OBJETIVO

1. Contenidos del Curso

CONTENIDOS DE LA UNIDAD

2. Recursos

- Percepcion
- Percepcion Visual
- Percepcion video
- Percepcion del Movimiento

3. Comunicaciones

¿Dudas e inquietudes? pregúntale al tutor

4. Actividades de Aula

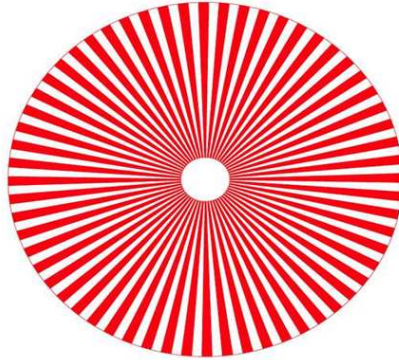
- Actividades
- Observa las imagenes
- taller unidad 4

5. Envio de Actividades

Manchas:Mezclas

6. Evaluemos la Unidad

Unidad 2 Gestualidad en el Arte Plástico



Tema 2.1 La Sensibilidad

1. **Contenidos del Curso**

 [Contenidos de la Unidad](#)

2. **Recursos**

 [Painting Music](#)

3. **Comunicaciones**

 [¿Dudas e inquietudes? pregúntale al tutor](#)

4. **Actividades de Aula**

[Circulo](#)

 [Taller No. 1 Unidad No. 2](#)

 [Tarea 1](#)

5. **Envío de Actividades**

6. Evaluemos la Unidad

Unidad 2 Gestualidad en el Arte Plástico



Tema 2.2 Lenguaje en el Arte

Tema 2.3 La Expresión en el Arte

1. Contenidos del Curso

[Contenidos de la Unidad](#)

2. Recursos

3. Comunicaciones

¿Dudas e inquietudes? pregúntale al tutor

4. Actividades de Aula

Tarea No.1

Tarea No. 2

5. Envío de Actividades

6. Evaluemos la Unidad

Unidad 3 Uso de Materiales en el Action Painting



Tema 3.1 Formatos de Pintura del Acción Painting

1. Contenidos del Curso

 [Trabajando en el Action Painting](#)

 [Elementos Action Painting](#)

2. Recursos

 [EL LIENZO](#)

Formatos

3. Comunicaciones

 [¿Dudas e inquietudes? pregúntale al tutor](#)

4. Actividades de Aula

 [TALLER No. 1](#)

5. Envío de Actividades

6. Evaluemos la Unidad

Unidad 3 Uso de Materiales en el Action Painting



Tema 3.2 Tipo de Pintura

Tema 3.3 Elementos reciclables

1. Contenidos del Curso

 [El Acrilico](#)

2. Recursos

 [TV con el Arte](#)


3. Comunicaciones

 [¿Dudas e inquietudes? pregúntale al tutor](#)

4. Actividades de Aula

 [Tarea No. 1.](#)

5. Envío de Actividades

 [Tarea No. 2 Video TV CON EL ARTE](#)

6. Evaluemos la Unidad

NOTI ACTION PAITING



1. Contenidos del Curso
Contenido
3.1. Reconocer los formatos de pintura del Acción Painting
2. Publicación de Contenidos
3. Comunicaciones
¿Dudas e inquietudes? pregúntale al tutor
5. Evaluación de Unidad
6. Evaluemos la Unidad

GALERIA DE LOS ESTUDIANTES



Instrucción

Hablemos de los trabajos Elaborados en la Semana de Introducción

¿Y qué opinas de los trabajos elaborados en la Unidad No.1 ?

Cuéntanos tu opinión de los trabajos elaborados en la Unidad No.2

¿Qué opinas de los materiales utilizados en el Actiòn Paiting? Unidad No. 3

2. Evaluemos la Unidad

Usted se ha autenticado como Sandra Milena Gonzalez Moncada (Salir)

:: Ir Portal principal UNIMINUTO :: :: Ir Portal de la Facultad de Educación :: :: Ir Portal de Ambientes de Aprendizaje ::

Anexo 2. Matriz Cognitivista

CRITERIO	PRODUCTO
HABILIDADES COGNITIVAS.	<p>El aula virtual Experiencia, Jóvenes y Pintura en Acción II, tiene como propósito Ampliar las estructuras de referencia experiencial en jóvenes, a través de los elementos del Acción Painting (Pintura en Acción).</p> <p>Las habilidades cognitivas que se pretenden favorecer a través de esta AVA son:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Observar: iniciar a los Jóvenes en la percepción de los elementos que constituyen la imagen visual.2. Analizar: promover en el estudiante, en el manejo de los materiales y de los contenidos que se desarrollan, la búsqueda del propio yo.3. Representar: el estudiante debe Transformar en representaciones gráfico - pictóricas y plásticas, estímulos procedentes de sus sensaciones y percepciones incentivando el gusto por la creación.4. Interpretar: ampliar su campo en la comprensión de los mensajes visuales. Incentivar a que el estudiante logre trabajos de libre expresión.5. Evaluar: favorecer en el alumno el respeto por sí mismo y por los otros, la confianza en sus propias posibilidades y la autoestima, otorgándole mayor importancia al proceso de elaboración que al producto terminado. <p>En este momento no se ha aplicado la prueba piloto con los estudiantes.</p>

Anexo 3. Matriz para taller de Imagen Visual

CRITERIO	PRODUCTO
<p>1. Criterio 1: Uso pedagógico de las imágenes visuales.</p>	<p>La imagen como recurso didáctico nos ayuda a entender conceptos, adquirir la propia concepción.</p> <p>En arte la imagen visual es uno de los elementos, primordiales el color ,las palabras asociadas a la imagen, la palabra y la poesía, estimulantes sensitivos(psicología del color),como llaves de conocimiento</p> <p>Imágenes que nos sirven como vehículos de transmisión de ideas, aclara conceptos, coordina movimientos Oraciones avanzadas</p> <p>Cognitivo: Valorar la imagen visual, como conocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferenciar las características existentes entre la imagen y la realidad. • Introducir al estudiante en el lenguaje de la imagen fija mediante la lectura de sus componentes y características elementales. • Descubrir los elementos geométricos simples, puntos y líneas como medios plásticos para construir perceptivamente las formas, figuras y conjuntos, así como sus significados fisiológicos y psicológicos. • Descubrir el valor significativo de los contornos que componen las imágenes • Apreciar el valor expresivo de la luz y el color, y los significados psicológicos que comportan. • Descubrir las posibilidades expresivas, significantes y comunicativas de la imagen. • Procedimental: Verificar el portafolio académico (evidencias del progreso alcanzado mediante actividades continuas, archivadas en los respectivos registros de trabajo. • Valorar exposiciones, realizadas con consultas previas y búsqueda de imágenes, al igual que los trabajos expuestos en la galería. • verificar que los estudiantes resuelven tareas complejas y contextualizadas, con los aprendizajes que traen y con los recientemente adquiridos. <p>Axiológico: Valorar la participación eficaz de los estudiantes, durante el desarrollo de la unidad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observar y valorar el interés mostrado por el estudiante, interacción con los demás participantes, actividad colaborativa. • Observar la organización lograda por los estudiantes en la realización de actividades. • Valorar los aportes para mantener buenas relaciones en el aula y el trabajo colectivo

<p>2. Criterio 2: Uso del mapa conceptual como estrategia cognitiva.</p>	<p>En el presente trabajo se propone una metodología para la utilización del Mapa Conceptual en los diferentes momentos del proceso de enseñanza aprendizaje, como estrategia para guiar a los estudiantes a encontrar los procedimientos a seguir en la resolución de problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasificar los conceptos, esto le permitirá establecer niveles de supraordinación, coordinación y subordinación existentes entre los temas • Identificar los conceptos de las temáticas tratadas • Desarrollar destrezas para el manejo de la información la información por parte del alumno. • Desarrollo armónico de todas las dimensiones de la <u>persona</u>, no solamente las <u>intelectuales</u>." • El instrumento da la oportunidad de llevar el proceso del estudiante desde los campos cognitivo, procedimental y axiológico no solamente por el resultado que se evidencia en la construcción de los mapas.
<p>3. Criterio 3: Representación virtual de acontecimientos cotidianos.</p>	<p>La percepción por evocación y la percepción por representación, se presentan en el aula virtual, de la realidad, esto quiere decir: el estudiante experimenta desde la elaboración de su propio trabajo desde los materiales, la técnica y la composición, para luego exponerla en la galería o presentación en el aula virtual.</p> <p>Las estructuras de referencia experiencial se desarrollan desde la vivencia de cada estudiante los elementos que se dan, dentro del aula virtual da la oportunidad para que el estudiante realice su propia composición, expresando su sentir.</p> <p>Adicionando la satisfacción personal de ver su obra en otro tipo de imagen como es la virtual.</p> <p>Participan por ende las competencias que implica el arte visual desde la perceptiva, técnica estética, procedimental axiológica.</p>

Anexo 4. Matriz para taller de Evaluación

CRITERIO	PRODUCTO
<i>Apropie los criterios</i>	<i>Se entiende por producto la propuesta de aplicación y evaluación para los criterios. En este costado especifique cómo va a implementar y evaluar este criterio</i>
<p>Criterio 1: Propósito educativo del aula virtual.</p>	<p>El aula virtual Experiencia, Jóvenes y Pintura en Acción II, tiene como propósito Ampliar las estructuras de referencia experiencial en jóvenes, a través de los elementos del Acción Painting (Pintura en Acción).</p> <p>Propósito que se lograra a través de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar a los Jóvenes en la percepción de los elementos que constituyen la imagen visual. 2. Ampliar su campo en la comprensión de los mensajes visuales. Incentivar a que el estudiante logre trabajos de libre expresión. 3. Transformar en representaciones gráfico - pictóricas y plásticas, estímulos procedentes de sus sensaciones y percepciones. 4. Otorgar mayor importancia al proceso de elaboración que al producto terminado. 5. Promover, en el manejo de los materiales y de los contenidos que se desarrollan, la búsqueda del propio yo. 6. Favorecer en el alumno el respeto por sí mismo y por los otros, la confianza en sus propias posibilidades y la autoestima. 7. Incentivar y el gusto por la creación
<p>Criterio 2: Instrumentos y técnicas de evaluación</p> <p>(Ver Instrucción 1)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Técnica de las preguntas 2. Observación (habilidades conceptuales, procedimentales, actitudinal) 3. Escala de estimación, 4. Interrogación, resolución de problemas, 5. Solicitud de productos, pruebas escritas, practicas 6. Foros 7. Chat 8. Wikis 9. Trabajo colaborativo 10. Portafolio 11. Publicación en galería virtual del AVA <p>Las técnicas e instrumentos antes mencionados se pueden aplicar al aula, todas son participes en la evaluación dentro del Ava, el saber conocer, el saber hacer, el saber ser.</p>
<p>2.1. Instrumento de evaluación didáctico</p>	<p>El instrumento es un portafolio donde se evidencia el proceso del estudiante desde el momento en que empieza un producto (ejemplo: una obra) hasta el sentir del estudiante a este portafolio se anexa una escala descriptiva de</p>

CRITERIO	PRODUCTO
<i>Apropie los criterios</i>	<i>Se entiende por producto la propuesta de aplicación y evaluación para los criterios. En este costado especifique cómo va a implementar y evaluar este criterio</i>
(Ver Instrucción 2)	<p>estimación.</p> <p>Allí quedan impresas, las descripciones de cada proceso de elaboración desde la técnica, materiales y resultado.</p> <p>Se compila de forma individual, de forma oportuna.</p>
<p>2.2. En la edición del aula virtual encuentra un vínculo denominado “Agregar actividad”. Las opciones que aparecen pueden ser adaptadas como instrumentos de evaluación de su AVA y son: web quest, Chat, consulta, cuestionario, encuesta, foro, glosario, Hot potatoes quiz, lams. Indague qué es cada una de ellas y seleccione las que puede usar o adaptar a las escogidas anteriormente para evaluar el aprendizaje logrado en el aula virtual.</p>	(Ver Instrucción 3)
<p>3. Teniendo en cuenta todos los anteriores numerales, seleccione los aspectos que permiten evidenciar el aprendizaje (teóricamente se conoce como criterio de evaluación); deberán corresponder a cada instrumento utilizado asegurándose de que los estudiantes los conozcan, comprendan y compartan.</p>	(Ver Instrucción 4)

Instrucción 1

Observación: Representa una técnica valiosa e importante y que nos da a conocer habilidades procedimentales, conceptuales y actitudinal en forma detallada de los estudiantes con el propósito de brindarle información y retroalimentación.

Proyectos: A través del proyecto se pretende realizar un producto durante un período largo de tiempo. A parte de demostrar sus conocimientos sobre asignaturas específicas, se puede evaluar la habilidad y competencias específicas del área para asumir responsabilidades, tomar decisiones y satisfacer intereses individuales.

El profesor le puede proporcionar al alumno o alumnos (en equipo), algunas recomendaciones para asegurar la realización adecuada del proyecto, como: definirle el propósito del proyecto y relacionárselo con los objetivos instruccional, darles una descripción por escrito de los materiales que pueden utilizar, los recursos necesarios, las instrucciones y los criterios de evaluación. También podemos promover la creatividad, dejándoles un poco más la toma de decisión a ellos y ofrecerles un poco menos de dirección.

Esto se evidencia en las obras finales de cada estudiante

El portafolio: Es la aproximación al proceso evaluativo que se sustenta en la recopilación de trabajos, de manera constructivista, donde se acumulan productos realizados a través de las unidades vistas, debe evidenciar lo que el alumno ha aprendido, en este caso las galerías virtuales

Lista de cotejo: Donde se registra los rasgos de cada estudiante, conductas acciones, orden de comportamiento de tareas

Escala de estimaciones: Instrumento que identifica la conducta a observar mediante escalas numéricas, categóricas, descriptivas

Pruebas: Escritas y prácticas: instrumento que permite recolectar evidencias acerca del aprendizaje

Ensayo: Permite que el estudiante construya con sus propias palabras la respuesta de la pregunta que se formula y exige ciertas capacidades de reflexión y análisis

Técnica de la pregunta: La técnica de la pregunta contextualizada para funciones de evaluación cumple un papel importante ya que de acuerdo a su diseño, se puede obtener de los alumnos información sobre conceptos, procedimientos, habilidades cognitivas, sentimientos, experiencias, etc. de la memoria a corto o a largo plazo. Además, también del diseño, depende el nivel de procesamiento de la información que el alumno utiliza sobre el contenido.

Técnica de solicitud de productos

Esta técnica se refiere a la solicitud de productos resultantes de un proceso de aprendizaje, los cuales deben reflejar los cambios producidos en el campo cognoscitivo y demuestren las habilidades que el alumno ha desarrollado o adquirido, así como la información que ha integrado.

Prueba escrita: Es la exposición de un tema, contenido en el programa de estudio, Brinda al alumno la oportunidad de demostrar sus habilidades para seleccionar, ordenar, analizar y sintetizar información.

El chat: Observar y valorar el interés mostrado por el estudiante, interacción con los demás participantes, actividad colaborativa. (término proveniente del inglés que en español equivale a *charla*), también conocido como cibercharla, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública a través de los llamados chats públicos (mediante los cuales cualquier usuario puede tener acceso a la conversación) o privada, en los que se comunican sólo 2 personas a la vez.

Foro: a través de esta actividad los estudiantes podrán generar un ambiente de comunicación con relación a sus trabajos e intercambio de opiniones de sus diferentes puntos de vista.

Instrucción 2

Este portafolio galería, hace la compilación de todos los trabajos de los estudiantes de manera individual, al igual que el proceso anexo una escala descriptiva valorativa, allí quedara impresa cada proceso del estudiante, materiales utilizados, técnicas y descripción paso a paso, se hace de forma oportuna.

Se tendrán en cuenta las competencias, perceptivas, técnicas, procedimentales, creativas.

El estudiante agregara sus trabajos (obras, tareas, ensayos) y anexo a este trabajo la escala valorativa descriptiva ejemplo:

COMPETENCIA	DESCRIPCION TECNICA	DESCRIPCION MATERIALES	DESCRIPCION ESCALA VALORATIVA	PROCESO DE ELABORACION	SENTIR DEL ESTUDIANTE COMO APROPIACION DE SU TRABAJO
-------------	---------------------	------------------------	-------------------------------	------------------------	--

- Se describe lo que debe incluirse en el portafolio (tareas, trabajos, ensayos, su sentir)
- Se dan a conocer las características de los trabajos y organización del portafolio
- Los criterios de evaluación se darán a conocer al estudiante
- La evaluación se hace cada que el estudiante entre al aula
- Se tiene en cuenta la coevaluación, evaluación mutua y autoevaluación.
- Se dan las indicaciones pertinentes sin limitar la capacidad imaginativa y creativa del estudiante, que construya su conocimiento.
- Este instrumento de evaluación da la oportunidad al estudiante de recrear nuevamente su vivencia a partir de la elaboración de sus trabajos y tareas.
- El instrumento da la oportunidad de llevar el proceso del estudiante desde los campos cognitivo, procedimental y axiológico no solamente por el resultado que se evidencia en el portafolio galería, si no desde sus apuntes en la escala descriptiva valorativa.

Identificar las características personales, intereses, ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje

Proporcionar información básica para consolidar o reorientar los procesos educativos relacionados con el desarrollo integral del estudiante.

Suministrar información que permita implementar estrategias pedagógicas para apoyar a los estudiantes que presenten debilidades y desempeños superiores en su proceso formativo en cuanto a:

Instrucción 3

1. Tareas: Propuesta de trabajo que el profesor hace al estudiante para trabajar una o varias competencias, siendo esa propuesta evaluada y bien especificada.
2. Cuestionarios: es un proceso estructurado de recogida de información a través de la cumplimentación de una serie de preguntas
3. Chat: comunicación escrita realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública a través de los llamados chats públicos (mediante los cuales cualquier usuario puede tener acceso a la conversación) o privada, en los que se comunican sólo 2 personas a la vez.
4. Talleres: es una cierta metodología de enseñanza que combina la teoría y la práctica.
5. Foros : también conocido como foro de mensajes, foro de opinión o foro de discusión, es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones en línea. <http://es.wikipedia.org/wiki/Chat>:

6. Quiz o cuestionario: esta actividad permite al docente crear cuestionarios por medio de una base de datos de preguntas, para evaluar los conocimientos adquiridos por los estudiantes.
7. Sistemas de control de actividades: actividades que se utiliza para diseñar, manejar y desarrollar actividades de aprendizaje online en trabajos individuales, pequeños grupos de trabajo o actividades que desarrollan todos los estudiantes en procesos colaborativos.

Instrucción 4

Los Criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para esta herramienta son:

1. Tareas: Percibir el entorno y el arte a partir de sus cualidades sonoras, visuales y táctiles. Los estudiantes realizarán una exploración del Action Painting, con la finalidad de reconocer los elementos del Action Painting
2. Cuestionarios, chat, juegos, glosario: Expresar y comunicar mediante la exploración de los elementos del Action Painting: Materiales y recursos, con el fin de verificar si los participantes hacen uso de los procesos artísticos para expresar y comunicar pensamientos, vivencias, sentimientos y emociones utilizando su propio cuerpo, y los diversos recursos artísticos, con el fin de enriquecer sus posibilidades creativas.
3. Talleres: Crear y realizar producciones artísticas de forma individual y grupal partiendo de la expresión espontánea y de las experiencias vivenciales desarrolladas a través del Action Painting, con lo que se busca comprobar la capacidad del alumnado para comunicarse mediante la creación y el desarrollo de obras artísticas.
4. Foros: Se observará la sensibilidad expresiva ante diferentes situaciones de exploración, imitación y creación para enriquecer no sólo las propias producciones sino, además, para contribuir a las creaciones grupales.
5. Quiz o cuestionario: explorar de forma lúdica el uso sencillo de los elementos del Action Painting, con este criterio se pretende observar cómo los estudiantes van conociendo de forma progresiva estos elementos y sus beneficios en la ampliación de estructura de referencia experiencial a partir de juegos creativos, vivencias y experiencias lúdicas.
6. Lams o sistemas de control de actividades: experimentar con las posibilidades artísticas de los medios audiovisuales y digitales. A través de este criterio se quiere evaluar si los participantes exploran los recursos digitales como, perciben y experimentan con sus posibilidades para la creación artística.

Anexo 5. Modelo Encuesta Prueba Piloto

ENCUESTA- PRUEBA PILOTO AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE EXPERIENCIA, JÓVENES Y PINTURA EN ACCIÓN II

Tu opinión cuenta

Por favor, dedica unos minutos a completar este pequeño cuestionario. La información que nos proporciones será utilizada para conocer el nivel de satisfacción de los alumnos con esta Aula Virtual.

Este cuestionario dura aproximadamente (5) minutos.

1. Interés suscitado

¿Cómo valoras el contenido y los temas dados en esta AVA ? Selecciona tantas opciones como consideres oportunas.

- Interesantes: Me hacen querer saber más sobre la materia
- Divertidos
- Me hacen pensar
- Me permiten ver otros puntos de vista
- Me llevan tiempo pero merecen la pena
- Ninguno de los anteriores

2.- Tareas y nivel de dificultad

2. ¿Estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones?

	Completamente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Completamente en desacuerdo
El nivel de dificultad del AVA es el apropiado	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Las tareas y actividades reflejan aspectos importantes

Como estudiante tenía el nivel requerido para tomar esta asignatura

Los deberes son razonables y apropiados

Recomendaría esta unidad a otros alumnos

3.- Contenidos y recursos

En esta pregunta cuando nos referimos a recursos quiere decir a los medios que utilizamos para proporcionarles la información, es decir a través de diapositivas, videos, fotografías, textos páginas webs etc.

3. ¿Estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones?

	Completamente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Completamente en desacuerdo
Los recursos de texto eran fáciles de entender y estaban bien escritos	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los recursos de texto y el resto del material que contiene esta AVA fueron utilizados de forma efectiva	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los recursos y contenidos eran los adecuados para cubrir el temario	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Recomendaría que se siguieran utilizando los mismos recursos y contenidos	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4.- Beneficios percibidos

4. ¿Estás de acuerdo con las siguientes afirmaciones?

Completamente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en	En desacuerdo	Completamente en desacuerdo
--------------------------	------------	---------------------	---------------	-----------------------------

					desacuerdo
El Action Painting ha aumentado mi interés en la materia	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
En general, el Action Painting ha cubierto mis expectativas	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tras terminar el desarrollo de esta AVA, siento que ha aumentado mi conocimiento sobre la materia	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El AVA ha ayudado a completar mi educación	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5.- Profesor de la asignatura

5. ¿Cuál es tu grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el profesor?

El profesor que imparte esta asignatura...

	Totalmente de acuerdo	Más o menos de acuerdo	En desacuerdo	No aplicable
Posee un conocimiento avanzado de su asignatura	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Muestra entusiasmo por su asignatura	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es un experto en la asignatura que imparte	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Utiliza ejemplos útiles para explicar su asignatura	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Integra teoría y práctica	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Promueve la participación de los alumnos	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se comunica de una forma clara y fácil de entender	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6.- Satisfacción general y sugerencias de mejora

6. ¿Cuál es tu nivel de satisfacción general con esta AVA?

Totalmente satisfecho Satisfecho Insatisfecho Completamente insatisfecho

7. ¿Tienes alguna sugerencia de mejora para este Ava?

La encuesta ha concluido.

Muchas gracias por tu colaboración.

Anexo 6. Evaluación a los participantes de la Prueba Piloto

DIMENSIONES	AREA A EVALUAR	TEMA	CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
-------------	----------------	------	-----------	-------------	--------------

COGNITIVA	Artes	Modulo introductorio Juego del actiong painting	Identificación del juego del action painting	Establece diferencias entre los aspectos característicos del juego del action painting	Manejo de plataforma galería
ACTITUDINAL			Observa y elabora las tareas pertinentes al modulo introductorio	Demuestra interés por explorar los la plataforma y los módulos	Elaboración de trabajos prácticos composición grafica action painting
CONVIVENCIAL			Asume actitud respetuosa argumenta sus puntos de vista ante la respecto al tema propuesto	Evidencias	Observación de comportamientos,
COMUNICATIVA			Maneja los diferentes medios de comunicación tecnológica	Plantea estrategias para comunicarse a través de los medios tecnológicos	mail
ARTISTICO			Entender la semiótica y comunicación grafica Maneja La herramientas virtual para elaborar el juego del action painting	Desarrolla su capacidad perceptiva a partir de la comunicación visual grafica. Identifica la importancia del arte	Composición grafica del action painting
TECNOLOGICO			Maneja herramientas programas y plataformas virtuales	Elaborar herramientas virtuales que le permitan posicionar su empresa en el mercado global	Presentación galería Subir trabajo y encuesta