

**La lúdica como estrategia para generar motivación e interés en los estudiantes de media
secundaria en el área de artes**

Trabajo presentado para obtener el título de especialistas en Pedagogía de la Lúdica,

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Fundación Universitaria los Libertadores

Leidy Cristina Sáchica Cepeda

Directora

Alejandro Quintero Castaño & Ana Milena Torres Jaramillo

Julio, 2019

Resumen

Este proyecto de intervención disciplinar surge a partir del desinterés en el área de artes por parte de los estudiantes de los colegios Institución Educativa María Josefa Escobar e Institución Educativa Ciudad Itagüí, ambas instituciones ubicadas en el municipio de Itagüí, Antioquia; esta ausencia de motivación genera apatía por la investigación, la experimentación, la participación activa y por tanto el pensamiento crítico y autónomo. Con este proyecto se pretende entonces abordar este problema a partir de una ruta de intervención pedagógica que busca a través de la lúdica generar unas nuevas dinámicas dentro del aula a través de una propuesta de correspondencias visuales entre los estudiantes de ambas instituciones, actividad pensada desde la experimentación, el juego, el acercamiento a los intereses personales de los estudiantes buscando con esto generar nuevas miradas a las prácticas artísticas, así como propiciar nuevas maneras de darle uso a la tecnología y a los medios y maneras de comunicarnos, sumergiendo a los estudiantes en una experiencia poco usual donde además se enfatizará en las maneras de relacionarnos y socializar.

Palabras clave: Lúdica, Educación artística, Pedagogía, Desinterés

Abstract

This disciplinary intervention project arise from the indifference about the Arts curriculum of the students of the Institución Educativa María Josefa Escobar and the Institución Educativa Ciudad Itagüi schools, both located in Itagüí, Antioquia; this lack of motivation generates apathy for research, experimentation, and active participation, thus also affecting critical thinking and autonomy. This project aims to tackle the problem through a pedagogical intervention route, that seeks to generate, through play, new dynamics in the class, through a visual correspondence proposal between students from both institutions, this activity incorporates experimentation, play, and the personal interests of the students, aiming to generate new views of the art practice, and also provide new ways to use technology and media for communication, students would be immerse in an unusual experience where relationships and socializing will be emphasized.

Keywords. Playful, Artistic education, Pedagogy, Disinterest

La lúdica como estrategia para generar motivación e interés en los estudiantes de media secundaria en el área de artes.

Existe un desinterés generalizado por parte de los estudiantes en las actividades académicas, pareciera que la motivación se reduce al deseo de graduarse dejando completamente de lado la importancia del proceso, los aprendizajes que puedan adquirir del mismo, así como el disfrute por la experimentación, el conocimiento y la novedad, esto se evidencia constantemente en la cotidianidad de las aulas donde los estudiantes en un gran porcentaje realizan las actividades de manera mediocre e incluso mecánica, sin hacer un ejercicio real de comprensión y reflexión, donde al final se evidencia que no han logrado identificar el problema, ni han adquirido verdaderamente las competencias y habilidades necesarias y peor aún donde no ha habido disfrute de ninguna parte del proceso.

Incluso en el campo de las artes, un área que suele ser mucho más dinámica, lúdica y que usualmente genera más interés por ser junto a educación física dos clases que distan un poco más del academicismo usual, se hace evidente la falta de motivación por parte de los estudiantes además de la frecuente subvaloración de la misma.

Actualmente la educación está dividida por áreas, aspecto que si bien nos ubica en cierto orden lógico y genera claridad en las competencias que deben aprender los estudiantes, también da cabida a la clasificación de importancia, más aún cuando el mismo estado realiza pruebas que se relacionan directamente con unas disciplinas específicas dejando de lado otras que considera secundarias, lo que hace que estas pierdan relevancia.

Para tratar el problema nos centraremos específicamente en las aulas de dos instituciones educativas del municipio de Itagüí, Antioquia: la Institución Educativa María Josefa Escobar, institución que trabaja bajo el modelo pedagógico SER+i (Sistema Educativo Relacional de Itagüí) basado en la Educación Relacional Fontan y la Institución Educativa Ciudad Itagüí con un modelo pedagógico desarrollista social. Donde se evidencia esta apatía general hacia el área de la educación artística.

Como consecuencia de la falta de interés se genera apatía por la investigación, la participación activa y por tanto el pensamiento crítico y autónomo, existe también una constante desmotivación justificada constantemente en “no se dibujar” “eso es muy difícil”. Cerrando totalmente el espacio para el error, para el aprendizaje a través de la experimentación y de la experiencia.

Esta apatía y desinterés es un factor que de no ser tratado con la importancia que merece llegará fácilmente a ser un fenómeno que aporte a la gradual crisis que ha tenido la educación en las últimas décadas y que además dará como probable resultado la construcción de sujetos sin propósitos ni metas, que se desconocen a sí mismos, con bajos niveles de autoestima, sin capacidad de leer contextos, ni de leerse a sí mismos, sujetos sin capacidad crítica que cumplen vagamente los roles que les son asignados socialmente, alejándose de la posibilidad de ser y hacer lo que quieren de manera autónoma, responsable y consciente.

El desinterés generalizado por las actividades académicas en gran medida se debe a la manera en como se ha venido abordado la educación, el mundo ha cambiado a pasos agigantados las últimas décadas, siendo los niños y jóvenes de la contemporaneidad personas con necesidades e intereses distintos, con mucho acceso a la información, en un mundo cambiante y veloz.

Estas condiciones necesitan unos ambientes propositivos, críticos y flexibles que tengan la capacidad de adaptarse a las necesidades de sus integrantes. Entonces nos preguntamos: *¿Cómo la lúdica puede fomentar el interés y participación de los estudiantes de los grados de 10° y 11° en el área de educación artística de los colegios: Institución Educativa María Josefa Escobar y la Institución Educativa Ciudad Itagüí?*

A partir de este interrogante, se plantea como objetivo general del proyecto de intervención una reivindicación del área de las artes dentro de estas dos instituciones, partiendo de la premisa que esta es un área que permite el desarrollo de un pensamiento autónomo y creativo, está permeada por la sensibilidad y los gustos, dando cabida también al sentir dentro del quehacer cotidiano para no olvidar esa parte humana, algo que definitivamente hace falta en la sociedad actual.

Partiendo desde el objetivo general nos proponemos unos objetivos específicos como vendrían siendo: La transversalización de otras disciplinas con el arte, una redefinición del quehacer docente dentro del aula, permitir que el espacio de educación artística se vea permeado y mayormente guiado por los gustos de los estudiantes y hacer que estos se apropien de su proceso de aprendizaje.

La educación debería entenderse como un todo y es allí cuando resaltamos la importancia de transversalizar las disciplinas, en este caso específico partiendo desde las artes y como a través de ellas podemos acercarnos a muchos otros quehaceres propiciando que los estudiantes adquieran habilidades y competencias de distintas áreas a través de un mismo proceso de investigación-creación.

Podría pensarse que es necesario redefinir la labor docente dentro de las aulas, direccionando esta hacia los temas de interés de los estudiantes, permitiendo que entre en el aula un poco de lo

que cada estudiante trae de afuera, los nuevos medios que el mundo tiene para ofrecer y los temas de actualidad.

Ver en el espacio de la educación artística un escenario que permita la exploración del sentir y las vivencias cotidianas como detonante para la creación y la exploración, convirtiéndose este en una especie de lugar configurado a través de los mundos personales de sus integrantes, donde haya cabida para el error y se le de valor principalmente al proceso.

Como profesionales de la educación es de suma importancia velar por la construcción de una sociedad mejor, construida a través del tejido social y dándoles a los estudiantes la importancia que como seres individuales y a su vez como parte del tejido social tienen y tendrán en el futuro.

De igual modo es de suma importancia darle el rol de autores a los alumnos, empoderándolos de su proceso de aprendizaje, haciéndolos autores de su proceso tanto a nivel académico como personal y social, atendiendo sus necesidades y asumiendo el rol de guías y acompañantes de estos procesos formativos.

Durante la investigación de referentes para alimentar nuestro trabajo nos encontramos con varios escritos y autores que mencionan un mismo problema, la poca importancia que se le da al área de artes desde el mismo sistema educativo, la elitización del arte, los sistemas educativos tradicionales, así como el principal tema que nos atañe; el desinterés de los estudiantes por el área de educación artística.

Vemos diariamente en nuestras aulas estudiantes apáticos y docentes que se encuentran en una “zona de confort”, clases monótonas, estáticas y poco atractivas, sumado a esto el mismo sistema educativo y los sistemas de evaluación ayudan a perpetuar esta devaluación de la educación artística. Lo que evidencia la necesidad de un cambio de fondo en la educación de las artes y en la

escuela en general. “La monotonía de las estrategias didácticas causa apatía, aburrimiento y falta de participación de los estudiantes en las convencionales aulas de clase.” (González Vargas, Urrego Heredia, & Pineda Torres, 2016, p. 10) Se nota que Los estudiantes no alcanzan a vincularse de forma adecuada con los ejercicios, estos se quedan sin relevancia y no alcanzan a repercutir.

Es evidente el desinterés por falta de sentido y propósito de las experiencias y eso conlleva a un bajo nivel de comprensión, construcción, de sentido y significación además del evidente bajo rendimiento y finalmente los temas que se proponen no hacen parte del mundo vivencial del estudiante entonces el aprendizaje es inútil y rutinario pues carece de sentido. (González Vargas, Urrego Heredia, & Pineda Torres, 2016, p. 10)

Así mismo Gualdron Murillo & Rodríguez Rodríguez (2016), lo nombran en su documento: Arte y Tecnología Mediadores para la convivencia Pacífica. “Se puede evidenciar que los estudiantes muestran falta de motivación en su proceso educativo, esto se debe a la rutina en las clases; las prácticas educativas deben enfocarse a que los conocimientos que se transmiten, sean significativos para sus participantes.” (p, 17). No podemos omitir esto y seguir forzando a los estudiantes a memorizar ciertos conceptos que no se vinculan para nada con su cotidianidad o su sentir.

Ahondando en estos postulados vale resaltar que la idea de rentabilidad lleva años permeando el campo de la educación y con esta noción en mente el sistema nos ha llevado a centrarnos en educar personas productivas que desde su quehacer hagan un aporte a la maquinaria económica mundial, reduciendo a los ciudadanos a simples máquinas de trabajo, a meros productores, lo que ha generado evidentemente que desde los estatutos educativos se privilegien ciertas áreas del conocimiento que son mucho más afines a los intereses del mercado y relegando a las que no, este,

por ejemplo, es el caso de las artes; esta desvaloración sistémica de una u otra forma influye en que los padres, integrantes sumamente importantes en las comunidades educativas y principales formadores e influenciadores de sus hijos, en nuestro caso, los estudiantes, asuman esta misma postura de darle mayor relevancia a ciertas áreas transmitiendo estas ideas a los niños y jóvenes quienes por obvias razones se ven presionados e influenciados a repetir este patrón de restarle importancia a lo que la sociedad les dicta que deben restarle.

Nussbaum (2010) relata en el prólogo “La Crisis Silenciosa”, de su libro “Sin fines de lucro”, como este relegamiento a las ciencias humanas y las artes principalmente, permea incluso a las mejores universidades norteamericanas, evidenciando casos puntuales donde el sistema educativo promueve sólo las actividades académicas que según la creencia generarán mayores aportes en el campo de lo económico, privando a los estudiantes del ejercicio del pensamiento crítico y del fomento del desarrollo humano a nivel integral.

La idea de la rentabilidad convence a numerosos dirigentes de que la ciencia y la tecnología son fundamentales para la salud de sus naciones en el futuro. Si bien no hay nada que objetarle a la buena calidad educativa en materia de ciencia y tecnología ni se puede afirmar que los países deban dejar de mejorar esos campos, me preocupa que otras capacidades igualmente fundamentales corran riesgo de perderse en el trajín de la competitividad, pues se trata de capacidades vitales para la salud de cualquier democracia y para la creación de una cultura internacional digna que pueda afrontar de manera constructiva los problemas más acuciantes del mundo.

Estas capacidades se vinculan con las artes y con las humanidades. Nos referimos a la capacidad de desarrollar un pensamiento crítico; la capacidad de trascender las lealtades nacionales y de afrontar los problemas internacionales como “ciudadanos del mundo”; y por último, la capacidad de imaginar con compasión las dificultades del prójimo. (Nussbaum, 2010, p.19)

Respecto a este tema Camnitzer da su apreciación acerca de porque el arte es menospreciado, y termina siendo tomado como “materia “de relleno en la educación tradicional.

El arte siempre se ha dejado un poco de lado en la educación porque se supone que es un instrumento emocional, y expresivo, que utiliza una simbología imprecisa cuando no totalmente subjetiva. Por lo tanto se supone que no es capaz de “competir” con lo escrito o lo contable, y que es incapaz de funcionar como instrumento útil para lo que tenga que ver con el conocimiento. Creo que aquí está operando un viejo prejuicio, una especie de ideología técnicamente utilitaria del conocimiento. (Camnitzer, L. 2015)

La pérdida de importancia y de relevancia que ha sufrido el campo de las artes en las instituciones educativas también está ligada a el papel que el sistema evaluativo en Colombia le ha dado, como lo menciona Orrego Gallego (2017). “Una de las razones sobre la poca relevancia que se le da a esta área, es también que no es tenida en cuenta en las pruebas de estado”

No se puede negar que el arte tiene un papel en la educación tradicional, pero este de cierto modo se ha desdibujado un poco, perdiendo cada vez más relevancia y quedándose en muchos casos netamente en lo manual y perdiendo la trascendencia que pueden tener los procesos artísticos en el desarrollo personal y social.

Y a pesar de que esta área es propicia para potenciar procesos de creación en los estudiantes, la descontextualización, la carencia de procesos lúdicos, la obligatoriedad, la relevancia a las pruebas saber y todos los aspectos ya mencionados, hacen que los estudiantes y en especial, aquellos de los grados superiores (novenos a undécimo), temen expresarse a través del arte y del dibujo y se desmotivan por estos procesos. (Orrego Gallego, 2017. p. 8)

Primero deberíamos comenzar por reivindicar el papel del arte en la escuela, definir su postura y entablar un diálogo preciso y certero sobre la importancia de esta, Camnitzer (2015) “La

pedagogía del arte es algo importante para mí porque no veo mucha diferencia entre arte y educación” nos mencionan algo que es casi un llamado a la educación actual, y es la idea de transformarla, de pensar de una forma diferente e involucrar el arte de manera innata, desdibujando los límites entre ambos. Es un llamado a rescatar las artes de la tímida esquina en la cual se encuentra y de la cual parece querer salir. “Se puede considerar el Arte como una herramienta pedagógica con la que se pretende crear estrategias o alternativas, innovadoras conducentes a transformar la educación y que aporte a la construcción de un buen ambiente para la Ciudadanía y Convivencia.” (Gualdron Murillo & Rodríguez Rodríguez, 2016. p.11)

Como hemos mencionado atribuimos a los factores sociales, económicos y a la formulación tradicional de la educación parte sustancial del desinterés de nuestros alumnos en el área de artes, sin embargo no hay que dejar de lado los gustos personales, sabemos que todos somos seres diversos y tenemos intereses particulares y por esto mismo demostramos mayor entusiasmo hacia ciertos temas, entonces, ¿Cómo lograr motivar a un estudiante que realmente no tiene interés hacia el área de artística?. Este es básicamente el interrogante a resolver, muy posiblemente existan muchas respuestas, no obstante una de las maneras posibles, no solo para generar mayor interés en el estudiante, sino, también para encaminar el arte hacia el lugar que merece en la escuela, es la gran posibilidad que permite el arte contemporáneo. En la actualidad las prácticas artísticas permean y se permean de infinidad de disciplinas, campos, saberes y conocimientos y es desde allí desde donde creemos que es posible dar los primeros pasos para la transformación de las artes en la escuela, si abrimos la concepción tradicional y reduccionista de las artes a meras manualidades y ponemos en práctica la transversalización de este con las demás disciplinas podremos tal vez generar mayor interés en el estudiante que realmente no ha disfrutado ni se ha sentido atraído por

las prácticas artísticas, llegando a él por medio de áreas que le generen realmente curiosidad e interés.

La enseñanza de las artes plásticas y visuales y su didáctica cuenta con una amplia tradición y con varias décadas de afianzamiento curricular en el marco de la educación escolar. Se trata de un área que hoy, ante la variedad de los lenguajes artísticos, las innovadoras estrategias de producción, las nuevas perspectivas didácticas y las discusiones acerca de las funciones que nuestra sociedad le asigna al arte, debe afrontar el desafío de repensar las prácticas, conocer y experimentar otras propuestas formativas.

Pero el arte en la escuela desborda, rebasa el encuadre trazado por las clases y el taller de plástica, su presencia en el cotidiano escolar va más allá, atravesando numerosas áreas curriculares y permeando otras prácticas y escenarios. Al ubicar el arte en la escuela, en términos curriculares, podemos afirmar que se trata del espacio que Edith Litwin definiría como "en el borde del currículum", un territorio algo lúbil que transita entre disciplinas que se niegan tercamente a reconocer sus parentescos y entre prescripciones curriculares que solo hilvanan tenuemente puntadas de multi, intra, inter. Entonces para abordar el arte en la escuela es necesario recurrir y poner en relación saberes producidos en diferentes campos del conocimiento: la didáctica general, las didácticas de arte, la didáctica de las ciencias sociales, la tecnología educativa, la filosofía, la estética y la ética; la teoría del arte, la historia del arte, la psicología, la museología, la comunicación, el diseño. (Augustowski, 2012, p. 14)

Uno de los roles más importantes y tal vez el más llamado al cambio es el del educador, un agente que ha pasado de un rol activo a uno pasivo pensando tal vez como una posibilidad la forma que Camnitzer (2015) nos propone: "Por lo tanto sugiero que tratemos de compartir nuestra ignorancia y no nuestro conocimiento." dando un vuelco a ese papel del maestro, mostrando esa

parte humana y olvidada, no con el fin de restarle importancia, sino con la idea de que este actualice sus conocimientos y esté siempre puesto a aprender.

El mismo Camnitzer (2015) nos amplía este concepto de “compartir la ignorancia” en su texto Arte y pedagogía,

Compartir nuestra ignorancia significa llevar al estudiante a al nivel de ignorancia que tenemos como educadores. Esto significa comprender los límites de nuestro conocimiento para poder estimular la especulación y con ella trascender estos límites junto con el educando. Con un lenguaje un poco más sentimental uno podría decir: “llegar a maravillarse juntos.

Lo cual suena a una contradicción y tal vez a una idea un poco descabellada, que podría terminar por demeritar la postura del maestro, pero por el contrario lo que se busca es modificar la visión que se tiene del mismo y que este pueda replantear su condición y el aula de clase pueda ser un espacio dispuesto a la experimentación y a el error.

La educación actual está pidiendo a gritos un cambio en el rol del docente, pensando este como investigador, y en el caso de las artes como artista activo, propositivo y crítico, convertirse en un acompañante de procesos educativos, una figura que sigue creando y desde su mismo hacer y pensar motiva a el estudiante a ser propositivo, el mismo Camnitzer (2015) , nos plante la idea de que se puedan desdibujar los límites del artista y educador hasta el punto de poder llegar a hablar de desaparecer las diferencias, “La misión es generar conocimientos y facilitar la generación de conocimientos. Para esto, el artista tiene que estar educando con su arte y el maestro tiene que ser creativo en su manera de enseñar. Es por ello que las diferencias entre artista y maestro tiene que desaparecer.”

Así mismo como se habla de un cambio en el rol docente, también se podría hablar de un cambio en la figura del estudiante, este debería ser el eje central de nuestro acto educativo, modificar la forma en la que lo vemos, dejar de lado esa idea del estudiante como ser inferior que hay que rellenar de conceptos, sino por el contrario verlo como un ser íntegro, con unos gustos y placeres, al cual hay que enganchar generando motivación e interés, pensando en educar al ser. Orrego Gallego B, (2016) habla de alimentar la construcción personal, por medio de un espacio que permita dinámicas creativas.

La educación debe abrir su mirada y procurar en el ser humano, una dinámica de formación desde la creatividad, impresa en las áreas del aprendizaje, desde la valoración del propio ser y de sus entornos, donde el estudiante pueda apasionarse por los trabajos realizados, con talleres donde se ponga en juego la imaginación y la creatividad que lo proyecten hacia una construcción personal sólida. (p. 9)

Es evidente que la educación ha perdido su norte, esta debería estar centrada en los estudiantes que al fin de cuenta son la razón de existencia de la misma, por tal motivo deberíamos volver a girar hacia ellos, en su mirar, intereses, gustos, etc. Orrego Gallego (2016) nos habla de involucrar la didáctica al ambiente escolar permitiendo que entren en juego aspectos esenciales marcados por los alumnos “Se trata, si se puede adecuar la didáctica al nuevo contexto escolar, dejar cierta pedagogía instrumentalista y hablar más bien de una pedagogía de la lúdica, donde tengan entrada las identidades de los estudiantes, su imaginación y su sensibilidad.”

La educación está llamada a eso, a involucrar al estudiante como dueño de sus propios procesos de aprendizaje y a jugar con el papel del docente como guía y acompañante más que como máxima autoridad que posee la verdad absoluta.

Acepto que toda mi educación fue hecha con la mejor de las intenciones. Pero siento que habría sido mucho más importante si me hubieran enseñado a buscar cosas sin nombre para que yo las pudiera bautizar. Viajaría entonces por una aventura, exploraría territorios desconocidos, y me embarcaría en una búsqueda de tesoros y de verdaderos descubrimientos. (Camnitzer, 2015)

Uno de los métodos que tal vez podría utilizarse sería la implementación de nuevos ambientes de aprendizaje para romper con la monotonía del aula y la linealidad del currículo escolar, “Diversas investigaciones acerca de ambientes de aprendizaje que promuevan la generación de interés y motivación para los estudiantes, convergen en la necesidad de renovar las prácticas didácticas docentes y presentar la educación como un proceso de disfrute que genere aprendizajes útiles.” (González Vargas, Urrego Heredia, & Pineda Torres, 2016).

Entendiendo la noción de ambiente yendo más allá de un espacio físico, un ambiente puede estar configurado a partir de diferentes estímulos o sensaciones que logren crear una sensación diferente a lo habitual que se vive en el aula e igualmente que cumplan con la función de propiciar mayor interés y motivación en los estudiantes.

Un ambiente de aprendizaje no es solo un lugar o espacio físico diseñado para tal fin, sino que se trata de una experiencia, en donde el estudiante puede vivenciar el conocimiento y hacerlo parte de su vida cotidiana dándole significado, dicha significación promueve el interés y la motivación por aprender. (González Vargas, Urrego Heredia, & Pineda Torres, 2016. p.63)

Desde el campo artístico habría que pensar en espacios que se presten para explorar, donde se puedan manifestar, los gustos e intereses de los alumnos y que represente de igual forma el ciclo de aprendizaje en el que se encuentran “Entonces un ambiente de aprendizaje desde el arte implicaría, también un proceso, que determine unos componentes que conlleven a mejorar la

calidad de sus prácticas, que dinamicen e incentiven el interés del estudiante y el gusto por su saber.” (González Vargas, Urrego Heredia, & Pineda Torres, 2016).

Dar la posibilidad de incluir en el aula contextos, situaciones, expresiones poco habituales o incluso para nada comunes es lo que permite que podamos hablar de un cambio de ambiente, de un espacio dinámico que no necesariamente tenga que cambiar en su forma física, sino que pueda cambiar desde el trasfondo o desde la misma finalidad. “...se busca abandonar las tradicionales estrategias pedagógicas, donde el profesor cumple un rol de emisor y el alumno de receptor, para modificarlas por novedosos espacios creativos donde la creatividad como un valor cultural exige una actitud creativa del docente” (González Vargas, Urrego Heredia, & Pineda Torres, 2016).

Desde las líneas de investigación propuestas por la universidad Los libertadores, este proyecto de intervención pedagógica se inscribe dentro de la línea de pedagogías, didácticas e infancias, la cual está llamada a incidir directamente en las problemáticas de la educación actual colombiana, partiendo de sus tres ejes principales, la pedagogía, elemento fundamental y obligado para cualquier campo de acción que quiera entrar en la educación, didáctica: llamada al cambio constante y la permanente innovación dentro del campo educativo, ya que esta tiene la tarea de ser el motor principal para las nuevas maneras de enseñar, y por último, infancias: entendiendo que esta población la que necesita una atención primordial debido a los cambios sociales que se van presentando, al vertiginoso crecimiento de las fuentes de información y el uso de las tecnologías a las que se deben enfrentar estas nuevas generaciones que deben plantear su proyecto de vida basadas en esto. (Infante, 2019)

Partiendo de estos tres enfoques nuestro proyecto está encaminado a la didáctica, ya es que este sector en el que se encuentra la falla o problema que nos ataña, la falta de diversificación y nuevas

metodologías en las clases son las que hacen que podamos hablar de una falta de interés por parte de los estudiantes y por el mismo motivo de unos resultados desalentadores, en una asignatura que de por sí debe estar llamada a la diferencia. Así mismo • Uso de medios de comunicación y nuevas tecnologías en procesos de aprendizaje. Así mismo como se plantea en el proyecto, estamos utilizando medios de comunicación y nuevas tecnologías como herramientas de aprendizaje, partiendo desde el uso de dispositivos móviles para las capturas de imágenes, así como el manejo de redes sociales o de comunicación, encaminadas estas con un sentido pedagógico y en la construcción de lazos y ruptura de fronteras.

Para hablar de este problema partimos de la observación simple, o natural como participantes de un núcleo social en este caso llamado escuela, “La observación participante puede llamarse natural cuando el observador pertenece, de hecho, al conjunto humano que investiga.” (Sabino. 1992. p. 113). Al ser docentes de aula, ambos de educación artística y cultural de dos instituciones educativas diferentes nos encontramos con la misma falencia, Sabino (1992), al hablar de la observación simple menciona lo siguiente: “La observación simple resulta útil y viable cuando se trata de conocer hechos o situaciones que de algún modo tienen un cierto carácter público, o que por lo menos no pertenecen estrictamente a la esfera de las conductas privadas de los individuos.” (p.112)

Las artes son un campo que están muy relacionadas al gusto, el placer y el disfrute, casi que podríamos hablar de que las personas que estamos en esta área lo hacemos por amor si pensar en fines lucrativos, es ese mismo amor que le impregnamos a nuestras creaciones el que esperamos como respuesta en nuestras clases al trabajar en ejercicios prácticos, pero al encontrarnos con

respuestas negativas se vuelve angustiante y a la vez desmotivante, lo que nos hace llegar a la conclusión de que hay un problema de fondo que se evidencia además en los resultados de las notas o cierres de guías (en el caso de la I.E María Josefa Escobar). Problema que queremos afrontar haciendo una propuesta que sea llamativa e involucre a los chicos en campos en los cuales ellos ya se desenvuelven de forma natural, pero dándole un nuevo significado y lectura al mismo.

Para entender los impactos y alcances se realizarán entrevistas grupales semiestructuradas que quedarán grabadas en video, estas partirán de unas preguntas establecidas pero permitiendo la flexibilidad para que se dé un diálogo en el que el entrevistador y los estudiantes se sientan cómodos, permitiendo de cierto modo que el ejercicio se acomode un poco a los puntos que los chicos quieran tratar, para también entender que es eso que se quedó en ellos o lo que más les llamó la atención.

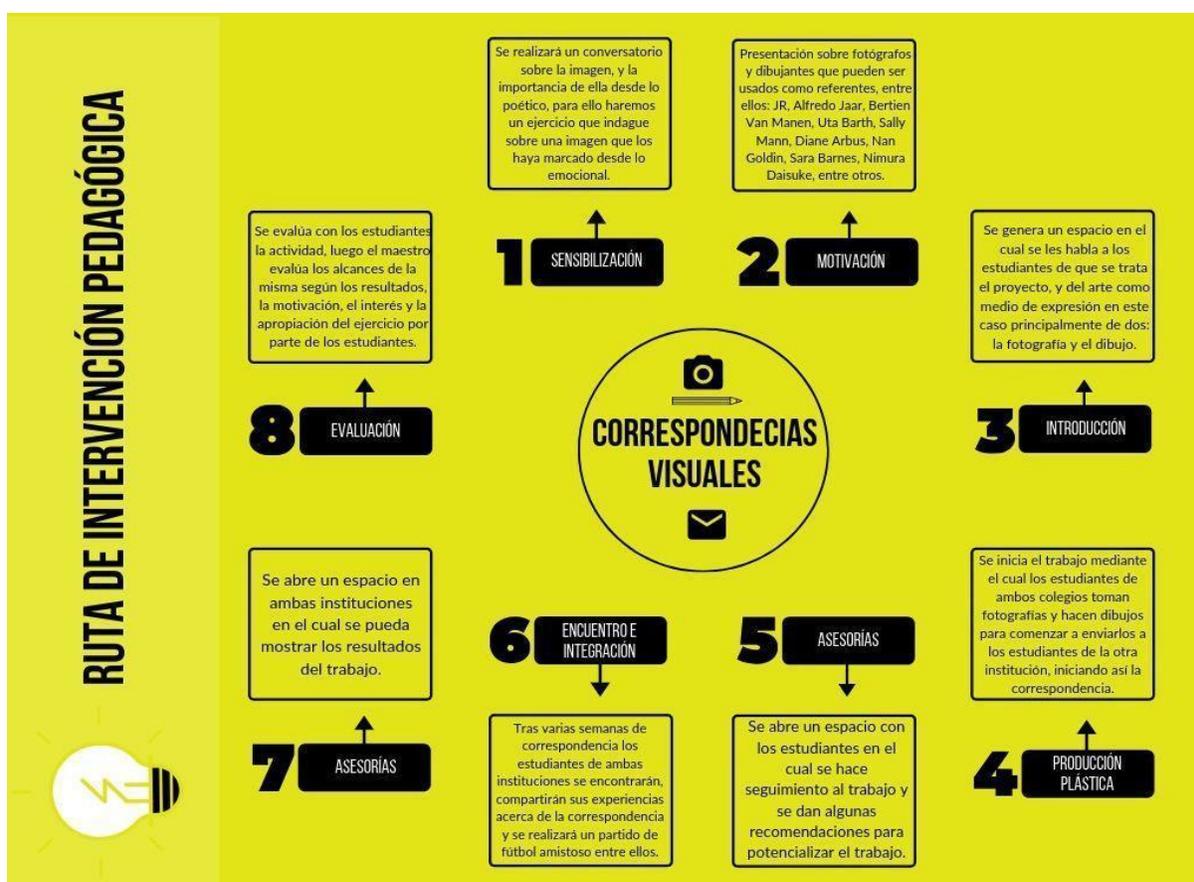
Una vez finalizadas las entrevistas se transcriben para realizar el análisis correspondiente y la interpretación para de esta manera obtener un informe de resultados por cada una de las dos instituciones para luego hacer un cotejo de ambas y encontrar puntos de encuentro y discrepancias.

Decidimos usar la entrevista como herramienta porque consideramos que es un medio más dinámico y cercano. “La entrevista es uno más de los instrumentos cuyo propósito es recabar datos, pero debido a su flexibilidad permite obtener información más profunda, detallada, que incluso el entrevistado y entrevistador no tenían identificada, ya que se adapta al contexto y a las características del entrevistado.” (Díaz Bravo, Torruco García, Martínez Hernández, & Varela Ruiz, 2013)

Estrategia de intervención: Correspondencias visuales

Para la ruta de intervención hemos partido del interés de los estudiantes en las redes sociales, queremos resignificar estas un poco, generando vínculos entre dos instituciones de la misma ciudad, muy cercana entre ellas, y a la vez distanciadas por ideas que tiene unos de los otros, estas son: La María Josefa Escobas y la Institución educativa Ciudad Itagüí. La actividad tendrá como finalidad captar el interés de los alumnos, brindarles la posibilidad de darle otros usos a los teléfonos móviles y crear conexiones entre los alumnos de ambas instituciones desde un enfoque distinto donde la comunicación estará mediada principalmente por imágenes.

Figura 1. Ruta de intervención



Fuente: Quintero & Torres, 2019

Partiendo del interés de los estudiantes en las redes sociales, queremos resignificar estas un poco, generando vínculos entre dos instituciones de la misma ciudad, muy cercana entre ellas, y a la vez distanciadas por ideas que tiene unos de los otros, estas son: La María Josefa Escobas y la Institución educativa Ciudad Itagüí. La actividad tendrá como finalidad captar el interés de los alumnos, brindarles la posibilidad de darle otros usos a los teléfonos móviles y crear conexiones entre los alumnos de ambas instituciones desde un enfoque distinto donde la comunicación estará mediada principalmente por imágenes.

La ruta consiste en generar un espacio de creación que se salga de lo habitual para los estudiantes y que les permita a su vez compartir e interactuar no solo con su mismo grupo, sino, con los estudiantes de otra institución. En un primer momento realizaremos una sensibilización sobre la imagen desde lo poético, buscando con esto que creen conexiones emocionales desde lo visual y puedan comprender cómo es posible transmitir sensaciones y emociones desde la misma, posteriormente se les presentarán una serie de artistas que pueden ser referentes para la actividad que se planteará. Se les dará a conocer entonces en qué consiste el proyecto de aula: los estudiantes partiendo de un tema de libre elección iniciaran una correspondencia por medio de fotografías o dibujos, cada estudiante planeará y tomará una fotografía o realizará un dibujo y este se le enviará a un compañero que se le asigne de la otra institución, de esta manera el estudiante que la recibe realizará el mismo ejercicio y le responderá con su fotografía o dibujo, dando inicio a una correspondencia de imágenes.

Una vez finalizada la etapa de la correspondencia programaremos un encuentro entre ambas instituciones con la finalidad de socializar la experiencia y por fin conocer al compañero con el que tuvieron la correspondencia de imágenes; a lo largo de nuestra práctica docente hemos encontrado también que a pesar del desinterés general en todas las áreas existen ciertas actividades

que de cierto modo los vinculan y atraen más que otras, entre esas el deporte y principalmente el fútbol, por esto en la actividad de encuentro realizaremos partidos amistosos entre ambas instituciones con el fin de que logren integrarse y compartir, además de esto como actividad inicial del encuentro haremos un ejercicio que consiste en realizar una serie de preguntas que evidencian que a pesar de las diferencias todos tenemos cosas en común que a veces no se hacen perceptibles a primera vista.

En el encuentro planearemos conjuntamente con los estudiantes una exposición itinerante, es decir en primer momento en una institución y en segundo momento en la otra, donde demos cuenta de los resultados de la experiencia.

Esta actividad propiciará nuevas maneras de darle uso a la tecnología así como a los medios y maneras de comunicarnos, sumergiendo a los estudiantes en una experiencia poco usual donde además se enfatizará en las maneras de relacionarnos y socializar, se crearán puentes entre los estudiantes de ambas instituciones y se propiciará un espacio distinto para el encuentro y la sana convivencia.

Se hizo necesario entonces diseñar un plan de acción que contemplara las actividades que desde el marco lúdico y artístico abordan el problema. A continuación, se relaciona de manera secuencial las acciones lúdicas y artísticas que se realizarán:

Tabla 1. Plan lúdico

Nombre del PID:	La lúdica como estrategia para generar motivación e interés en los estudiantes de media secundaria en el área de artes. (Correspondencias Visuales)
Responsables:	Ana Milena Torres - Alejandro Quintero

Objetivo:	Generar motivación e interés en el área de artes mediante actividades lúdicas creando conexiones entre los alumnos de ambas instituciones desde un enfoque distinto donde la comunicación estará mediada principalmente por imágenes.		
Campo temático:	Lúdica - educación artística		
Actividad	Metodología	Recursos/tiempo	Evaluación
Conversatorio	Se realizará un conversatorio sobre la imagen desde lo poético y lo sensible, para ello se les pedirá que piensen en un momento emocionalmente importante y lo relacionen con una imagen y socializaremos todas las experiencias.	Aula- 2 horas	Se evaluará la participación activa en el conversatorio
Presentación de referentes	Presentaremos de forma anecdótica y creativa una serie de artistas del campo de la fotografía y el dibujo a manera de referentes para el trabajo que se realizará en las siguientes semanas, de igual modo se les planteará el proyecto.	Aula, proyector - 2 horas	
Producción de imágenes	Se asignará un compañero secreto para dar inicio a la correspondencia de imágenes, los estudiantes deberán decidir que técnica usarán en primera instancia e iniciar la creación de la primera imagen.	Celulares, computadores, materiales de dibujo. - 1 semana	Se evaluará el proceso de creación de las imágenes.
Correspondencia	Tras recibir la primera imagen se dará inicio a la correspondencia, esta será de manera semanal y se realizará mediante redes sociales o correo electrónico. Se realizarán asesorías constantes.	Celulares, computadores, materiales de dibujo. - 4 semanas.	Se evaluará el proceso de creación de la imágenes, el cumplimiento con los tiempos de envío y la participación activa.
Encuentro de integración	Al finalizar las 5 semanas de correspondencia se realizará un encuentro para conocer a los destinatarios de sus correspondencias, para ello se realizara en primera medida la proyección de un video Danés sobre la diferencia y lo facil que es encasillar a las personas por los prejuicios sociales: https://www.youtube.com/watch?v=fXBXOaLcMZg Posteriormente realizaremos una reflexión escuchando las voces de los estudiantes. En la segunda parte se reunirán con sus pares destinatarios y socializaran alrededor de la experiencia para luego compartir las experiencias individuales con todo el	Espacio abierto, cancha, balón, proyector - 5 horas	Se evaluará la participación en la actividad

	grupo. Finalizaremos con un compartir y un partido de fútbol amistoso entre ambas instituciones.		
Exposición itinerante	Se expondrá primero en una institución y posteriormente en la otra el resultado de las correspondencias así como el registro fotográfico del encuentro.	Espacio de exposición, imágenes producidas durante la correspondencia, material de montaje. - 3 semanas	Se evaluará la participación en el montaje de la exposición

Fuente: Quintero & Torres, 2019

Conclusiones y recomendaciones

En conclusión podemos decir que es necesario transformar la escuela y reformular la educación, propiciando ambientes escolares donde se tengan en cuenta las necesidades y los intereses de los estudiantes, así como sus contextos y los cambios y transformaciones sociales y culturales que ha tenido la sociedad en las últimas décadas.

Es también importante, como lo mencionan algunos autores anteriormente citados, que el papel del arte en la escuela, sea reivindicado y transformado, alejándonos de esa concepción de área secundaria, permitiendo así que los procesos artísticos jueguen roles de mayor importancia en los desarrollos educativos y que se haga evidente la infinidad de posibilidades que pueden surgir a partir de la transversalización del área con otras áreas del conocimiento.

Podemos afirmar también que es plausible permitir que el rol de los estudiantes sea el de actores y autores de su proceso educativo, empoderándolos y permitiéndoles crear posturas críticas, así como propiciando la experimentación y exploración de los mismos a partir de su mirada, sus gustos e intereses personales, permitiendo con esto el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje ya que al partir de las individuales de los estudiantes podemos llegar a alcanzar reales niveles de compromiso y autonomía, sin la necesidad de tener un rol de docentes impositivos y autoritarios, sino más bien desempeñando el rol de acompañantes y guías de los procesos.

En ese mismo camino podemos concluir que para lograr un aprendizaje significativos es necesario que cuando los estudiantes se sienten reconocidos y que sus voces sean tomadas en cuenta.

Como hemos afirmado constantemente, la educación necesita repensarse, dentro de esa misma idea los roles de la comunidad educativa también son estudio de reflexión al respecto, en nuestro

caso como docentes, si bien cumplimos con la función de educadores es importante asumir nuevos retos y salir de ese rol imperante, haciéndonos nuevamente investigadores y alumnos, permitiéndonos la capacidad de experimentación y estando prestos a aprender de la mano de los estudiantes y a hacer equipo con los mismos.

Es de suma importancia hacer del desarrollo humano un pilar fundamental de la educación y permitir que los niños, niñas y jóvenes puedan tener aprendizajes académicos desde y de la mano de lo emocional, aportando no solo a su construcción como seres completos sino también a la reconstrucción del tejido social.

Lista de Referencias

- Augustowsky, G. (2012). *El arte en la enseñanza*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF.
- Camnitzer, L. (2015, 17 de Mayo). Arte y pedagogía. *Esfera pública*. Recuperado de <https://esferapublica.org/nfblog/arte-y-pedagogia>
- Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández, M., Varela Ruiz, M., (Julio-Septiembre, 2013) *La entrevista, recurso flexible y dinámico Investigación en Educación Médica*, vol. 2, núm. 7, pp. 162-167 Universidad Nacional Autónoma de México Distrito Federal, México
- González Vargas, A. M., Urrego Heredia, D. Y. & Pineda Torres D. A. (2016). *Ambientes desde el arte como experiencias constructoras de aprendizaje* (tesis de especialización). Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Gualdron Murillo, M. & Rodríguez Rodríguez, O., (2016) *Arte y Tecnología Mediadores para la convivencia Pacífica*
Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Infante Acevedo, R (2009) *Línea de Investigación Pedagogías, Didácticas e Infancias, Documento de Fundamentación*
Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Nussbaum, M.C (2010). *Sin Fines de Lucro*. Buenos Aires/ Madrid: Katz Editores.
- Orrego Gallego, B. E., (2017). *El dibujo como estrategia lúdica para fortalecer la expresión artística en la educación básica y media* (tesis de especialización), Fundación Universitaria los Libertadores, Medellín, Colombia.
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Caracas: Ed. Panapo