

Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje

Trabajo presentado para obtener el título de especialistas en el arte en los procesos de
aprendizaje

Fundación Universitaria los Libertadores

Ángela María González Vargas, Diana Yineth Urrego Heredia & Duban Albeiro Pineda Torres

Septiembre de 2016

Copyright © 2016 por Ángela María González Vargas, Diana Yineth Urrego Heredia & Duban

Albeiro Pineda Torres

Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Dedicamos este trabajo de investigación a Gonzalo Puin nuestro tutor quien nos guio y nos regaló muchas herramientas para culminar con éxito el proyecto y además nos acompañó durante este enriquecedor proceso, a nuestros compañeros de quienes aprendimos a partir de sus experiencias laborales y de vida y nos acompañaron en este caminar, a nuestra familia por apoyar siempre nuestros proyectos y estar ahí incondicionalmente en el camino hacia este gran sueño, y a todos los que colaboraron directa e indirectamente en el ensamble de esta pieza de creación que en el fondo y como objetivo principal pretende iluminar la labor docente para renovar las prácticas y motivar a muchos estudiantes para que aprendan más y mejor.

Resumen

A partir de la necesidad de generar motivación, mejorar el interés de los estudiantes por aprender y renovar las prácticas tradicionales docentes, surge la idea de usar las expresiones artísticas: música, artes plásticas y artes visuales como entes generadores de ambientes novedosos de aprendizaje en donde se entienda el proceso de aprender como una experiencia vivencial y el estudiante haga parte activa del proceso, co-creando con el profesor saberes que pueda hacer útil en su vida diaria.

A partir de lo anterior, la investigación se centra en abordar los conceptos de ambientes de aprendizaje y alguna experiencias exitosas desde las diferentes expresiones artísticas, también lo que pueden aportar la música, las artes plásticas y las artes visuales a los procesos de aprendizaje y finalmente la atención y motivación de los estudiantes.

Abstract

Starting from the need to generate motivation, improve learning student's interest and renewing traditional teaching practices, birth the idea of using art expressions: music, plastic arts and visual arts, like generators of new learning environments where learning process is understood as a life experience and the student can be active part of process, co creating with the teacher knowledge that could be useful in their daily life.

From above, this research's point is to approach learning environments concepts and some successful experiences since different art expressions, also what music, plastic art and visual arts can contribute to learning process and finally attention and students motivation.

Tabla de contenido

Capítulo 1 Planteamiento del problema	10
1. Planteamiento.....	10
1.1 Formulación del problema.....	11
1.2 Objetivos.....	11
1.3 Justificación.	12
Capítulo 2 Marco referencial.....	14
2. Marco contextual.....	14
2.1 Antecedentes.....	17
2.2 Marco Teórico.	19
Capítulo 3 Diseño Metodológico.....	40
3. Metodología	40
3.1 Tipo de Investigación	40
3.2 Tipo de Intervención.....	42
3.3 Población y muestra.....	42
3.4 Instrumento.....	43
3.5 Análisis de la información.....	44
3.6 Diagnostico: Encuesta estudiantes.	51
Capítulo 4 Propuesta	53
4. Talleres	53
4.1 Descripción.....	53

4.2	Justificación.....	53
4.3	Objetivo	53
4.4	Estrategias de intervención para la construcción de nuevos ambientes de aprendizaje desde el arte.	54
4.4.1	Taller No. 1 “Body the new music factory”	54
4.4.2	Taller No. 2 “La magia de contar historias”	57
4.4.3	Taller No. 3 “El color de la naturaleza”	60
Capítulo 5	Conclusiones.....	63
	Recomendaciones.....	65
	Lista de referencias.....	66
	Anexos.....	68

Lista de tablas

Tabla 1 Análisis DOFA Taller No. 1 “Body the new music factory” **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 2 Análisis DOFA Taller No. 2 “La magia de contar historias” **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 3 Análisis DOFA Taller No. 3 “El color de la naturaleza” **¡Error! Marcador no definido.**

Listados de figuras

Figura 1. Mapa conceptual	38
Figura 2. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 1 de la encuesta año 2016	42
Figura 3. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 2 de la encuesta año 2016	42
Figura 4. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 3 de la encuesta año 2016	43
Figura 5. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 4 de la encuesta año 2016	43
Figura 6. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 5 de la encuesta año 2016	44
Figura 7. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 6 de la encuesta año 2016	44
Figura 8. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 7 de la encuesta año 2016	45
Figura 9. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 8 de la encuesta año 2016	45
Figura 10. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 9 de la encuesta año 2016	46
Figura 11. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 10 de la encuesta año 2016	46
Figura 12. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 11 de la encuesta año 2016	47
Figura 13. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 12 de la encuesta año 2016	47
Figura 14. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 13 de la encuesta año 2016	48
Figura 15. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 14 de la encuesta año 2016	48

Capítulo 1

Planteamiento del problema

1. Planteamiento

La monotonía de las estrategias didácticas causa apatía, aburrimiento y falta de participación de los estudiantes en las convencionales aulas de clase. 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.

Es común encontrar que en el actual modelo educativo, muchos docentes caen en la repetición de prácticas pedagógicas que a la larga se vuelven monótonas y no permiten que el educador salga de su zona de confort y renueve dichas prácticas para generar ambientes en donde la motivación y el interés del estudiante sean motor para generar aprendizajes útiles y significativos.

Proponemos entonces, renovar los ambientes estáticos de aprendizaje, presentando el concepto de ambiente, comúnmente entendido como un espacio físico, como una experiencia en donde los intereses de los estudiantes estén presentes y la voluntad por aprender los lleve a ser partícipes del proceso de construcción del aprendizaje; motivar a los estudiantes para que el actual estado pasivo de recepción, sea reemplazado por un participar activo permitiéndoles dejar

atrás sus situaciones recurrentes de aburrimiento y desmotivación; y así logren aprovechar los potenciales creativos de dichos aprendices.

1.1 Formulación del problema.

¿Cómo generar nuevos ambientes de aprendizaje desde la expresión plástica, visual y musical que capten la atención, interés e incentiven la motivación de los estudiantes?

1.2 Objetivos.

1.2.1 Objetivo general.

Generar ambientes a través del arte que promuevan el interés e incentiven la motivación por el aprendizaje de las estudiantes del grado cuarto del colegio de Nuestra Señora del Pilar - Sur.

1.2.2 Objetivos específicos.

Identificar las causas del desinterés y los efectos de la falta de motivación en el aprendizaje de las estudiantes del grado cuarto del colegio de Nuestra Señora del Pilar - Sur.

Diseñar ambientes novedosos a partir del arte como herramienta pedagógica para motivar y desarrollar el aprendizaje en las niñas del grado cuarto del colegio de Nuestra Señora del Pilar - Sur.

Implementar las propuestas didácticas como talleres pedagógicos artísticos para propiciar la motivación y el interés de las estudiantes del grado cuarto del colegio de Nuestra Señora del Pilar - Sur.

Socializar las evidencias de las experiencias de aprendizaje vividas en los talleres, y construir retroalimentación para mejorar las experiencias futuras.

1.3 Justificación.

Reconociendo la importancia que tiene el arte dentro de la escuela como elemento vital en la significación, construcción y transformación de la cultura y la sociedad, como espacio integrador de las diversas dimensiones formativas del ser, de la sensibilidad y del sentido estético; es necesario pensar la educación artística desde un sistema de enseñanza aprendizaje, en el que se evidencie un proceso pedagógico que aborde el análisis de sus posibilidades educativas y las cuestiones relacionadas con las prácticas de su enseñanza.

A partir de esta mirada pedagógica se pretende proponer nuevas estrategias que se adapten a las necesidades y los contextos particulares y sociales de las y los estudiantes que generen ambientes creativos, lúdicos que permitan potenciar sus alcances, tanto para quien enseña, como para las instituciones donde se desarrolla la enseñanza.

Una primera aproximación al análisis de los diferentes factores que intervienen en la educación de las artes plásticas en la escuela, implica revisar algunos de los conceptos y supuestos en los que se sustentan las prácticas de su enseñanza, encontrar las estrategias que despierten el interés, y ofrezcan un verdadero sentido a sus experiencias.

También sería pertinente hacer un reconocimiento de los componentes y procesos que encierra la formación artística y sus ambientes de aprendizaje teniendo en cuenta que uno de los principales propósitos de esta investigación es la de proponer herramientas que permitan resolver el agotamiento y la rutina en la que incurren las prácticas educativas, al permanecer ancladas a

modelos obsoletos que no permiten una oxigenación con las nuevas propuestas del arte y los constantes cambios generacionales que va transformando la cultura.

Si bien es cierto que la clase de arte atrae el interés de los jóvenes, ofrecer experiencias desde el arte, sin una orientación pedagógica asertiva que reconozca los diferentes procesos de enseñanza desde lo cognitivo, lo socio afectivo y lo físico creativo, fácilmente puede terminar por desencadenar la apatía, y la aversión a sus prácticas.

Desde lo práctico se pretende entonces aportar una estrategia didáctica que conservando una estructura metodológica, se pueda, de manera lúdica y participativa construir diversos ambientes y experiencias creativas que desde el arte, permitan conciliar los aportes de la cultura, y lo académico con lo vivencial de los estudiantes.

Desde lo teórico se pretende dejar claridad sobre los procesos formativos esenciales del arte, y algunas reflexiones pedagógicas que eviten incurrir en prácticas equivocadas de su enseñanza. Al igual hacer claridad sobre los componentes metodológicos que integran el proceso de un ambiente de aprendizaje.

Capítulo 2

Marco referencial

2. Marco contextual

El colegio de Nuestra Señora del Pilar – Sur donde se desarrolla el proyecto “Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje” está ubicado en la calle 11 sur # 9 – 11, localidad 4ta – San Cristóbal, Barrio Quinta Ramos - Bogotá.

El colegio de Nuestra Señora del Pilar - Sur es un establecimiento educativo de carácter privado, de propiedad de las Hermanas de la Caridad de Santa Ana, constituido mediante la resolución 7528 de Noviembre 20 de 1998 para bachillerato, la resolución 09193 del 10 de Agosto de 1987 para primaria y la resolución 1756 de Mayo 25 de 1982 para preescolar.

Posee personería jurídica canónica y civil. Es confesionalmente católico y asume la responsabilidad de la Institución en cuanto a dirección, funcionamiento, gestión económica y administración de personal.

Ofrece una educación integral desde la perspectiva de un humanismo cristiano, dentro de una propuesta educativa abierta y flexible, constructora de valores y de un compromiso social enraizado en el evangelio, en el magisterio de la iglesia católica y el carisma y espíritu de la Congregación de Hermanas de la Caridad de Santa Ana (CHCSA).

Página Web: <http://colpilarsur.edu.co/index.php/generalidades/nuestro-colegio>

El Barrio Quinta Ramos en el que se encuentra el colegio, es de estratificación tres, la mayoría de sus habitantes se encuentran en la etapa de ciclo vital persona mayor y adultos, donde

algunos son pensionados y profesionales, condición que favorece la calidad de vida de la comunidad.

La actividad económica predominante de las familias pilaristas es el comercio independiente, empleadores y empleados según la profesión. Se evidencia hogares desintegrados, padres y madres cabeza de hogar. En el sector pueden verse tanto actividades comerciales como residenciales; prevalece el comercio informal como tiendas, supermercados, misceláneas, cacharrerías, talleres de mecánica entre otros. En cuanto al comercio formal esta la Fabrica Beg de aceites para carros y Fabrica Sinergia Textiles. A. M., & territorial de planeación Distrital, C. (2012)

El modelo pedagógico adoptado por el Colegio es el “CONSTRUCTIVISTA”, el cual está centrado en la persona, en sus expectativas previas, sobre las cuales realiza nuevas construcciones mentales en relación con el medio que la rodea. Además, la construcción del conocimiento se favorece con “EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”, lo cual supone identificar los intereses de las estudiantes, sus necesidades, sus contextos y sus capacidades para ser desarrolladas. La metodología de trabajo es “APRENDIZAJE POR PROYECTOS”, ya que permite interactuar en situaciones concretas y significativas para estimular el “saber”, el “saber hacer” y el “saber ser”; es decir, lo cognitivo, lo procedimental y lo actitudinal. El plan curricular del Colegio está orientado hacia el desarrollo de competencias éticas y axiológicas: “formación en valores” e intelectuales: “formación académica”, haciendo énfasis desde el grado transición hasta el grado once en inglés, tecnología e informática y filosofía. En los grados 10º y 11º se profundiza a nivel investigativo, y de acuerdo a los intereses personales y de formación profesional de la estudiante, en “CTS” ciencia, tecnología y sociedad, en “TIC” tecnologías de la información y la comunicación y “EMA” estadística y matemática aplicada. Como complemento

a la formación académica el Colegio ofrece a todas las estudiantes “escuelas artísticas y lúdicas” en horario extra curricular de 2:30 p.m. a 4:30 p.m. y los sábados de 8:00 a 12:00 m. El modelo pedagógico adoptado por el Colegio es el “CONSTRUCTIVISTA”, el cual está centrado en la persona, en sus expectativas previas, sobre las cuales realiza nuevas construcciones mentales en relación con el medio que la rodea.

Además, la construcción del conocimiento se favorece con “EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO”, lo cual supone identificar los intereses de las estudiantes, sus necesidades, sus contextos y sus capacidades para ser desarrolladas. La metodología de trabajo es “APRENDIZAJE POR PROYECTOS”, ya que permite interactuar en situaciones concretas y significativas para estimular el “saber”, el “saber hacer” y el “saber ser”; es decir, lo cognitivo, lo procedimental y lo actitudinal.

El plan curricular del Colegio está orientado hacia el desarrollo de competencias éticas y axiológicas: “formación en valores” e intelectuales: “formación académica”, haciendo énfasis desde el grado transición hasta el grado once en inglés, tecnología e informática y filosofía.

En los grados 10° y 11° se profundiza a nivel investigativo, y de acuerdo a los intereses personales y de formación profesional de la estudiante, en “CTS” ciencia, tecnología y sociedad, en “TIC” tecnologías de la información y la comunicación y “EMA” estadística y matemática aplicada.

Como complemento a la formación académica el Colegio ofrece a todas las estudiantes “escuelas artísticas y lúdicas” en horario extra curricular de 2:30 p.m. a 4:30 p.m. y los sábados de 8:00 a 12:00 m.

Página Web: <http://colpilarsur.edu.co/index.php/g-academica/2013-08-12-22-42-55/academia>

2.1 Antecedentes

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. Dichas investigaciones contribuyen de manera muy importante con la investigación en curso y permitirán proponer respuestas a las preguntas planteadas.

El libro Educación Plástica en la escuela, de Mariana Spravkin, 2014, Licenciada en Arte con Orientación a la Enseñanza, encontramos nuestro primer referente teórico.

Teniendo en cuenta las reflexiones de Spravking, en cuanto a los ambientes de aprendizaje y la problemática de la enseñanza en algunas escuelas tanto del distrito como particulares y sus referentes en los diversos campos motivacionales, es importante resaltar que a partir de la temática abordada de esta investigación sobre la necesidad de generar nuevos ambientes de aprendizaje desde la experiencia del arte para propiciar espacios que resuelvan los vacíos que aparecen en el planteamiento de nuestro problema.

El agotamiento en el que incurren las prácticas que se convierten en rutina repetitiva, producto de no alternar con nuevos modelos tanto de lo pedagógico como lo cultural, aspecto, que conlleva a caer en el ejercicio recurrente de prácticas y estrategias, que no salen de la zona de comodidad en la que incurre el docente.

Como segundo referente encontramos el documento “Los Ambientes de Aprendizaje, reorganización curricular por ciclos” de los autores González Orjuela, Lida Mayerly. Bogotá (Colombia). Alcaldía Mayor. Secretaría de Educación del Distrito, Dirección de Educación Preescolar y Básica.

Ospina Robles, María Cristina y Hernández Moncada, Nury Carmiña; vimos la necesidad de retomar el documento de ambientes de la SED, en el que se hace un análisis minucioso de los componentes de un ambiente de aprendizaje, dirigido a fortalecer los procesos de enseñanza, dicho documento hace énfasis en las etapas de un proceso de aprendizaje y propone herramientas que le permitan tanto al estudiante como al docente establecer nuevas relaciones y combinaciones entre los diferentes factores que intervienen en la apropiación del conocimiento.

Finalmente la investigación de Guadalupe Irais García Chato en su publicación Ambiente de aprendizaje, su significado en educación preescolar, publicado en México, en la revista de educación y desarrollo, en abril-junio de 2014, nos presenta un artículo que expone la conceptualización del término ambientes de aprendizaje, en una investigación de tipo documental, que tiene como eje central la exploración de conceptos como ambiente de aprendizaje, educación preescolar, escenario, ambiente físico, cultura, infancia, psicológico, pedagógico, y experiencias, y afirma que la construcción del concepto de ambiente de aprendizaje se ha tratado de diferentes maneras y tiene múltiples connotaciones, presenta la susceptibilidad de interpretarse de diferentes formas.

La tarea final de esa investigación es definir y conceptualizar el ambiente de aprendizaje y definir sus funciones para posibilitar el aprendizaje del niño.

Aborda también la raíz etimológica y significada de la palabra ambiente, el modo de entender el ambiente en geografía, la arquitectura y construcción del espacio físico, y finalmente el ambiente de aprendizaje en el ámbito educativo.

Guadalupe afirma que la escuela forma parte de un ambiente que ofrece al niño experiencias básicas para que tenga un aprendizaje.

Los documentos usados como referentes para los antecedentes de la investigación convergen en diversas conclusiones comunes que nos sirven de guía para enfocar nuestro trabajo. El ambiente de aprendizaje es un sistema integrado por un conjunto de elementos físicos, sociales, culturales, psicológicos, pedagógicos, relacionados y organizados entre sí que posibilitan generar circunstancias estimulantes favorecedoras de aprendizaje.

Afirman también de manera común, que el ambiente cambia, es dinámico, se adecua, se planea y se diseña con base en el proceso de aprendizaje del alumno. El componente sociocultural hace que las circunstancias que se viven en el aula entre el niño y el educador sean diferentes en cada caso, pongan un acento distinto en la estructura del ambiente.

2.2 Marco Teórico.

2.2.1 ¿Qué es un ambiente de aprendizaje?

De acuerdo al documento de la SED y a la necesidad propuesta en esta investigación, se acogió el concepto de ambiente para ser comprendido desde las artes plásticas, con el fin de aclarar y hacer consciente un proceso que permita hacer visibles las diferentes etapas que intervienen en un proceso de aprendizaje desde los contextos del arte.

En primera instancia es conveniente entrar a definir que es un ambiente de aprendizaje: Es un proceso educativo que busca trascender las estructuras tradicionales de la enseñanza, adaptarse a los intereses, condiciones y circunstancias sociales de las y los estudiantes, en el se conciben espacios distintos al aula, proponiendo cambios en las metodologías de enseñanza y en las dinámicas de trabajo al interior del salón de clases.

Queda claro que un ambiente de aprendizaje, es mucho más que simple improvisación, prácticas como cambiar de un espacio físicos a otro, permanecer en los objetivos del aprendizaje

disciplinar, utilizar las prácticas como distracción superficial para celebrar actividades escolares, y todo tipo de interpretaciones que suponen un aprendizaje. Son concepciones equivocadas de su verdadero saber.

Comencemos a explicar los componentes de un ambiente de aprendizaje, de acuerdo al referente de la investigación:

1. *“Contextualización del aprendizaje y motivación: Orienta al estudiante sobre el sentido del aprendizaje propuesto. Responde a las preguntas qué se aprende y por qué se debe aprender.”*

Para la clase de arte se cumple también este primer paso de tal forma que el estudiante debe tener una idea clara de los objetivos que, por qué y para que antes de iniciar la experiencia de aprendizaje.

2. *“Concepciones previas: En función de los aprendizajes propuestos, en este momento se indaga por los conocimientos, experiencias vividas o la información de que disponga el estudiante y sea útil para desarrollar el propósito.”*

Es conveniente mediante el diálogo abierto flexible y despreocupado, permitir que el estudiante exprese sus diversas opiniones sobre el tema propuesto

3. *“Propósitos de formación: En este punto se establece la intencionalidad del aprendizaje propuesto, integrando los aspectos cognitivo, socio-afectivo y físico-creativo. Este momento responde a la pregunta sobre qué se quiere enseñar.”*

De manera integral se le explica con claridad al estudiante, los propósitos esenciales del objeto de aprendizaje, desde el conocimiento, lo sensible, las destrezas y la creatividad.

4. *“Planteamiento de la estrategia: Implica concertar con los actores involucrados en el ambiente de aprendizaje, los criterios e indicadores que determinarán los logros alcanzados*

durante el proceso. Este momento responde a los interrogantes sobre en qué punto va el proceso de aprendizaje y hasta dónde ha llegado”.

De manera consensuada se determinarán los indicadores de logro y se ofrecerán espacios reflexivos durante el proceso.

5. *“Desarrollo y potenciación de los aprendizajes: En este momento se establecen las condiciones metodológicas y didácticas que faciliten el desarrollo del aprendizaje.”*

Se deja claro un proceso metodológico y se complementa con recursos didácticos que afiancen el aprendizaje.

6. *“Consolidación y lectura del avance del proceso: Ayuda a la retroalimentación del seguimiento del avance de los y las estudiantes, en función de los propósitos de formación y de los criterios e indicadores de evaluación establecidos para el ambiente de aprendizaje”*

En esta etapa se hacen conscientes los avances del proceso para definir aciertos y desaciertos, verificar que tanto se ha aprendido a partir de los logros e indicadores propuestos.

7. *“Evaluación y proyección del aprendizaje: La evaluación en el ambiente de aprendizaje debe hacerse de manera continua, en función de los criterios e indicadores de evaluación establecidos. Con respecto a la proyección de los aprendizajes, el ambiente debe permitir que los aprendizajes alcanzados puedan extrapolarse a la cotidianidad del estudiante.”*

En conclusión, para contribuir al desarrollo del aprendizaje de niños, niñas y jóvenes es necesario que cada docente conozca la realidad de estos, identifique qué necesitan aprender, revise sus propias prácticas pedagógicas y además proponga alternativas para mejorar su papel como facilitador del aprendizaje.” (Secretaría de Educación del Distrito. Reorganización curricular por ciclos. Vol. 1. Ambientes de aprendizaje). Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia. p.204)

Se sobreentiende que la enseñanza implica diversos momentos evaluativos consecuentes con la intencionalidad de su proceso, de manera que el aprendizaje conduzca al estudiante a dar sentido y pertenencia a su saber, de tal forma que lo incorpore a su mundo vivencial.

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.

2.2.2 La plástica un mundo de materiales para el disfrute estético.

Después de haber analizado los componentes y procesos de un ambiente de aprendizaje, es importante hacer un reconocimiento de los ámbitos y elementos esenciales, propios de las artes plásticas.

Asumir las artes plásticas como un lenguaje que tiene sus propias características, es el primer aspecto a reconocer dentro del contexto de la comunicación y la expresión. Ámbitos como la sensibilidad estética, las habilidades y destrezas artísticas, la expresión simbólica y la comprensión de artes y la cultura, merecen ser objeto de análisis a través de un reconocimiento de su propio lenguaje que permita hacer claridad y hacer evidente la comprensión desde las artes plásticas Spravking (1996) afirma:

Apropiarse del lenguaje plástico, servirse de él, como vehículo para la expresión y la comunicación en sentido amplio, no significa acumular experiencias y conocimientos, por más ricos que estos sean. Sino más bien el proceso por el cual estos conocimientos y experiencias permitan a nuestros alumnos construir significados acerca del mundo que los rodea y comprender lo que ese mundo significa para otros seres humanos. (p. 130).

Si bien es cierto que todos los problemas de la enseñanza de las artes requieren ser resueltos desde una mirada estrictamente pedagógica, un análisis desde la plástica necesita detenerse en las características propias de su lenguaje. Ya que estos serán los que orienten los diversos aspectos de su propia enseñanza.

Se comprende que un proceso de aprendizaje desde el arte plástico requiere disponer estrategias que le permitan al niño analizar las propiedades y singularidades de los materiales, descubrir mediante diversas miradas y transformaciones todo el potencial expresivo que reside en estos, acompañar su experiencia de criterios estéticos que les permita comprender y asumir su práctica de experimentación sobre los materiales como un lenguaje.

En la enseñanza de las artes plásticas es frecuente que se ponga mucho énfasis y atención en el manejo de materiales y herramientas, en su tratamiento técnico y procedimental descuidando el análisis sobre las características visuales y los valores expresivos de su propio lenguaje.

Diferente a otros medios, el lenguaje plástico tiene un estrecho vínculo con el mundo de la materia, los elementos e imágenes que hacen parte de este son objetos bidimensionales o tridimensionales que ocupan un lugar en el espacio, están realizados con materiales que tienen peso, densidad, textura, tamaño etc. Los materiales tienen características visuales y táctiles, que a su vez intervienen activamente en el carácter expresivo y comunicativo del que hacen parte.

Los estudiantes al igual que los artistas, pueden convertir los materiales en motivo de investigación, transformación y búsqueda tanto para enriquecer y mejorar sus creaciones artísticas como para profundizar en los conceptos de las artes plásticas, se deben ofrecer ambientes para experimentar y crear con ellos, generar momentos para la reflexión acerca de sus características y de sus posibilidades expresivas, estableciendo relaciones entre los materiales y

los distintos aspectos de la creación plástica en la obra de diversos movimientos y tendencias del arte.

Battistozzi citado por (Spravkin 1996), expresa lo siguiente:

La presencia de algunos materiales y sus modalidades de uso también tienen su sentido en la historia del arte.” cada nuevo soporte, cada material en la historia de la construcción de imágenes-en su momento el muro, la madera, la tela, la pintura o la película fotográfica- genero nuevos modos de ver que a su vez tradujeron el modo de ver y de pensar de una época” cuando el mundo cambia y se transforma el arte, no solo cambian sus manifestaciones sino además la forma como se lo mira, comprende e interpreta.(p, 114).

Igualmente los objetos se vuelven presencia en el mundo en la medida en que transferimos en ellos, la subjetividad que compone nuestro mundo sensible, la belleza que reside en ellos es producto de la proyección de eso que está oculto y que hay que develar en nuestro mundo interior.

Al igual Spravkin, 1998) afirma “El mundo de los objetos de la plástica , sus materiales y herramientas, su presencia y modalidades de uso, las reflexiones y las indagaciones que alrededor de ellos se generen, pueden someter a la enseñanza a un hacer continuo o pueden ampliar lo que como lenguaje plástico se entiende y expandir la visión del mundo concebido”. (p.112).De acuerdo a las reflexiones de la autora es claro que el propósito fundamental de la clase de artes plásticas no debe estar únicamente centrado en el manejo técnico de los materiales, ni las acciones y prácticas de transformación y elaboración a que estos conlleven, sino más bien, como medio para fomentar la libre expresión, para acrecentar el desarrollo mental estético y creativo que debe adquirir como proceso de formación el estudiante.

2.2.2.1 La expresión en las artes plásticas mucho más que simple exteriorización.

Según (Spravkin 1996)

Ubicándonos en el contexto de la educación del arte, decir expresión, expresivo, expresividad comporta mucho más que una exteriorización.

En este contexto, la expresión se refiere a determinada calidad de manifestación, caracterizada por una intencionalidad de comunicación. Expresar significa poner fuera de sí una idea, sentimiento o concepto a través de un determinado lenguaje, con una cierta selección de contenidos y significados, con una determinada modalidad y mediante el uso de recursos materiales que permitan concretar la expresión. (p.105)

La expresión en las artes plásticas significa mucho más que simple exteriorización, implica generar las condiciones para que la libre expresión no se quede en un estadio de catarsis o liberación emocional, sino por el contrario, conducir al estudiante por un proceso en el que libertad, expresión y conocimientos sean aspectos complementarios, que permitan la producción de expresiones concretas e integrales. “En la escuela no puede haber creación y expresión sin el sostén permanente de los maestros que deben alimentar a los niños de conocimientos variados, deben proveerlos de información, deben educar el gesto, las habilidades, desarrollar la observación y crear situaciones de experimentación a su alcance, Lurcat citado por (Spravkin,1996, p 106).

Las experiencias artísticas desde las artes plásticas deben disponer un ambiente adecuado que estimule la libre expresión acompañada de objetivos que amplíen el marco de referencia de los jóvenes, en donde se disponga de unos materiales y ambientes que estimulen la imaginación, que les permita a los estudiantes el contacto sensorial y sensible, bajo una dinámica de realización acompañada de la reflexión y el conocimiento, todo relacionado entre sí, para que conduzca a una verdadera experiencia de aprendizaje desde el arte.

2.2.2.2. El lenguaje de las artes plásticas entendido como un proceso de acción- reflexión.

“Solo haciendo imágenes se plantearan las cuestiones que irán permitiendo comprender la esencia de la imagen, del lenguaje, la materia y su proceso de transformación” (Spravkin, 1998, p115).

Se entiende que uno de los componentes de mayor énfasis en la enseñanza del arte es el hacer, en el que, la mejor manera de comprender es haciendo. Se requiere hacer una reflexión sobre esta categoría del aprendizaje para comprender el verdadero propósito de la dinámica de la actuación en las artes plásticas. Si bien es cierto que la clase de arte es predominantemente práctica tanto por su propia materialidad como por el interés que despierta en los estudiantes, es necesario reconocer que cuando este hacer se extiende en el tiempo sin alternar con momentos de reflexión, muy pronto terminara por agotarse en sí misma, resultando equivocado creer que la sola acción resulta suficiente como situación de aprendizaje.

¿Cuál es el sentido que le damos hoy al hacer en la plástica? En principio no se trata de pensar la acción como un acto repetitivo y mecánico, tampoco como movimientos o manipulaciones al azar. La acción siempre se dirige a una finalidad, que tiene una intencionalidad que la precede y dirige, intencionalidad de la que se puede tener o no conciencia. (Spravkin, 1998, p,108)

Solo si se percibe y se comprende la naturaleza y el sentido de lo que se está haciendo, se pueden escoger las alternativas que se consideran más adecuadas. La conciencia acerca de las intenciones amplias el ámbito de las acciones que se pueden escoger y de correcciones a las que se puede recurrir. Bruner, citado por (Spravkin1996,p. 116)

A veces en las experiencias artísticas se salta de una actividad a otra sin detenerse en un momento de reflexión que acompañe las prácticas y las dote de sentido haciendo que los estudiantes se hagan conscientes de su propio proceso, en el que ellos puedan comprender el

significado de lo que se pretende y el propósito de lo que se les pide y no simplemente un hacer a ciegas. Bruner citado por (Spravkin, 1996) afirma “Si bien es cierto que para lograr expresiones plásticas hay que “hacer plásticamente” es igualmente cierto que el pensamiento aporta conceptos organizadores para diseñar las acciones”. (p.117)

Las reflexiones que se producen “pensando la acción” permitirán a los niños apropiarse conceptualmente de la experiencia. “Si no se quiere caer en la acción por la acción misma es necesario acompañarla de la reflexión, entendida esta no como una teorización sino como producir conciencia (Spravkin, 1998, p. 118)

De la misma manera. La reflexión de los chicos acerca de sus propias acciones permitirá al docente entender las intenciones y la dirección que ellos mismos persiguen, lo cual es muy importante al momento de orientarlos.

En síntesis, si bien la expresión plástica se aprende y se comprende haciendo, resulta equivocado creer que la sola acción resulta suficiente como situación de aprendizaje o de expresión.

2.2.3 Artes visuales: potencial, ambiente y creatividad escolar.

Actualmente en las artes plásticas las áreas de dibujo, pintura, escultura y grabado son denominadas artes visuales. Según Arnheim (2004) y otros autores, citados por Parres y Flores (2011) las artes visuales expresan la parte artística del ser humano y consideran que la experiencia estética o aprendizaje, fortalecen el desarrollo de la motricidad fina, la creatividad, el pensamiento divergente y la expresión de sentimientos.

Es evidente entonces que la expresión visual aporta gran potencial creativo a la persona y en el contexto educativo al estudiantado le ayudará a expresar sus ideas y emociones sobre la base de una actitud crítica, reflexiva y permanente (Cárdenas y Troncoso 2014).

Teniendo en cuenta diferentes investigaciones de autores y especialistas de la educación en las artes, Catterall (2005) citado por Parres y Flores (2011) menciona que esta impacta en el compromiso, persistencia y logros de metas tras la realización de tareas escolares, entendiendo lo anterior desde una mirada cognoscitiva; de igual forma influye a nivel afectivo favoreciendo el interés y atribuyendo importancia al desempeño del estudiante.

Adicionalmente, es importante resaltar aspectos que justifican la utilidad de la enseñanza del arte en el proceso educativo, tales como los procesos de percepción, pensamiento y acción corporal, que facilitan la relación maestro alumno y se interrelacionan con el desarrollo psicológico, y aspectos relacionados con el aprendizaje del arte como solución a los problemas del sistema educativo actual. Concibiendo lo anterior, como un medio cuyo eje se constituye por técnica, materiales y formas de expresión que propician, como se mencionó con anterioridad el desarrollo cognoscitivo y afectivo.

Ahora bien, el arte en el proceso educativo enseñanza aprendizaje potencia sustancialmente el desarrollo cognoscitivo y afectivo de los estudiantes; sin embargo, las artes visuales dependen de la cultura de los medios y de las formas de visualidad generada dentro de estos, por lo anterior es conveniente recalcar que si sus fundamentos y prácticas se están modificando constantemente deben ser evidentes en su enseñanza dentro de la escuela (Larenas 2005).

También es importante mencionar que, sobre la base de las consideraciones anteriores, Fernández (2001) citado por Cárdenas y Troncoso (2014) atribuye vital importancia al interés y esfuerzo que proyecta un docente en la enseñanza del arte durante la etapa básica del

estudiantado; puesto que, contribuye a que el aprendizaje sea significativo y el potencial creativo aumente por medio de lenguajes visuales.

Con referencia a lo anterior, los enfoques, métodos y prácticas innovadoras de enseñanza pueden contribuir al mejoramiento de los aprendizajes basados en competencias artísticas, enriqueciendo las facultades imaginativas y simbólicas de los niños y niñas (Cárdenas y Troncoso 2014).

En este mismo orden y dirección, Gardner (1990) citado por Cárdenas y Troncoso (2014) afirma que:

Los individuos que quieren participar de un modo significativo en la percepción artística tienen que aprender a descodificar, a «leer», los diversos vehículos simbólicos presentes en la cultura; los individuos que quieren participar en la creación artística tienen que aprender de qué modo manipular, de qué modo «escribir con» las diversas formas simbólicas presentes en su cultura; y, por último, los individuos que quieren comprometerse plenamente en el ámbito artístico tienen que hacerse también con el dominio de determinados conceptos artísticos fundamentales.

En efecto, es la escuela la que proporciona la experimentación e intercambio de prácticas personales y colectivas en la mayoría de estudiantes, es allí donde se adquiere la mayor cantidad de conocimientos, se plantean y ejecutan estrategias de aprendizaje que refuerzan las habilidades emocionales desde las capacidades cognitivas, psicomotrices y actitudinales del estudiantado con el propósito constante de enriquecer el repertorio simbólico y representacional que conceptualizan el mundo a través de los procesos dinámicos que se relacionan entre sí desde el aspecto social, cultural y educativo (Cárdenas y Troncoso 2014).

Del mismo modo, en los procesos de enseñanza aprendizaje brindados por la escuela se fortalecen los conocimientos, habilidades y la creatividad de cada persona; sin embargo, el individuo no siempre desarrolla la creatividad, por lo cual es necesario despertar intereses en

torno a dicha capacidad para que así mismo la persona o el estudiante plantee soluciones, ideas y propuestas novedosas para un contexto en particular (Altuve, 2009 citado por Cuadros, Valencia y Arias 2012). Adicionalmente, es importante mencionar que Altuve (2009), resalta que la creatividad puede ser estimulada en el individuo a través de la proposición de soluciones, desde una perspectiva integral que se adapta a sus propios intereses y evita la saturación de información; desde la creación de escenarios que promuevan la innovación, autonomía y practicidad, que generen en los estudiantes un pensamiento crítico ante determinadas situaciones, y que hagan visibles habilidades relacionadas con la imaginación y la capacidad inventiva, las cuales a su vez favorecerán el aprendizaje y el planteamiento de respuestas a partir de un problema.

Otro aspecto a destacar, también mencionado por Altuve (2009) se relaciona con el proceso de formación que ocurre en la primera infancia, el cual requiere de un acompañamiento constante por parte del docente, quien será el encargado de acercar al estudiante al mundo y de permitirle conocerlo a partir de la ejecución de diversas estrategias, buscando siempre resolver inquietudes que de esta forma enriquecen la inteligencia creadora y potencian habilidades críticas y cognitivas que fomentan la creatividad a partir de la adherencia a una serie de criterios que la califican.

Finalmente y como se mencionó con anterioridad, las habilidades o capacidades desarrolladas a través de la estimulación de la creatividad cobran gran importancia dentro del contexto educativo; no obstante, la selección de sus contenidos será un punto clave tanto para el estudiante como para el docente, pues esta permitirá a ambos planear diversidad de estrategias al enfrentarse a una situación, respondiendo de esta forma a las exigencias que su contexto abarca (Gómez, 2005 citado por Rodríguez, J. A. C., Valencia, J., & Arias, A. V. 2012).

2.2.4 Ambientes de aprendizaje en la música.

Consideraciones sobre el ambiente de aprendizaje y las estrategias pedagógicas en el aprendizaje de las artes musicales.

La música dentro de las artes es un medio de expresión y comunicación en la que intervienen el tiempo, los sonidos, el ritmo y el movimiento. Esta hace parte de la vida, el ser humano es receptor de cualquier información sonora, sonidos del entorno, por ejemplo los sonidos de los carros, la radio o televisión, etc.

Solana (2006) indica que a través de la expresión musical, se logra la motivación de los alumnos. Muchas de las actividades que realizan los niños en sus juegos tienen relación con las manifestaciones artísticas; al cantar, pintar, bailar, actuar y representar situaciones diversas, el niño disfruta y expresa sus sentimientos y emociones, creando ambientes favorables que le ayudan a percibir su entorno de manera más profunda y natural (Gervilla, 2006).

Son muchos los casos en el diseño de ambientes de aprendizaje novedosos con herramientas como el sonido, evidencian un nuevo rumbo de la educación, 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, para lo cual se requiere la creación y utilización de estrategias pedagógicas y didácticas en los espacios de aprendizaje, fomentando atmósferas creativas, el trabajo colaborativo, el aprendizaje recíproco y constructivo, el interés y el aprendizaje útil y significativo.

En consecuencia, en la búsqueda de un aprendizaje eficaz se hace necesario dirigir la mirada hacia la utilidad de lo aprendido, lo que actualmente se conoce como aprendizaje significativo,

que se define según el teórico norteamericano Ausubel como “el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso”. Es decir que el individuo conecta los conocimientos previos con los que se le presentan y dicha conexión se convierte en un nuevo aprendizaje. El docente en este tipo de aprendizaje juega un papel de creador de un ambiente de instrucción, en el cual el alumno entiende lo que se le está enseñando y se permite la retroalimentación, pues es un aprendizaje con sentido. Al considerar ese tipo de escenario del aprendizaje útil, quedan relegados los medios tradicionales y los sistemas educativos en donde la utilidad no tiene relevancia.

Entonces, la educación se debe entender como un proceso continuo e integral, producto de todas las vivencias que se inician en el vientre de la madre y se van consolidando en el medio ambiente que rodea al niño desde que nace a través de la convivencia con su entorno e interacción con todas las personas y situaciones que lo rodean. Por esta razón, todos los aspectos del medio ambiente e interacción con seres humanos, se debe aprovechar para desarrollar herramientas y estrategias pedagógicas fundamentadas en actividades artísticas (música, artes escénicas, pintura, etc.), de tal manera que permiten una formación y desarrollo integral del niño y por tanto del adolescente y el adulto. Sin embargo, en la mayoría de los colegios o escuelas y en el sistema educativo actual no existe investigación al respecto y por tanto no se utilizan o se subutilizan tantas alternativas pedagógicas que existen.

Algunos autores como Morrison (2005), señalan que el desarrollo de dones o talentos de una persona, depende especialmente de la actitud del maestro, pero también influyen directamente las técnicas que este contemple, tales como: el tipo de aula, su ubicación y espacio físico, su entorno; así como el material didáctico y el uso de diversos instrumentos adecuados.

En consecuencia, es importante superar dichas falencias, aprovechando las posibilidades que la diversidad de enfoques se ofrecen, contemplando también diferentes estrategias y herramientas pedagógicas, que se pueden desarrollar en ambientes de aprendizaje novedosos, partiendo y dependiendo de la identificación de capacidades, aptitudes y actitudes del aprendiz.

A pesar de la riqueza musical que existe en Colombia, el sistema educativo niega la exquisitez de algunas músicas características de nuestro ecosistema variado, y la diversidad puede llenar muchas de las preguntas existenciales de los niños y jóvenes que se preguntan del porqué de la diferencia, una vez más, encontrar valor positivo en la diversidad y no la exclusión a la que se está acostumbrado. Esta sería una forma de ayudarle al niño a descubrir su potencial, mostrarle que hay diferentes tipos de verde y que existen músicas diversas pero sobre todo para la construcción de identidad mostrarle que muchas de esas músicas diversas son nuestras. Darle la oportunidad de sentirse identificado enseñándole montones de experiencias enriquecedoras, así el estudiante mismo será capaz de construir criterios.

Se hace necesario una conciencia colectiva de musicalización ciudadana en donde la experiencia musical cobra un papel muy importante pues la música se aprende viviendo, y yace la importancia de incorporar al discurso ya existente, la experiencia musical, para crear una pedagogía no tan solemne sino una pedagogía alegre, en donde la música sea siempre absoluta es decir que esté por encima y más allá de la vida cotidiana, busca trascender las condiciones de uso y disfrute, de esta manera se podría hablar de una democratización de la música. El bagaje cultural es participe en la creación musical, el concepto de creatividad se hace latente.

La enseñanza de la música debe tender hacia el placer del aprendizaje y esto tiene mucha relación con el aprendizaje significativo en donde lo que se aprende es de utilidad para la vida diaria y adquiere así significación para el aprendiz, pues está dentro de los intereses, es

importante brindar ambientes acordes con lo que se quiere enseñar, así como el niño aprende su lengua materna por imitación y porque la oye todo el tiempo, al enseñar música es vital que el niño este rodeado de lo que quiere aprender. Formar un músico es una comprensión cabal, se trata no solo de enseñar un arte sino formar integralmente un ser que quiere expresarse por medio del arte esto hará un vínculo estructurate de la personalidad.

Cuando hay lo que se denomina una enseñanza muerta caracterizada por profesores que se limitan a cumplir horarios establecidos y alumnos exclusivamente receptores de información que abunda y posiblemente no interesa, es el momento de migrar hacia la enseñanza viva, donde el alumno este siempre motivado, y lo aprendido haga parte de su interés particular.

Si los alumnos están satisfechos trabajan mejor y están más dispuestos, mientras más nos divertimos más aprendemos, Uno se comporta motivado por sus deseos y necesidades internas, entender que cada ser es un mundo y tiene una propia manera de vivir, respetar las diferencias y determinar intereses comunes para que las clases sean atractivas, el interés sea el motor principal.

En la enseñanza viva se conecta con preguntas vitales lo que viven en el aula para que después lo hagan real y experiencial en la vida cotidiana, en las manos del maestro hay una subjetividad, un ser humano desarrollándose integralmente, por eso el maestro de arte tiene una gran responsabilidad.

La música es una experiencia estética, y por medio de la música se pueden enseñar muchas otras cosas vitales por un lado la transversalidad que consiste en conectar con otras áreas del conocimiento y por otro la música puede ser una herramienta útil y vital en el aprendizaje de habilidades sociales que le servirán para ser un individuo integral parte esencial de la sociedad.

Socializar por ejemplo dentro de una sesión musical grupal es vital para el desarrollo óptimo y enseña habilidades como el trabajo en equipo, la colaboración, entre otros valores importantes para la interacción social exitosa.

El reto más grande del educador de arte es crear gusto y hay que tener en cuenta entonces que la juventud va más rápido, esta interconectada y vive en un mundo globalizado entonces hay que estar a vanguardia en las formas de brindar experiencias artísticas para que sean significativas y generen interés y por tanto aprendizaje. La finalidad es contribuir al desarrollo integral del ser por medio de la música usando recursos pedagógicos efectivos.

Históricamente el concepto de ambiente de aprendizaje se ha comprendido y abordado con diferentes connotaciones según el contexto; un ambiente de aprendizaje es definido en términos generales como el conjunto de elementos que participan en un proceso de enseñanza-aprendizaje.

Guadalupe Irais Garcia, señala que el concepto de ambiente es pluridimensional, pues está conformado por elementos físicos, sociales, culturales, psicológicos y pedagógicos. Por otro lado, Iglesias (2008) manifiesta, que ambiente es todo lo que rodea al hombre; Incluye los objetos, olores, formas, colores, sonidos y también las personas que habitan y se relacionan dentro de un marco o espacio físico. “Lo contiene todo y al mismo tiempo, es contenido por todos estos elementos que laten dentro de él como si tuviesen vida”. El ambiente, «habla» transmite sensaciones, evoca recuerdos, da seguridad o inquieta, pero nunca deja indiferentes al alumno y al profesor (Iglesias, 2008).

Lo anterior permite decir, que el ambiente es determinante en todas las actividades y comportamiento del ser humano.

Al mismo respecto, Rosa y Carolina Agazzi consideran el ambiente como un instrumento que permite promover el aprendizaje del niño y proponen la creación de ambientes similares a las

situaciones cotidianas del niño, de tal manera que las actividades de su día a día motiven educación artística y lingüística, lo cual contribuye a fomentar el uso de la libertad y la espontaneidad que es muy importante para el desarrollo de los sentidos.

Con relación a los sentidos, María Montessori considera que la interacción del niño con el mundo funciona por medio de los sentidos y que aprende por medio del movimiento y la acción, razón por la cual propone crear ambientes llenos de materiales que ejerciten los sentidos, para que el niño experimente las sensaciones del oído, el tacto, el gusto, la vista y el olfato, lo cual le permite apropiarse del conocimiento de manera más espontánea y autónoma.

“El estímulo de los sentidos y la interacción con el medio ambiente, como se ha venido señalando, inducen progresivamente a la maduración del sistema nervioso y del lenguaje, así mismo, enriquece el pensamiento e impulsa el desarrollo cognoscitivo”.

Es importante aclarar, que el oído es determinante en el aprendizaje y desarrollo óptimo del lenguaje, el Dr. Alfred Tomatis, dice cuando escuchamos bien, tenemos la posibilidad de pensar bien. El proceso de maduración del pensamiento depende del escuchar, pues con la voz se reproduce lo que capta el sonido (efecto tomatis).

Con relación a la importancia del oído, Cristele Fernández Faustín-Leibach Maestra de Educación Musical, señala en su artículo Desarrollo De La Capacidad Creativa, que a través de la Educación Musical hay que desarrollar la percepción auditiva en los niños desde su edad más temprana, cantando y recitando canciones y poemas que hagan parte de su cultura para reforzar la tradición sonora, la expresión musical, el lenguaje y el canto.

Una experiencia importante de señalar, es la de José Leonardo Ruiz Méndez, licenciado en educación artística y cultural de la universidad sur colombiana de Neiva, quien basándose en el estímulo de los sentidos para generar aprendizajes, diseñó un ambiente de aprendizaje sonoro,

con motivo de la realización de la Primera Muestra de Ambientes Sonoros de Aprendizaje, actividad en la cual los estudiantes presentaron maquetas que mostraban Ambientes Sonoros de Aprendizaje. Según Ruiz, los Ambientes Sonoros de Aprendizaje (ASA), promueven el desarrollo de la creatividad a través del diseño de espacios, así como de actividades en torno a un tema musical.

A manera de síntesis, se puede decir que la música hace presencia en el trascurso de la historia en todas las culturas, como lenguaje de expresión del ser humano, al ser la transmisora de saberes populares o acompañante de momentos sociales, los cuales dan lugar a la creación de ambientes sonoros de aprendizaje. La música según diversos estudios mejora la concentración y colabora implícitamente en el desarrollo de la creatividad, contribuye en el desarrollo cognitivo colaborando en la mejora de la capacidad de resolución de conflictos, aumenta los niveles de atención, ayuda en la correcta coordinación dinámica, y a nivel socio afectivo son evidentes aportes significativos en el desarrollo de la sensibilidad y el sentido crítico.

La música dentro de las artes. es un medio de expresión y comunicación en la que intervienen el tiempo, los sonidos, el ritmo y el movimiento. Esta hace parte de la vida, el ser humano es receptor de cualquier información sonora, sonidos del entorno, por ejemplo los sonidos de los carros, la radio o televisión, etc.

Solana (2006) indica que a través de la expresión musical, se logra la motivación de los alumnos. Muchas de las actividades que realizan los niños en sus juegos tienen relación con las manifestaciones artísticas; al cantar, pintar, bailar, actuar y representar situaciones diversas, el niño disfruta y expresa sus sentimientos y emociones, creando ambientes favorables que le ayudan a percibir su entorno de manera más profunda y natural (Gervilla, 2006)

Son muchos los casos en el diseño de ambientes de aprendizaje novedosos con herramientas como el sonido, evidencian un nuevo rumbo de la educación, 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, para lo cual se requiere la creación y utilización de estrategias pedagógicas y didácticas en los espacios de aprendizaje, fomentando atmósferas creativas, el trabajo colaborativo, el aprendizaje recíproco y constructivo, el interés y el aprendizaje útil y significativo.

En consecuencia, en la búsqueda de un aprendizaje eficaz se hace necesario dirigir la mirada hacia la utilidad de lo aprendido, lo que actualmente se conoce como aprendizaje significativo, que se define según el teórico norteamericano David Ausubel, como “el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso”. Es decir que el individuo conecta los conocimientos previos con los que se le presentan y dicha conexión se convierte en un nuevo aprendizaje. El docente en este tipo de aprendizaje juega un papel de creador de un ambiente de instrucción, en el cual el alumno entiende lo que se le está enseñando y se permite la retroalimentación, pues es un aprendizaje con sentido.

Al considerar ese tipo de escenario del aprendizaje útil, quedan relegados los medios tradicionales y los sistemas educativos en donde la utilidad no tiene relevancia.

Entonces, la educación se debe entender como un proceso continuo e integral, producto de todas las vivencias que se inician en el vientre de la madre y se van consolidando en el medio ambiente que rodea al niño desde que nace a través de la convivencia con su entorno e interacción con todas las personas y situaciones que lo rodean. Por esta razón, todos los aspectos

del medio ambiente e interacción con seres humanos, se debe aprovechar para desarrollar herramientas y estrategias pedagógicas fundamentadas en actividades artísticas (música, artes escénicas, pintura, etc.), de tal manera que permiten una formación y desarrollo integral del niño y por tanto del adolescente y el adulto. Sin embargo, en la mayoría de los colegios o escuelas y en el sistema educativo actual no existe investigación al respecto y por tanto no se utilizan o se subutilizan tantas alternativas pedagógicas que existen.

Algunos autores como Morrison (2005), señalan que el desarrollo de dones o talentos de una persona, depende especialmente de la actitud del maestro, pero también influyen directamente las técnicas que este contemple, tales como: el tipo de aula, su ubicación y espacio físico, su entorno; así como el material didáctico y el uso de diversos instrumentos adecuados.

En consecuencia, es importante superar dichas falencias, aprovechando las posibilidades que la diversidad de enfoques se ofrecen, contemplando también diferentes estrategias y herramientas pedagógicas, que se pueden desarrollar en ambientes de aprendizaje novedosos, partiendo y dependiendo de la identificación de capacidades, aptitudes y actitudes del aprendiz.

Capítulo 3

Diseño Metodológico

3. Metodología

3.1 Tipo de investigación

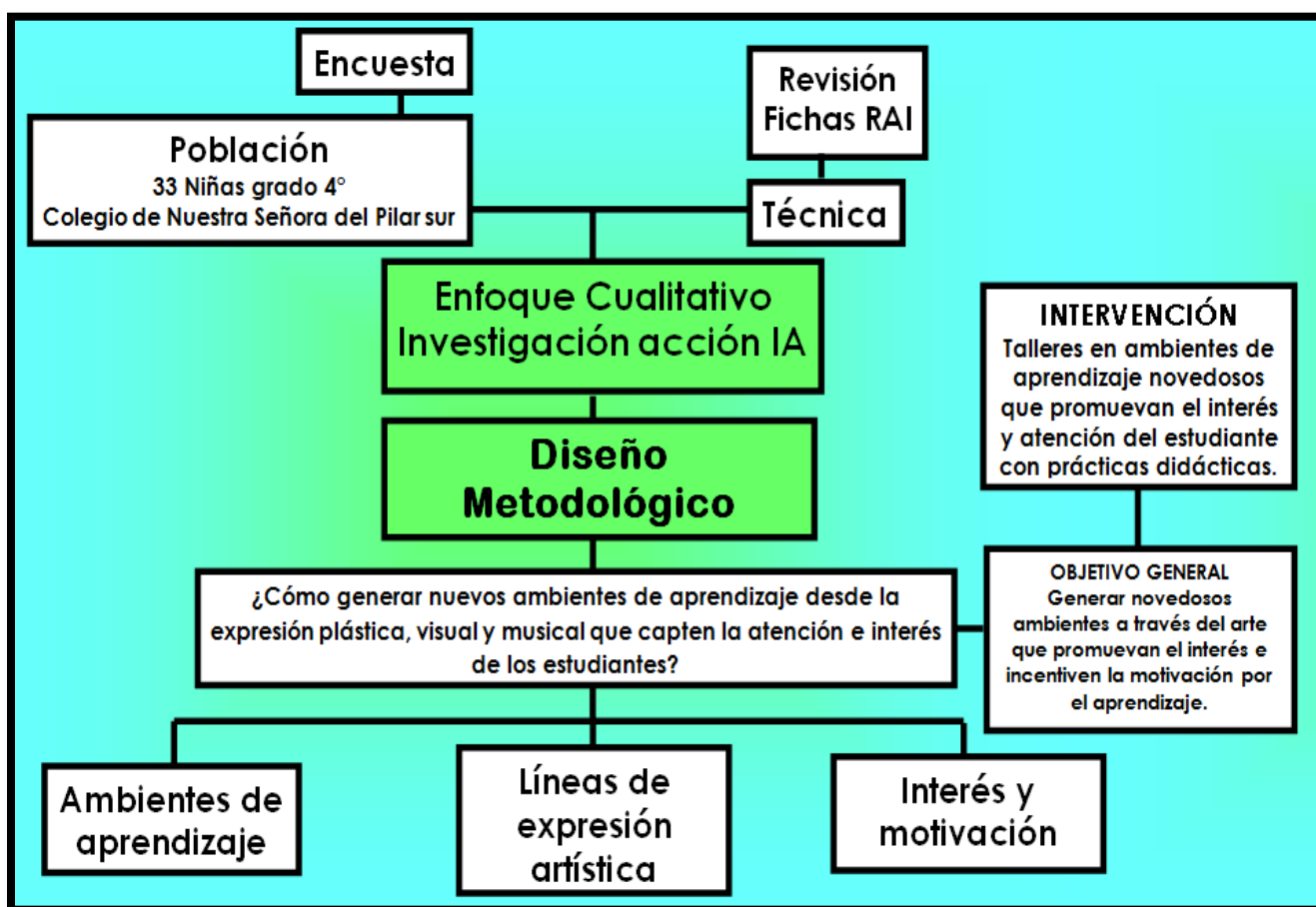


Figura 1. Mapa conceptual

El tipo de investigación y/o la metodología usada en el proyecto es la cualitativa. Krause (1995), en su artículo “La investigación cualitativa: un campo de posibilidades y desafíos”, refiere la metodología cualitativa “a procedimientos que posibilitan una construcción de conocimiento que ocurre sobre la base de conceptos. Son los conceptos los que permiten la reducción de complejidad y es mediante el establecimiento de relaciones entre estos conceptos que se genera la coherencia interna del producto científico”. Revista Temas de Educación, No. 7,1995 (pág. 19-39)

Después de las consideraciones anteriores, el propósito de esta investigación es diseñar ambientes novedosos de aprendizaje desde el arte para que el interés, la motivación y el gusto por aprender sean evidentes en el proceso cognoscitivo, procedimental y actitudinal de los estudiantes.

El estudio de construcción de nuevos ambientes o experiencias de aprendizaje se dio inicio con la identificación de las causas y efectos del desinterés y la falta de motivación por la adquisición de conocimientos en la etapa escolar en distintas instituciones educativas. Dicha problemática se fue delimitando y especificando durante el proceso de la investigación por medio de la determinación de la población y la muestra de 33 estudiantes del grado cuarto de primaria del colegio Nuestra Señora del Pilar – sur. Enseguida, la recolección de los datos por medio del instrumento aplicado en este caso la encuesta y para finalizar el análisis de los resultados obtenidos para direccionar las actividades y estrategias de aprendizaje según los resultados obtenidos y asimismo establecer un ambiente de aprendizaje con el arte para que sea significativo e interesante para el estudiante y satisfactorio para los docentes en su quehacer pedagógico cotidiano.

3.2 Tipo de Intervención

El tipo de intervención escogido para la realización del proyecto es Investigación- Acción (IA). Al respecto Elliott (citado por Bartolomé 1992) define que. “El propósito de la investigación acción consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema. Por tanto adopta una postura exploratoria frente a cualesquiera definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener. La investigación acción interpreta lo que ocurre desde el punto de vista de quienes actúan e interactúan en la situación problema, por ejemplo, profesores y alumnos, profesores y director”. Revista Investigación Educativa No. 20 ,1992 (pág. 7-36)

Por lo tanto, se trata de una forma de investigación que se utiliza para describir las actividades que se realizan para la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo entre otros. Por medio de estas actividades se identifican las estrategias de acción que serán implementadas y después observadas para hacer la reflexión y el cambio que requieran.

Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan. Mediante la investigación-acción se pretende tratar de forma simultánea conocimientos y cambios sociales, de manera que se unan la teoría y la práctica.

3.3 Población y muestra.

Constituida por 513 estudiantes del género femenino del nivel de educación básica primaria, población conformada por dos cursos del grado transición, tres cursos por cada nivel del grado primero, grado segundo, grado tercero, grado cuarto y cuatro cursos del grado quinto; con edades que oscilan entre 5 y 12 años.

La muestra está conformada por 33 alumnas correspondientes al grado 403, equivalente al 6.4% de la población estudiada. Las edades oscilan entre 8 y 10 años correspondientes al número de las estudiantes del curso, en el cual encontramos a partir de la experiencia como docentes, la edad intermedia, precisa y apropiada para el estudio en cuestión, pues son estudiantes receptivas a los cambios, participativas, dinámicas, extrovertidas, curiosas y críticas frente a las estrategias de aprendizaje que se planean y se aplican en cada una de las distintas asignaturas de la institución.

3.4 Instrumento.

3.4.1 Encuesta.

El instrumento a utilizar es la encuesta el cual es un procedimiento estandarizado que hace parte de los diseños de investigación descriptivos en el que se busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, que consiste en una serie de preguntas dirigidas a un determinado número de personas para obtener información y datos acerca del tema de estudio.

En la encuesta a desarrollar el tipo de cuestionario se centrara en preguntas de tipo cerrado, se realizaran cinco preguntas para cada una de las categorías de información que se necesita recolectar, ambientes de aprendizaje, atención, interés y el área artística.

Para su ejecución se tendrá en cuenta el siguiente proceso:

- En primer lugar se determinará los temas de interés de la muestra seleccionada a través de conversatorios y dinámicas de grupo.
- En segunda instancia se diseñará el cuestionario para la recolección de los datos, teniendo en cuenta los hallazgos encontrados de los conversatorios y dinámicas realizadas. Dicho

cuestionario deberá ser claro, sencillo y no extenso por las edades de la muestra estudiada.

- Finalmente se efectuará la encuesta propiamente estructurada, explicándoles a las estudiantes el objetivo de dicha indagación por medio de un párrafo introductorio al inicio del cuestionario.

3.5 Análisis de la información.

P1. ¿Qué actividad sabes hacer bien?

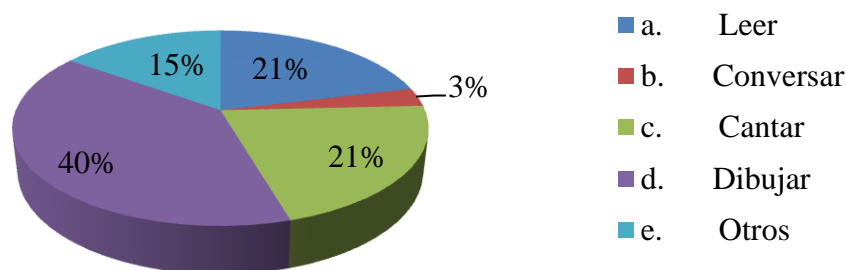


Figura 2. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 1 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 40% de las estudiantes saben hacer la actividad de *dibujar* y la que menos practican la población encuestada es *conversar*.

P2. ¿Cuál es tu música favorita?

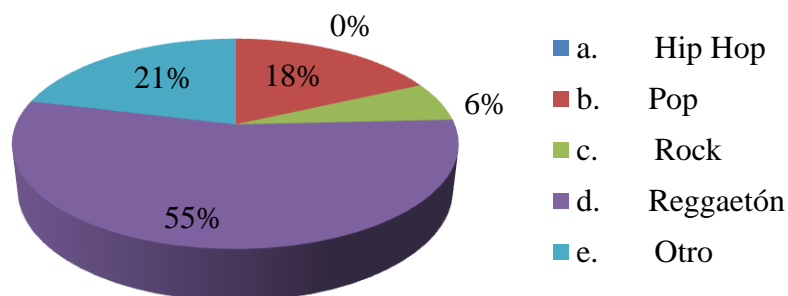


Figura 3. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 2 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 55% de las estudiantes prefieren la música *reggaetón* y la que menos les gusta a la población encuestada es *Hip Hop*.

P3. ¿Qué ayuda didáctica usada por los profes, es la mejor para aprender los temas vistos en clase?

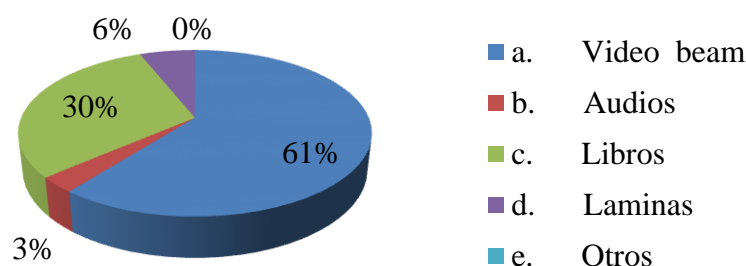


Figura 4. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 3 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 61% de las estudiantes aprenden mejor con la ayuda didáctica de un *video beam* y les llama la atención a la población encuestada son los *audios*.

P4. ¿Cuál lugar del colegio es tu preferido para aprender?

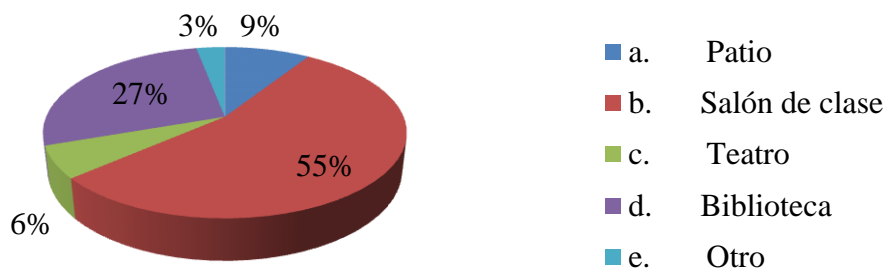


Figura 5. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 4 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 55% de las estudiantes prefieren aprender en el *salón de clase* y lo que menos aprecia la población encuestada es el *patio*.

P5. ¿De qué manera estudias para las evaluaciones?

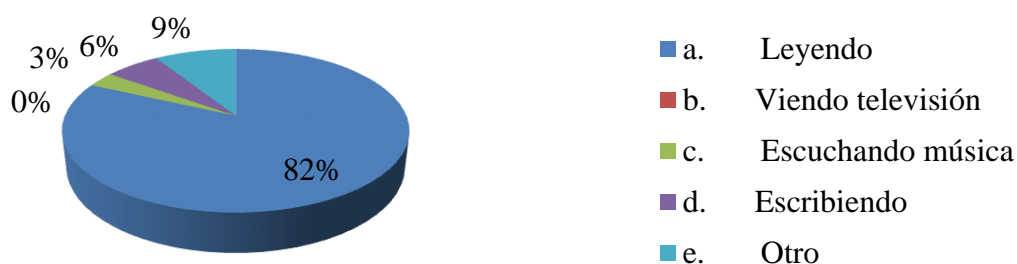


Figura 6. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 5 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 82% de las estudiantes estudian para las evaluaciones por medio de la *lectura* y la manera que menos practica la población encuestada es la *escritura*.

P6. ¿Qué tema actual te interesa más?

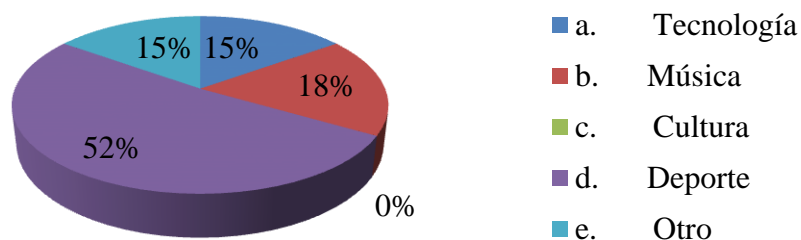


Figura 7. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 6 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 52% de las estudiantes el tema que más les interesa de la actualidad es el *deporte* y el que menos les gusta a la población encuestada es el *cultural*.

P7. ¿Cuáles colores te llaman más la atención?

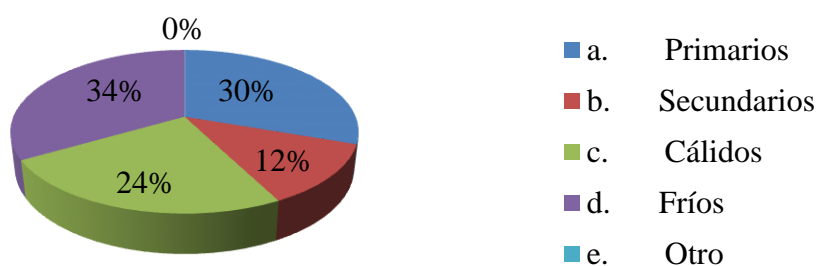


Figura 8. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 7 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 34% de las estudiantes, los colores que más les llama la atención son los *fríos* y los que menos les gusta a la población encuestada son los colores *secundarios*.

8. ¿Cuál actividad prefieres para aprovechar el tiempo libre?

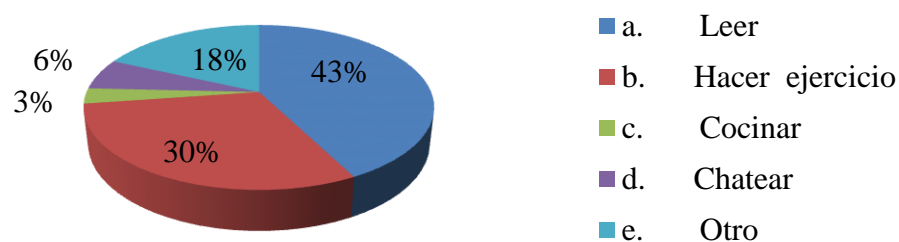


Figura 9. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 8 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 43% de las estudiantes prefieren aprovechar el tiempo libre *leyendo* y el que menos practican la población encuestada es *cocinar*.

P9. ¿Qué material elegirías para hacer una obra de arte?

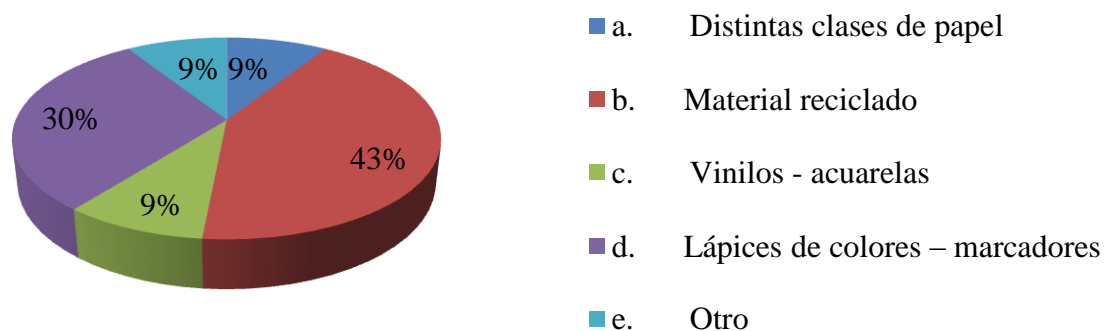


Figura 10. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 9 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 43% de las estudiantes elegirían *material reciclado* para hacer una obra de arte y los que poco utilizarían son el *papel, vinilos y otros*.

P10. ¿Cuál manifestación artística es tu favorita?

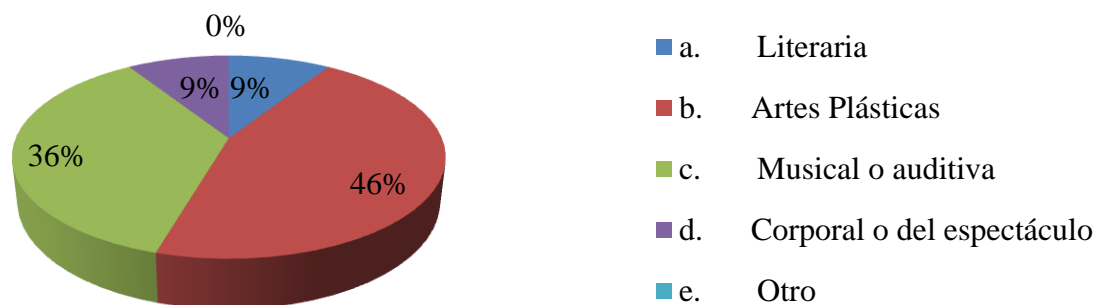


Figura 11. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 10 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 46% de las estudiantes prefieren la manifestación artística de las *Artes Plásticas* y la que menos les llama a la población encuestada es la *literaria y corporal o del espectáculo*.

P11. ¿De qué manera tu aprendizaje es significativo?

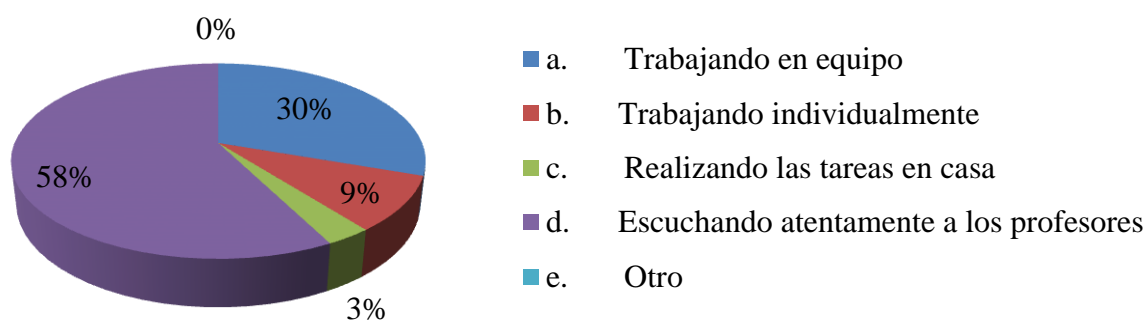


Figura 12. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 11 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 58% de las estudiantes aprenden de manera significativa *escuchando a los profesores* y en la que menos aprenden es *realizando tareas*.

P12. ¿Cuál estilo de arte prefieres?

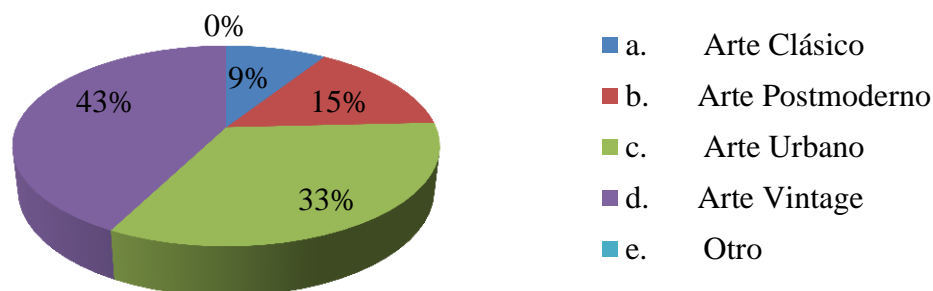


Figura 13. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 12 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 43% de las estudiantes prefieren el *Arte Vintage* y el que poco les llama la atención es el *Arte Clásico*.

P13. ¿Qué juego practicas con facilidad?

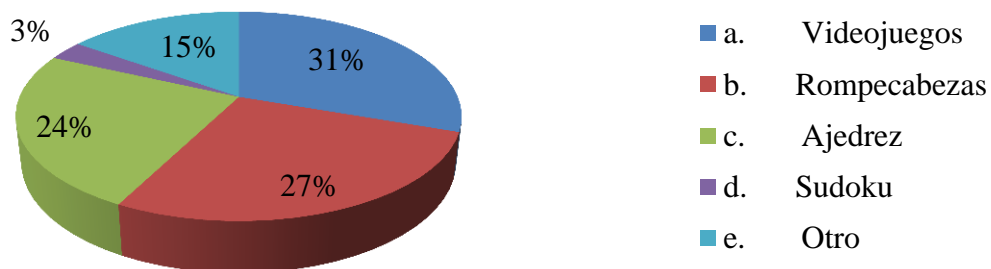


Figura 14. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 13 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 31% de las estudiantes practican con facilidad los *videojuegos* y el que menos practica la población encuestada es el *sudoku*.

P14. ¿Qué género literario te llama más la atención?

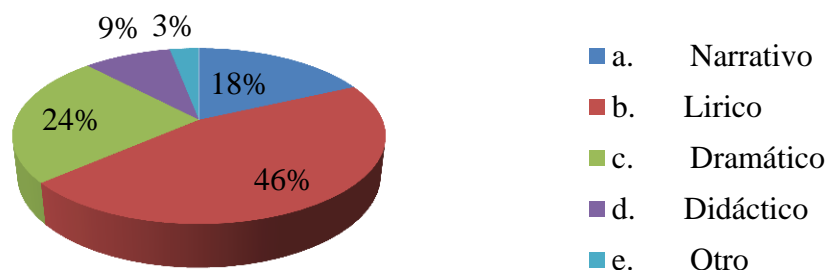


Figura 15. Elaboración propia gráfico de torta pregunta 14 de la encuesta año 2016

Hallazgos y conclusiones

El 46% de las estudiantes les llama la atención el género *lirico* y el que menos les gusta es el *didáctico*.

3. 6 Diagnóstico: Encuesta estudiantes.

El presente diagnóstico pretende analizar los datos arrojados por el estudio aplicado a las estudiantes para conocer de manera específica las características y condiciones del grupo, tener un acercamiento con la realidad escolar y permitir la propuesta de ambientes de aprendizaje dinámicos que solucionen los problemas planteados.

El objetivo entonces del presente diagnóstico está dirigido a reorientar las acciones de los procesos educativos utilizando la información que arroja la encuesta para mejorar la atención y motivación de los estudiantes y renovar las prácticas didácticas de los docentes.

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos de las encuestas realizadas a las 33 estudiantes de grado cuarto de primaria del colegio Nuestra Señora del Pilar – Sur, se evidencia con claridad que los intereses de las estudiantes frente al desarrollo de las clases académicas involucrando el

arte de manera esencial, en su mayoría prefieren las artes plásticas en especial el dibujo con colores fríos al estilo del Arte Vintage y haciendo buen uso de materiales reciclados en sus composiciones.

La lectura juega un papel muy importante en la caracterización de las niñas, para ellas las prácticas de lectura comprensiva y/o crítica hacen que la preparación para las evaluaciones sea exitosa y que se aproveche significativamente el tiempo libre con el hábito de leer.

El ambiente escolar más favorable para las niñas está compuesto por el espacio del salón de clase, la atención de las explicaciones de los profesores y el uso de las herramientas didácticas (video beam) que el colegio ofrece.

Finalmente, los videojuegos, la música actual (reggaetón), el deporte y la lírica son aspectos que despiertan el interés para mejorar y aprender de manera más significativa.

Como diagnostico general, entonces podríamos afirmar que las actividades de artes plásticas, la lectura, el uso de ayudas audiovisuales, música actual, deporte y lírica, se pueden usar como herramienta facilitadora del aprendizaje y ayudara a mejorar los niveles de atención y motivación de las estudiantes en las diferentes áreas del saber.

Capítulo 4

Propuesta

4. Talleres

4.1 Descripción

Esta herramienta está orientada a docentes de diferentes áreas para crear y organizar ambientes de aprendizaje desde el arte, desarrollando un plan de experiencias, que permita tanto al docente como al estudiante establecer diversas conexiones y combinaciones, entre los intereses de los jóvenes y los componentes de un proceso de aprendizaje.

4.2 Justificación

La estrategia didáctico-pedagógica es un recurso creativo y eficaz, en la planeación de nuevos ambientes de aprendizaje, para hacer de sus experiencias, espacios alegres, dinámicos-interactivos y participativos logrando, que el estudiante intervenga en la transformación de sus prácticas de aprendizaje, contribuyendo al mejoramiento y transformación de su entorno social.

4.3 Objetivo

Aplicar los conceptos estudiados en el diseño y planeación de 3 tres talleres que involucren los campos de la educación artística: artes plásticas, artes visuales y musicales que evidencien un mejoramiento en los espacios y procesos de aprendizaje.

4.4 Estrategias de intervención para la construcción de nuevos ambientes de aprendizaje desde el arte.

4.4.1 Taller No. 1 “Body the new music factory”

4.4.1.1 Descripción

Body the new music factory es un taller para docentes que pretende que el alumno haga conciencia de su cuerpo como gestor de sonidos para crear música, el cual será de gran apoyo para el desarrollo de programas de propuestas creativas en los niños, así mismo se brindan diferentes estrategias pedagógico didácticas para dinamizar los procesos y motivar la atención de los estudiantes y se haga manifiesto el aprendizaje útil.

4.4.1.2 Justificación

Esta propuesta pretende mejorar los niveles de atención de los niños y aumentar su motivación por explorar y aprender, generando ambientes de aprendizaje novedosos, llamativos y significativos que promuevan un modelo de enseñanza vivo donde docente y alumno tienen partes activas y construyen el conocimiento en un compartir de trabajo colaborativo.

4.4.1.3. Objetivo

Desarrollo de actividades pedagógico didácticas que mejoren el interés y la motivación de los estudiantes por aprender para hacer del aprendizaje una experiencia vivencial en los ambientes de aprendizaje propuestos.

4.4.1.4 Estrategias y actividades

En la elaboración del taller se realizarán diferentes dinámicas y ejercicios de socialización, exploración del espacio, uso del movimiento y el sonido del entorno y el juego.

4.4.1.5. Contenido

4.4.1.5.1. Sensibilización

Esta actividad permite el reconocimiento del entorno, de sus pares y del maestro, y el desarrollo del sentido rítmico diferenciando el pulso y el acento.

Dinámica “walking hup running”.

Los niños deben caminar, saltar o correr según lo indica la letra de la canción o la dinámica de volumen del instrumento percutivo utilizado que en este caso sea una tambora.

Cuando el sonido cese, los niños deben parar la actividad de movimiento y observar las posiciones de sus cuerpos y los de sus compañeros.

4.4.1.5.2 Desarrollo

A partir de esta estrategia pedagógica se fortalecen el desarrollo motor, la expresión corporal, el ritmo interno, la sensibilidad sonora y el reconocimiento de alturas.

Saltar en los aros dispuestos en el piso siguiendo los sonidos tocados por el xilófono, al ritmo de la música, mientras va cantando la rima de la canción propuesta.

4.4.1.5.3. Finalización

La actividad de finalización y cierre permite interiorizar los conceptos trabajados en el taller y reafirmar el proceso de aprendizaje por medio de una actividad que fomente la diversión y la participación.

Con el audio de samba, moverse libremente al ritmo de la música marcando el pulso con el cuerpo por medio del movimiento mientras salen del lugar.

4.4.1.5.4. Responsable

Ángela María González

4.4.1.5.5. Recursos

Humano: Profesores. **Físico:** Audio, grabadora o speakers, aros, tambora, guitarra

4.4.1.6. Evaluación y seguimiento

TALLER No. 1 Body the new music factory		FORTALEZAS	DEBILIDADES
OPORTUNIDAD	Descubrimiento de habilidades motoras y talento en la expresión corporal.	Interés y participación activa de las estudiantes frente al desarrollo del taller.	Disponer de más tiempo para el desarrollo de las actividades, ya que el tiempo es limitado y los desplazamientos quitan tiempo de clase.
AMENAZA	La falta de compromiso y dedicación que se podría evidenciar en las clases magistrales que se desarrollen posteriormente.	Identificación y claridad de la temática trabajada. Movimiento, sonido y cuerpo.	La indisciplina en el momento de dar las reglas de juego y acuerdos de clase.

Tabla 1 Análisis DOFA Taller No. 1 “Body the new music factory”

4.4.2 Taller No. 2 “La magia de contar historias”

4.4.2.1 Descripción

Las actividades propuestas del taller “La magia de contar historias” tienen como propósito despertar y fortalecer la expresión oral y escrita a través de la creación, estructuración y presentación de historias recreadas y/o inventadas por medio del teatro de sombras.

4.4.2.2 Justificación

La creación de personajes y la puesta en escena de historias tradicionales e inventadas pretenden enriquecer el interés, el gusto y las emociones de las estudiantes para que se pueda evidenciar una experiencia constructora de conocimientos desde el arte y lograr dar apertura al cambio de actividades rutinarias, monótonas y sistemáticas que se contraponen a las necesidades de las estudiantes.

Por consiguiente el recurso artístico que se usará en el taller es el teatro de sombras ya que es una actividad de muchas posibilidades didácticas aplicables de forma directa al desarrollo curricular de manera que permite sugerir situaciones, personajes y figuras muy creativas y fantásticas.

4.4.2.3. Objetivo

Fortalecer la expresión oral y escrita, mediante la creación y representación de historias en teatro de sombras, en las estudiantes del grado 403 del colegio de Nuestra Señora del Pilar – sur.

4.4.2.4 Estrategias y actividades

Por medio de la elaboración de títeres para teatro de sombras se desarrolla las estrategias de aprendizaje; teniendo en cuenta algunas historias ya trabajadas, el conocimiento de la normatividad para la producción textual y los aspectos que se deben usar para el momento de la oralidad de las estudiantes del grado 403 del colegio de Nuestra Señora del Pilar – sur.

4.4.2.5. Contenido

4.4.2.5.1. Sensibilización

La actividad inicial permite crear y transformar siluetas de personajes fantásticos para recrear y representar historias clásicas e inventadas en teatro de sombras.

Actividad manual “Títere de sombra”

Se dibuja la figura sobre el material en que se desee hacer el títere de sombra (hoja, cartón o cartulina), se corta de forma tal que quede la silueta de la figura, se debe tomar en cuenta que finalmente será esta silueta la que será proyectada por lo cual se requiere que quede lo más uniforme posible; finalmente se pega el palo a la figura con la cinta adhesiva, y listo, ya queda el títere de sombra.

4.4.2.5.2 Desarrollo

El teatro de sombras es un recurso mágico para contar historias, inventarlas o adaptarlas. Ponerlo en práctica conlleva un ejercicio de lectura, de selección, reelaborar textos, de dicción, de secuencias y orden, además de un detallado trabajo con las manos.

Para ello, las estudiantes deben crear y preparar una dramatización a través del teatro de sombras, teniendo en cuenta los títeres elaborados y el texto del plan lector “Por todos los dioses” de Ramón García Domínguez.

4.4.2.5.3. Finalización

La actividad de cierre es la presentación de las dramatizaciones creadas y así verificar la expresión completa de las niñas mediante el lenguaje de luces, sombras, movimiento, expresión corporal, voz y música.

4.4.2.5.4. Responsable

Diana Yineth Urrego Heredia

4.4.2.5.5. Recursos

Humano: Profesores. **Físico:** Hoja, cartón o cartulina, tijeras o cutter, cinta adhesiva, palo de plástico o de madera, video beam, tablero acrílico y salón de clase.

4.4.2.6. Evaluación y seguimiento

TALLER No. 2 “La magia de contar historias”		FORTALEZAS	DEBILIDADES
OPORTUNIDAD	Descubrimiento de nuevos talentos que se hicieron explícitos durante el taller.	Interés y participación activa de las estudiantes frente al desarrollo del taller.	Disponer de más tiempo para el desarrollo de las actividades, ya que el tiempo es limitado y los desplazamientos quitan tiempo de clase.
AMENAZA	La falta de compromiso y dedicación que se podría evidenciar en las clases magistrales que se desarrollen posteriormente.	Identificación y claridad de la temática trabajada (expresión oral y escrita)	Los cambios y actitudes generadas durante el desarrollo de las actividades propuestas.

Tabla 2 Análisis DOFA Taller No. 2 “La magia de contar historias”

4.4.3 Taller No. 3 “El color de la naturaleza”

4.4.3.1 Descripción

El color de la naturaleza es un taller pedagógico-didáctico que pretende plasmar las experiencias vividas en una salida pedagógica, por medio del arte para expresar a manera de creación lo que se interiorizó en la interacción con la naturaleza y los animales visitados.

4.4.3.2 Justificación

Esta propuesta pretende fomentar el desarrollo creativo y expresivo de los niños y aumentar su motivación por explorar y aprender, generando ambientes de aprendizaje novedosos, llamativos y significativos que promuevan un modelo de enseñanza vivo donde docente y alumno tienen partes activas y construyen el conocimiento en un compartir de trabajo colaborativo.

4.4.3.3. Objetivo

Desarrollo de actividades pedagógico didácticas que mejoren el interés y la motivación de los estudiantes por aprender para hacer del aprendizaje una experiencia vivencial en los ambientes de aprendizaje propuestos.

4.4.3.4 Estrategias y actividades

En la elaboración del taller se realizarán diferentes dinámicas y ejercicios de interacción con el ambiente, exploración de los sentidos, y expresión artística de lo que siento, pienso y creo.

4.4.3.5. Contenido

4.4.3.5.1. Sensibilización

Esta actividad permite el reconocimiento del entorno, de sus pares y del maestro, y el desarrollo del sentido creativo y expresivo a partir de componer una propuesta sobre lo que se vivió en la experiencia.

Dinámica “interacción con los animales y el entorno”

Los niños deben caminar, saltar o correr en el lugar explorando, conociendo, tocando y sintiendo a los animales y a la naturaleza a su alrededor. También deben alimentar los animales e imitar los sonidos que emiten, grabando en su memoria lo que ven.

4.4.3.5.2 Desarrollo

A partir de esta estrategia pedagógica se fortalecen el desarrollo de la creatividad, la expresión corporo-sensorial, la sensibilidad artística y el reconocimiento del entorno.

Después de la salida pedagógica, en un espacio diferente al salón de clases, los niños deben crear una expresión artística que resuma lo que se llevaron de la experiencia en la salida y su contacto con la naturaleza y los animales, pueden usar recursos con el único límite de la imaginación.

4.4.3.5.3. Finalización

La actividad de cierre consiste en socializar las creaciones artísticas de los estudiantes en una exposición tipo esquina educativa donde los estudiantes aprecian las composiciones de sus compañeros y analizan las propias encontrando puntos en común y diferencias.

4.4.3.5.4. Responsable

Ángela María González

4.4.3.5.5. Recursos

Salida pedagógica a una granja para tener la experiencia vivencial

Humano: Profesores. **Físico:** Pintura, papel, espuma, ramas de arboles

4.4.3.6. Evaluación y seguimiento

TALLER No. 3 “El color de la naturaleza”		FORTALEZAS	DEBILIDADES
OPORTUNIDAD	El interés evidenciado en la felicidad de los niños al interactuar con los animales y la naturaleza	Alumnos receptivos que participaron activamente, claramente motivados por la propuesta.	Poco tiempo para el desarrollo de las dos partes del taller.
AMENAZA	La logística para llevar a cabo este taller es complicada y hay muchos factores externos no controlables.	Identificación y claridad de la temática trabajada. Naturaleza, entorno y color.	La dificultad de desplazamiento hacia el lugar escogido para la primera parte del taller.

Tabla 3 Análisis DOFA Taller No. 3 “El color de la naturaleza”

Capítulo 5

Conclusiones

El presente proyecto de investigación de carácter cualitativo, Ambientes desde el Arte como experiencias constructoras de Aprendizaje, propone la implementación de ambientes de aprendizaje dinámicos para mejorar la motivación y el interés de los estudiantes por el aprender y renovar las practicas didácticas de los docentes para generar ambientes de aprendizaje colaborativo y creativo en las niñas del grado cuarto del colegio nuestra señora del pilar sede sur. A partir de lo anterior llegamos a las siguientes conclusiones:

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.

La motivación contribuye de manera significativa en la consolidación de aprendizajes de los estudiantes y vincula de manera efectiva al alumno con el docente creando relaciones basadas en la confianza que a su vez fortalecen la voluntad por aprender.

Las estrategias que se aplican en los diferentes ambientes de aprendizaje generan un gran valor y apoyan el desarrollo y la comprensión de los saberes, así entonces los docentes deben implementar tácticas didácticas que permitan un desarrollo óptimo de la sesión y contribuya al aprendizaje de los estudiantes.

Es básico resaltar y tener en cuenta que cada estudiante es diferente, tiene diferentes formas de aprender, así como diferentes intereses y motivaciones, por lo tanto es función del docente variar

la forma de presentar los temas para abarcar las diferentes formas de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico), y generar motivación e interés por el aprendizaje.

Los docentes pueden renovar sus prácticas didácticas por medio del arte, usando las diferentes áreas artísticas como herramientas para el desarrollo del aprendizaje, lo cual permite afianzar el conocimiento y a su vez lograr ambientes agradables en donde el estudiante se siente cómodo y promueve el desarrollo creativo.

A partir de esta investigación se invita a la reflexión sobre la efectividad de las prácticas docentes y se motiva a la utilización del arte como herramienta de aprendizaje efectivo que mejora el interés y promueve ambientes óptimos y dinámicos de aprendizaje, así como se invita al docente a estar presto a las necesidades de sus alumnos, para brindarle herramientas que sean útiles en su desempeño social en nuestra sociedad.

Recomendaciones

Este proyecto de investigación de tipo cualitativo, permite brindar diversas herramientas sobre formas, pautas e ideas de generar ambientes de aprendizaje dinámicos que fomenten el interés y la motivación de los estudiantes, dinamizando el quehacer docente y generando espacios de aprendizaje útil.

Se recomienda principalmente a los educadores, que se interesen de manera activa por las necesidades de sus estudiantes, propiciando espacios participativos en donde el aprendizaje sea colaborativo y de manera conjunta se construyan los saberes, así mismo, innovar en sus prácticas docentes por medio del arte, para lograr la atención e interés de los alumnos en ambientes creativos y dinámicos que permitan al estudiante acceder al aprendizaje desde las diferentes formas de aprender que cada uno posea (aprendizaje visual, auditivo y kinestésico).

También se hace necesario que las directivas de las instituciones colaboren en el desarrollo de proyectos artísticos y permitan la implementación de ambientes propicios para motivar el interés de los estudiantes, por medio de campañas, capacitación y estudio de nuevas metodologías de formación orientadas al aprendizaje útil, al uso del arte como herramienta de aprendizaje y al aprendizaje colaborativo; todo lo anterior, con el fin de redefinir el concepto de ambiente entendido ahora como una experiencia de construcción del aprendizaje.

Lista de referencias

- Andrés, T. A. (2014). Curriculum y evaluación - Universidad de Concepción - Campus Los Ángeles. Los ángeles Chile: Escuela de Educación.
- Aprendizaje significativo. (2016, 26 de septiembre). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 02:01, septiembre 27, 2016 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Aprendizaje_significativo&oldid=93923372
- Batistozzi. (1997). Bogotá, D. d.-A. (2015). Reorganización curricular por ciclos.
- Bruner. (1989). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza .
- Cárdenas-Pérez, R. E., & Troncoso-Ávila, A. (2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Revista Electrónica Educare*, 18(3), 191-202.
- De Bogotá, A. M., & territorial de planeación Distrital, C. (2012). Documento de bases del plan de desarrollo económico social y de obras públicas para Bogotá, Distrito Capital 2012-2016. *Bogotá DC: Documento de consulta ciudadana CTPD*.
- Forneiro, M. L. I. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar. *Revista Iberoamericana de educación*, (47), 49-70.
- García-Chato, G. I. Ambiente de aprendizaje: Su significado en educación preescolar. *Revista de Educación y Desarrollo*, 29.
- Howard, G. (2005). Didáctica de las artes visuales sustentada en la propuesta de las Inteligencias Múltiples. *Ingeniería Industrial - Año 4 No. 1*.
- Lenis, C., Saavedra, C. M., López, H., & Jiménez, M. La influencia de la estimulación musical sobre el proceso de atención en niños de 4 años, por medio del Oído Electrónico

patentado por el Método Tomatis®.

Nacional, M. d. (2010). Orientaciones pedagógicas para la educación en Básica y Media. Primera edición. Bogotá, D. C.

Parra, B. L. (2014). Didáctica de las artes visuales sustentada en la propuesta de las inteligencias múltiples de Howard Gardner: Experiencia aplicada en un primer año medio de la comuna de Concepción. *Revista Ingeniería Industrial*,4(1).

Parres Soto, R. E., & Flores Macías, R. D. C. (2011). Experiencia educativa en arte visual diseñada bajo un modelo de autorregulación del aprendizaje con estudiantes universitarios. *Revista mexicana de investigación educativa*,16(49), 597-624.

Rodríguez, J. A. C., Valencia, J., & Arias, A. V. (2012). Creatividad: concepciones, estrategias y su estimulación en entornos educativos. *Las instituciones en el desarrollo regional del área metropolitana 2000-2009* José Fernando Cardona Henao El programa de Articulación como experiencia significativa en la Fundación Universitaria Católica del Norte Sistematización de la experiencia, 6(2).

Ruíz, J (2014). Ambientes Sonoros de Aprendizaje. Publicado por leoruiz. Tomado de: <http://ambientesonorosdeaprendizaje.blogspot.com.co/2014/12/ambientes-sonoros-de-aprendizaje.html>

Secretaria de Educación. Alcaldía Mayor de Bogotá, D. (2007). Orientaciones curriculares para el campo de Comunicación, Arte y expresión. Bogotá.

Spravkin, M. (1998). Enseñar plástica en la escuela. En *ARTES Y ESCUELA* (págs. 94-131). Buenos Aires: paidós..

Torrecilla, F. J. M. (2010). Investigación acción. *Métodos de investigación en Educación Especial. 3ª Educación Especial. Curso, 2011.*

Anexos

A. Encuesta a estudiantes del colegio de Nuestra Señora del Pilar – Sur.

Hola: La presente encuesta es para indagar algunos aspectos sobre el ambiente académico de tu colegio, tus gustos artísticos y tus actividades preferidas que se desarrollan en tus clases diariamente.

Marca con X una de las opciones de cada pregunta, si no encuentras tu opción, escribe la palabra que necesitas en la casilla “e. Otro”.

Encuestador: _____

Encuestado: _____ Edad: _____ Grado: _____

Institución educativa: _____

PREGUNTAS	a.	b.	c.	d.	e. Otro
1. ¿Qué actividad sabes hacer bien?	Leer	Conversar	Cantar	Dibujar	
2. ¿Cuál es tu música favorita?	Hip Hop	Pop	Rock	Reggaetón	
3. ¿Qué ayuda didáctica usada por los profes, es la mejor para aprender los temas vistos en clase?	Video beam	Audios	Libros	Laminas	
4. ¿Cuál lugar del colegio es tu preferido para aprender?	Patio	Salón de Clase	Teatro	Biblioteca	
5. ¿De qué manera estudias para las evaluaciones?	Leyendo	Viendo televisión	Escuchando música	Escribiendo	
6. ¿Qué tema actual te interesa más?	Tecnología	Música	Cultura (social, religión, economía)	Deporte	

7. ¿Cuáles colores te llaman más la atención?	Primarios	Secundarios	Cálidos	Fríos	
8. ¿Cuál actividad prefieres para aprovechar el tiempo libre?	Leer	Hacer ejercicio	Cocinar	Chatear	
9. ¿Qué material elegirías para hacer una obra de arte?	Distintas clases de papel	Material reciclado	Vinilos - acuarelas	Lápices de colores - marcadores	
10. ¿Cuál manifestación artística es tu favorita?	Literaria (romántica, naturalista, realista)	Artes Plásticas (dibujo, grabado, pintura)	Musical o auditiva	Corporal o del espectáculo (gestos, teatro)	
11. ¿De qué manera tu aprendizaje es significativo?	Trabajando en equipo	Trabajando individualmente	Realizando las tareas en casa	Escuchando atentamente a los profesores	
12. ¿Cuál estilo de arte prefieres?	Arte Clásico (Grecia y Roma)	Arte Postmoderno (arquitectura, cine, televisión)	Arte Urbano (graffiti, fotografía, etc)	Arte Vintage (objetos antiguos)	
13. ¿Qué juego practicas con facilidad?	Videojuegos	Rompecabezas	Ajedrez	Sudoku	
14. ¿Qué género literario te llama más la atención?	Narrativo (cuento, mito, leyenda)	Lirico (canción, poema)	Dramático (comedia, tragedia)	Didáctico (crónica, fabula, oratoria)	

B. Registro fotográfico



