

El arte y la tecnología como estrategias didácticas para el proceso de enseñanza aprendizaje.

Palabras Clave: Artes, Estrategias Didácticas, Tecnología Educativa

Gaytán Sáenz Victoria²¹

Silva Jasso Gerardo²²

INTRODUCCIÓN.

Actualmente, la innovación en el ámbito educativo y dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje se ha convertido en una necesidad para los docentes, puesto que la innovación permite promover un avance y sobre todo una transformación de lo que se desea mejorar, en este caso el proceso educativo. Dentro de esta presente investigación se pretende dar a conocer de qué manera el docente a través del arte y la tecnología maximiza el logro de los aprendizajes esperados de los niños y niñas del nivel de preescolar mediante el diseño de planes, situaciones y espacios que contemplen estos dos ámbitos como estrategias didácticas.

Planteamiento del problema.

El arte en la educación tiene a bien propiciar y construir conocimientos referentes al patrimonio cultural y universal, así como promover valores, desarrollar habilidades de apreciación y expresión y contribuir al logro de los aprendizajes esperados de educación básica a través de actividades de creación artística brindando al igual que la tecnología herramientas que le permitan a los individuos comunicarse, expresar y transmitir sus conocimientos, percepciones y perspectivas a la sociedad.

De tal manera que se reconoce el arte como cualquier manifestación que tenga como objetivo la comunicación y la estética a través de las cuales se expresa el mundo exterior e interior de cada individuo, se destaca su relevancia y trascendencia como fuente de enriquecimiento para el proceso educativo así como la necesidad de su implementación como una estrategia didáctica que en conjunto con la tecnología son indispensables para llevar a cabo un proceso de enseñanza- aprendizaje que favorezca todos los campos y áreas de desarrollo del nivel de preescolar.

²¹ Escuela Normal Experimental “Miguel Hidalgo” Tesista

²² Escuela Normal Experimental “Miguel Hidalgo” Docente-Investigador

Con base a esto se concibe que el problema central de esta investigación es el poco valor educativo que se le da a la educación artística en comparación con los campos de formación académica de lenguaje y comunicación y pensamiento matemático en el nivel de preescolar, puesto que los agentes educativos propician más espacios de aprendizaje para estos conocimientos y deslinda la necesidad de introducir a los alumnos a una educación socioemocional y artística. Así mismo se busca que los alumnos del nivel de preescolar reconozcan y conciban que las TIC deben ser utilizadas de manera crítica, por lo que utilizar estos recursos desde este nivel pretende fomentar el uso adecuado por parte de los infantes en un futuro.

Justificación.

El arte se reconoce como un concepto que comprende a todas las creaciones estéticas realizadas por el hombre, su función es meramente expresiva y subjetiva puesto que a través de las percepciones individuales del mundo exterior los individuos expresan emociones, sentimientos, sueños, ideas e inspiraciones muy particulares de su manera de concebir su entorno. A través del arte se resguarda el patrimonio cultural, por otra parte, pero de igual relevancia la tecnología es el conjunto de recursos y herramientas que promueven y facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje mediante su implementación en el aula como una estrategia didáctica que en conjunto con el arte podrían favorecer el proceso educativo.

Si bien existen múltiples intenciones para utilizar la tecnología y el arte, se concibe que la tecnología tuvo un papel primordial para llevar a cabo una educación en tiempo de confinamiento por tal motivo es necesario promover el uso de estas herramientas y recursos así como seguir enriqueciendo la cultura de México mediante el desarrollo de habilidades artísticas, los agentes educativos se dan a la tarea de implementarlo como tácticas de enseñanza en la educación buscando retomar el arte y la tecnología como estrategias didácticas que permitan desarrollar la imaginación, creatividad, la expresión y de igual manera ser una invitación abierta a descubrir, explorar y conocer su medio social mediante la percepción.

“El arte es de vital importancia en la educación ya que es generador del desarrollo de la expresión creativa natural que todo ser trae consigo, y estimula tanto las cualidades como los valores sociales, morales y la autoestima” (Hernández, 2011,

p. 9) En función de enriquecer el desarrollo emocional el arte promueve el autoconocimiento, la autonomía y la apreciación de su entorno.

La relevancia de la tecnología y el arte en el ámbito educativo recae en la necesidad de brindar a los alumnos conocimientos, habilidades y capacidades que le permitan tener un desarrollo integral, el arte en la educación básica es una forma de manifestarse, su proceso consiste en emplear la subjetividad y las experiencias a fin de crear significados propios, la adquisición de estas habilidades es un proceso dinámico, flexible y particular de cada ser humano.

El uso de las tecnologías y el arte como medios de aprendizaje permite a los docentes innovar en el hacer y ser, transformar los contenidos curriculares en aprendizajes significativos es una labor compleja y rigurosa que requiere de estrategias, metodologías, recursos y formas de llevar a cabo el trabajo docente, en el nivel de preescolar se reconoce que mediante el arte y la tecnología se brinda a los alumnos ambientes de aprendizaje dinámicos y enriquecedores.

Las artes en el aula favorecen la adaptación al cambio, el manejo de la incertidumbre, la exploración de lo incierto, la resolución de problemas de manera innovadora, la aplicación de un juicio flexible en la interpretación de diversos fenómenos, así como la exploración del mundo interior. (Secretaría de Educación Pública, 2017, p. 280)

Desarrollar la práctica educativa mediante el uso de recursos tecnológicos y artísticos favorecerá aspectos importantes, su relevancia reside en un primer momento en brindar un acceso universal a la educación, promover la innovación y mejorar la calidad educativa.

El arte además de ser un área de desarrollo personal y social que conforma el currículo es un forma de incentivar a los alumnos a desarrollar la sensibilidad, la capacidad de crear y de expresarse, promover en las aulas de nivel inicial actividades donde se utilice el arte como una estrategia para lograr los propósitos y aprendizajes esperados establecidos orientará una práctica holística “el arte se ha convertido en una forma de expresión, en ocasiones puramente estética, en otras provocadoras, para ejercer en el espectador un sentimiento, una emoción, en otros casos el arte se convierte en una herramienta de protesta” (García, 2012, p. 3) de tal manera que el arte se vuelve un factor determinante en los ámbitos sociales, culturales y educativos.

Por consiguiente y en la medida de aceptar que la tecnología y el arte en la etapa infantil son aspectos necesarios para la adquisición de aprendizajes de los diferentes campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social, el docente implementa en las aulas de clases de nivel preescolar el arte y la tecnología como estrategias didácticas con el objetivo de incentivar a los niños y niñas a concebir la tecnología como una herramienta versátil y el arte como una forma de expresión.

Objetivo general:

Incorporar el arte y la tecnología como estrategias para el proceso de enseñanza- aprendizaje mediante el diseño de planeaciones didácticas que tengan a bien retomar el arte de manera transversal y la tecnología como recurso innovador para contribuir al desarrollo integral de los infantes y propiciar ambientes de aprendizaje interactivos dentro de los cuales se promueva la comunicación, creatividad e imaginación como capacidades para adquirir nuevos conocimientos.

Objetivos específicos.

1. Desarrollar habilidades artísticas mediante la implementación del arte como estrategia didáctica para promover un desarrollo integral de niños y niñas del nivel preescolar.
2. Generar ambientes de aprendizaje mediante el uso de la tecnología como medio innovador para el uso de esta de manera crítica y creativa para el proceso de enseñanza.
3. Innovar en el diseño de estrategias didácticas que contemplen el arte y la tecnología de manera simultánea a través de planes de trabajo para maximizar el logro de aprendizajes esperados.

Preguntas de investigación

Las preguntas de investigación, son un aspecto importante que surge del planteamiento de la idea de una investigación, basado en una teoría fundamentada por expertos en el tema de interés personal.

1. ¿Cuál es la importancia del arte cómo estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje?
2. ¿Cómo ha impactado la tecnología en el proceso educativo a través del tiempo?
3. ¿Qué papel juega en la actualidad la tecnología en el proceso educativo?

4. ¿Qué impacto tiene en el nivel de preescolar, planear actividades artísticas?

METODOLOGÍA

Dentro del paradigma cualitativo se destaca el método de investigación-acción, conocido como la metodología del profesorado como investigador por Latorre (2003) está centrado en el diálogo activo entre la teoría y la práctica, dentro de esta investigación, el investigador interviene dentro del proceso de investigación de manera participativa. El objetivo de esta es la mejora de un ámbito, así como la identificación y resolución de problemas generalmente de enfoque educativo, el agente investigador efectúa una serie de estrategias y acciones las cuales posteriormente son llevadas a cabo mediante ciclos de acción y de reflexión.

La investigación acción consiste en la interpretación activa de los hechos que ocurren, es en definitiva el estudio de una problemática específica de ámbito social que acontece y afecta a un grupo determinado de personas, la función y objetivo de esta investigación reside en mejorar y transformar la calidad de la práctica social y comprender los ámbitos o situaciones detectadas, esta investigación pretende dar a conocer la situación problema mediante el punto de vista de los agentes que se ven inmersos en esta.

La investigación- acción se reconoce como un método que requiere del trabajo colaborativo puesto que la relación entre los participantes y los principios éticos permitirán al investigador conocer la interpretación de los agentes involucrados en la mejora transformadora de la problemática y acordar de qué manera la información brindada por los participantes será dada a conocer a medios exteriores, por ello el investigador utiliza la observación activa y entrevistas como instrumentos para la recogida de información, de esta manera el diálogo da validez a la investigación-acción.

El autor John Elliott (1993) retoma la investigación acción a través de un enfoque que compete un proceso comprensivo, exploratorio y teórico.

El propósito de la investigación – acción consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria. 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. (citado por Herreras, 2004, p. 1)

La investigación acción es un método que se utiliza comúnmente para transformar una práctica social de un ámbito educativo, de salud o administrativo, acontece cuando un involucrado detecta una problemática y muestra iniciativa para contribuir a su mejora mediante la acción y reflexión.

Asimismo, se concibe que la investigación acción se realiza por medio de ciclos caracterizados por su flexibilidad ante la interpretación subjetiva y los ajustes realizados con base a los hechos, como punto de partida se reconoce que el investigador construye un diagnóstico referente a la situación problemática, posteriormente crea y formula estrategias de acciones para la resolución del problema, así mismo las ejecuta y evalúa y finalmente reflexiona y crea diagnósticos posteriores referentes a la problemática y con base a los resultados obtenidos de las estrategias puestas en práctica, de esta manera surge el ciclo reflexivo que permite desarrollar el proceso de una investigación- acción. A continuación se describe el ciclo reflexivo y las fases propuestas por el autor John Elliott (1993):

La primera fase que propone el autor se reconoce como la identificación de una idea general, es decir que, el investigador detecta la problemática que atañe dentro de su grupo social y lleva a cabo un análisis o diagnóstico de esta. Posteriormente se lleva a cabo un planteamiento de hipótesis que tienen como finalidad transformar y mejorar la situación problema detectada.

Con base en esto se crea el primer plan de acción, este es la planificación de acciones o actividades mediante las cuales se espera cumplir los objetivos, y contribuir a la mejora de la problemática, el plan de acción es diseñado en una tabla con cuatro columnas, dentro de esta se presentan los objetivos específicos, las actividades a desarrollar, los contenidos y los recursos a utilizar, este plan será evaluado y permitirá la revisión general de los resultados, al detectar los fallos de la intervención o ejecución del primer plan de acción el investigador pondrá en práctica el segundo plan de acción a fin de reconocer los efectos y comprobar las hipótesis para poder desarrollar el tercer plan de acción conocido como el plan corregido, cada plan de acción permite al investigador reflexionar, analizar y reconocer los fallos,

efectos y funcionalidad de las acciones propuestas, por ello el ciclo reflexivo que propone Elliott permite orientar el trabajo de manera reflexiva a través del replanteo.

Esta investigación corresponde a un enfoque cualitativo debido a que el investigador interviene dentro del proceso educativo para comprobar y dar validez a las hipótesis, conocer la interacción de los participantes, observar el comportamiento, comprender las emociones, opiniones, experiencias e ideas de los sujetos que participan dentro de la investigación mediante el diálogo. La investigación se centra en el análisis activo del proceso de enseñanza- aprendizaje por lo que este paradigma permite comprender la interacción social dentro de una organización institucional de ámbito educativo.

El investigador se reconoce a sí mismo como un agente activo dentro de la investigación lo que le brinda la oportunidad de obtener información e interpretarla mediante instrumentos de investigación como diagnósticos, entrevistas, diario de trabajo, observaciones y una indagación profunda en el proceso educativo de un aula de educación preescolar, la apreciación e interpretación de los datos obtenidos permite responder a las preguntas de investigación planteadas. La elección de tal enfoque se remite a la importancia y trascendencia que tiene el desarrollo de un proceso holístico dentro de un aula de clases y de qué manera la información recolectada permite al investigador expresar a través de una descripción detallada los resultados obtenidos.

La investigación cualitativa en el campo educativo toma importancia debido a su enfoque reflexivo ya que tiene como finalidad que el investigador comprenda e interprete la vida que le rodea, además, brinda la oportunidad de conocer los fenómenos, comportamientos y la espontaneidad del ser humano en los espacios y lugares donde estos se desenvuelven naturalmente.

La investigación se lleva a cabo mediante el método de investigación- acción debido a que el objeto de estudio es la mejora y transformación de la intervención docente.

RESULTADOS Y DISCUSIONES.

En relación a otros estudios y trabajos de investigación se reconoce que el arte y la tecnología corresponden a medios y recursos que si bien no son una solución total que erradiquen el rezago escolar o promuevan que se automatice la enseñanza, son ámbitos que permiten generar espacios dentro de los cuales los alumnos pueden

adquirir mayores experiencias de aprendizaje, construyendo visiones, percepciones y conocimientos propios de la vida y del entorno que les rodea. En congruencia con otras aportaciones como la realizada por Wilking Ureña (2010) se postula que el docente tiene la responsabilidad y necesidad de diseñar situaciones didácticas que contemplen las tecnologías dentro del currículo como recursos y medios que brinden experiencias enriquecedoras y trascendentes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, si bien en esta investigación el autor menciona claramente que la tecnología no es una solución a los problemas de la educación, reconoce el impacto y la versatilidad de este recurso como agente didáctico, lo cual permite considerar que deliberadamente la tecnología puede ser utilizada como una estrategia didáctica mediante la cual se generan ambientes que promueven a través del uso de la tecnología de manera crítica y creativa la adquisición de aprendizajes de diversos campos y áreas de desarrollo del currículo.

Así mismo, en la investigación “El valor del arte en el proceso educativo” por Lourdes Palacios (2006) se retoma de manera análoga la problemática central de esta investigación, puesto que se aborda la premisa en la cual se retoma que en la educación actual se prioriza el pensamiento lógico racional, enfocada en el desarrollo de habilidades, capacidades y conocimientos matemáticos y lingüísticos y desvalorizando las habilidades artísticas y socioemocionales, por lo que en relación a esta investigación la autora menciona que “ El arte tiene un papel de suma importancia, dado que tiene la cualidad de conectar y comprometer los sentimientos, las emociones y los afectos, humanizando en lo más profundo el proceso de desarrollo del niño”. (Palacios, 2006, p.42)

Los resultados obtenidos en cuanto a la intervención pedagógica centrada en el uso de recursos tecnológicos como medios didácticos y el arte como asignatura transversal dan a conocer que el nivel de desempeño de los estudiantes mostró un gran avance y progreso puesto que la mayoría de los alumnos con los que se implementó el plan de acción con la finalidad de emplear el arte y la tecnología como estrategias didácticas se encuentran en un nivel sobresaliente cumpliendo y logrando con los aprendizajes esperados de área de desarrollo personal y social de artes, así mismo se reconoce que alrededor del 80% de los estudiantes logran los aprendizajes de los campos de formación académica que se trabajaron en el periodo de investigación como: Pensamiento matemático, lenguaje y comunicación y exploración y

comprensión del mundo natural y social, y así mismo el área de educación socioemocional y educación física. Las estrategias didácticas en conjunto con los recursos y material didáctico propuesto y empleado permitieron incentivar a los alumnos a participar activamente en la construcción de sus conocimientos fomentando y contribuyendo a su desarrollo integral.

CONCLUSIONES.

A manera de conclusión, se puede dar a conocer que los resultados obtenidos a lo largo de la presente investigación permiten apreciar que el arte en conjunto con la tecnología favorece y promueve el máximo logro de los aprendizajes esperados del área de desarrollo personal y social de artes y así mismo se contribuyó de manera sobresaliente al logro del mayoría de los aprendizajes correspondientes a los campos de formación académica, la vinculación entre estos dos ámbitos representó una innovación funcional dentro de proceso de enseñanza aprendizaje puesto que a través de observaciones y cuestionamientos informales así como evidencias concretas y un análisis reflexivo a lo largo de cada periodo de intervención se pudo valorar que los estudiantes del nivel de preescolar mostraron gran interés al momento de implementar estrategias didácticas que contemplaron las TIC y el arte como medios de aprendizaje.

La incorporación de aplicaciones que retomaron el arte y la tecnología de manera conjunta como lo es el programa Paint, aplicaciones de creación musical y programas de diseño así como espacios donde se utilizaron recursos tecnológicos para la creación de obras artísticas fueron estrategias destacadas dentro del proceso educativo, así mismo el uso de aplicaciones y recursos tecnológicos enriqueció el crecimiento profesional puesto que a través de la vinculación entre estos ámbitos se pudieron fortalecer competencias profesionales y contribuir a la transformación del desempeño docente. Se reconoce que innovar dentro del proceso educativo a partir del arte y la tecnología permitió generar ambientes de aprendizaje enriquecedores mediante los cuales los alumnos lograron su perfil de egreso y contribuyeron a su desarrollo integral de manera creativa y significativa.

Se destaca que a través del cumplimiento y logro de los objetivos específicos se pudo promover la comunicación, creatividad e imaginación como capacidades para adquirir nuevos conocimientos a partir de lo cual los infantes pudieron construir aprendizajes significativos de los tres campos de formación académica y las áreas de

desarrollo personal y social, enriqueciendo su formación y fomentando no solo el pensamiento lógico sino también su pensamiento creativo. A través de los insumos recolectados a lo largo de la investigación se pudo reconocer que el uso de las TIC y la incorporación del arte generó ambientes de aprendizaje basados en el respeto, la libertad, espontaneidad y confianza puesto que todos los infantes investigados son capaces de expresar activamente sus emociones, sentimientos, opiniones e ideas del mundo que les rodea.

Referencias

- Elliott, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación- acción*. Ediciones Morata
- García, C. (Febrero de 2012). “¿Qué puede aportar el arte a la educación?: el arte como estrategia para una educación inclusiva”. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, (1), 5-12.
- Hernández, A. (2011). “El arte como estrategia metodológica de aprendizaje en la educación inicial”. *Milagro*.
- Herreras, E. B. (2004). “La docencia a través de la investigación-acción”. *Revista Iberoamericana de Educación*, 35(1), 1-9.
- Palacios, L. (2006). “El valor del arte en el proceso educativo”. *Reencuentro. Análisis de problemas universitarios*, (46), 36-44.
- Secretaría de educación Pública. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral Educación Preescolar*.
- Ureña, W. (2010). *Impacto de la tecnología en la educación*. Monografías <https://www.monografias.com/trabajos-pdf/impacto-tecnologia-educacion/impacto-tecnologia-educacion.pdf>