



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

“El Ciclo Creativo”.

**Un proceso de enseñanza-aprendizaje,
en el aula de Educación Media o Secundaria.**

Tesina que para obtener el título de

Licenciada en Comunicación Gráfica

Presenta:

Mercedes Catherine Pinell Camacho

Director de Tesina:

Lic. Joaquín Rodríguez Díaz

México, D.F., 2007.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A mi **Madre:**

Que me enseñaste a seguir mis sueños y a alcanzarlos,
porque siempre hay montañas que cruzar y cimas que alcanzar.

A mis **Hermanas:**

Rosemarie, Elizabeth y Lizbeth

Por su cariño y apoyo a lo largo de toda mi vida.

A Daniel:

Por ser mi compañero, amigo y pareja,
en todo mi aprendizaje como universitaria,
como profesional, esposa y madre.
Juntos hemos hecho un camino.

A mis Hijas:

Elisa y Catherine,
Por que ustedes son el motor para
Que alcance cualquier meta.

Gracias
Hoy y siempre.

A la **UNAM**:

Por todo el aprendizaje que obtuve
a través de sus profesores, amigos y compañeros.

Índice Temático.

Índice Temático

■	<i>Introducción</i>	8
■	<i>Capítulo I: El Sistema Educativo Público y Privado en México.</i>	20
1.1	▶ La Secretaría de Educación Pública y los Programas de Educación Artística.	21
1.2	▶ El Programa de Artes Visuales del Colegio de Ciencias y Humanidades CCH, de la Universidad Nacional Autónoma de México.	25
1.3	▶ Combinando Modelos Educativos Internacionales con el Sistema Educativo Nacional: La Organización del Bachillerato Internacional (IBO) en el Instituto Educativo Olinca, S. C.	29
■	<i>Capítulo II: La Educación Artística.</i>	33
2.1	▶ Función de la Educación Artística.	34
2.2	▶ Dimensiones de la Educación Artística.	39
2.3	▶ Procesos del Pensamiento.	43
■	<i>Capítulo III: Estrategias de enseñanza y procesos de aprendizaje artístico.</i>	47
3.1	▶ Las competencias en la Educación Artística.	48
3.2	▶ Características de una metodología artística.	53
■	<i>Capítulo IV: El Ciclo Creativo, sus características y función</i>	56
4.1	▶ Características del Ciclo Creativo.	57
4.2	▶ Función del Ciclo Creativo.	63
■	<i>Capítulo V: El Ciclo Creativo en el aula.</i>	65
5.1	▶ Competencias que se desarrollan al realizar un Ciclo Creativo.	66
5.2	▶ Integrando el Ciclo Creativo al Programa Académico del docente.	73
5.3	▶ Evaluación de un Ciclo Creativo en el aula.	81
5.4	▶ Resultados en el proceso de enseñanza–aprendizaje del alumno al integrar el Ciclo Creativo como estrategia de trabajo en el aula.	90
■	<i>Conclusión.</i>	92
■	<i>Glosario de Términos Pedagógicos.</i>	95
■	<i>Referencias Bibliográficas.</i>	99

Introducción.

**“El Ciclo Creativo un proceso de enseñanza-aprendizaje,
en el aula de Educación Media o Secundaria.”**

La educación artística permite al ser humano, ampliar su capacidad de apreciación sobre diversas épocas de la historia de la sociedad, desarrollar habilidades de expresión mediante el conocimiento y manejo de diversas técnicas plásticas, así como apreciar la expresión de otras personas, es decir, adquiere competencias artísticas.

El arte ha sido en sus distintas disciplinas: literatura, música, danza, teatro, fotografía, artes visuales, etc. (por mencionar sólo algunas de ellas) el espejo de la sociedad, permitiendo resaltar tanto, aspectos negativos como positivos de una humanidad en constante transformación, razón por la cuál, resulta importante buscar la comprensión de este lenguaje para que pueda ser entendido en cada uno de sus aspectos por el observador, que no es otro que cualquier individuo que tenga un acercamiento a cualquiera de las manifestaciones artísticas que existen y por el artista, que busca comunicar su propia visión del mundo que le rodea.

Para lograr una adecuada apreciación del arte, es necesario comprender las características que lo integran, la evolución que ha tenido a lo largo de la historia del hombre a partir de distintos esquemas: social, político, económico, religioso, científico y tecnológico, adecuando esta información a la edad y capacidad de comprensión del observador, en este caso del alumno al que se le imparte la asignatura de Arte.

La apreciación del arte esta íntimamente ligada a la vida de todo individuo, ya que el mundo esta invadido de imágenes, colores, formas, texturas, etc., por lo que todo ser humano se encuentra en constante observación y apreciación de él, pero ello no quiere decir que realmente se este realizando un análisis de la información que llega de manera visual, por lo que es necesario guiar este aprendizaje.

Por otra parte la necesidad de expresión es innata en las personas, ya sea utilizando la palabra escrita o hablada, el movimiento corporal, el diseño de objetos o espacios, el sonido. Se busca expresar ideas y sentimientos sobre el mundo que nos rodea, sobre aquello que soñamos, nuestra propia personalidad, nuestro interior, para ello se requiere buscar el mejor lenguaje, que permita reflejar esos sentimientos e ideas.

La historia del hombre en su búsqueda por comprender lo que le rodea, ha manifestado en cada una de sus culturas, la necesidad de acceder a un lenguaje ya sea iconográfico, corporal, musical, escrito u oral, dado que la comunicación es indispensable en una sociedad. Por su parte el arte, surge como un proceso de comunicación y no como una manifestación estética porque el concepto de belleza no era la prioridad en las primeras sociedades pero la comunicación si, ya fuera para tratar de acercarse a un mundo en donde las manifestaciones de la naturaleza necesitaban una explicación, la creación de distintos dioses o posteriormente con el desarrollo de las civilizaciones. El hombre siempre ha buscado plasmar los acontecimientos más significativos de su vida por medio de una representación ya sea plástica (pintura, escultura, arquitectura), danza, música o cualquier otra manifestación conocida actualmente como artística para inmortalizarse y ser parte de la historia.

Partiendo de este punto se puede decir que para entender el desarrollo de una sociedad o civilización es necesario estudiar los vestigios que han dejado, los que se manifiestan en expresiones artísticas, permitiendo así comprender nuestra propia historia y la evolución que día a día transforma el mundo.

Al combinar esta necesidad de expresión del ser humano y la capacidad de apreciación que tiene del mundo que le rodea, surge la necesidad de integrar la asignatura de arte en los planes de estudio de todos los niveles de educación, ya sea en México o en cualquier otro país, para conocer la evolución que ha tenido el arte, sus características y artistas representativos.

El aprendizaje de cualquier asignatura o tema académico requiere el seguimiento de distintas metodologías, recursos pedagógicos, didácticos, actividades y evaluaciones que permiten al alumno lograr la comprensión de aquello que se quiere que aprendan de manera significativa. De igual manera el docente requiere tener el objetivo de lo que enseñará, para qué lo enseña, cómo logrará el aprendizaje en el alumno, cuándo se enseñará el tema y cómo verificará el aprendizaje obtenido.

La creatividad es parte integral de todo individuo, para desarrollarla se requiere comprender como estimularla para lograr evidenciarse de forma práctica.

Los docentes que integran actividades que estimulan el desarrollo de diferentes habilidades, logran alumnos creativos, críticos, responsables y comprometidos consigo mismo y con el mundo que les rodea, para ello es necesario que el docente conozca y maneje diferentes estrategias de enseñanza que permitan evidenciar el aprendizaje de sus alumnos. Para decir que existen buenas estrategias de enseñanza, se debe evidenciar un adecuado aprendizaje.

Una estrategia es la mejor forma de realizar una acción con un fin definido, por lo tanto si se habla de estrategias de enseñanza, se estará hablando de la mejor forma de lograr la comprensión y aplicación de un conocimiento determinado que tiene un objetivo específico.

Los docentes que imparten la asignatura de arte, en cualquiera de sus manifestaciones y niveles académicos utilizan diversas estrategias encaminadas a lograr el aprendizaje tanto para la parte teórica como la práctica, utilizando investigaciones, ejercicios prácticos, proyectos específicos o temáticos, etc., que permitan la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa de aquello que se pretende enseñar.

Estas estrategias llevan un ciclo implícito, es decir, no se debe avanzar a una nueva área de estudio en el tema sino se tiene una comprobación de que se ha adquirido el conocimiento requerido para poder continuar y profundizar en el tema.

En el arte el alumno o cualquier persona siguen un proceso natural de pensamiento para poder crear:

1. ¿Qué quiero plasmar?

Esta es la primera interrogante cuando se enfrenta ante la idea de expresarse.

2. ¿Para qué lo quiero realizar?

La expresión tiene que tener un fin, ya sea por el gusto de realizar algo que satisfaga una necesidad personal o que cumpla otro objetivo determinado.

3. ¿Cómo lo puedo lograr?

Esta es una de las preguntas que requieren análisis, para partir del propio conocimiento o de uno nuevo en la búsqueda de una estrategia adecuada.

4. ¿Qué requiero para hacerlo?

Generalmente es en este punto donde se dan los mayores problemas en cualquier individuo, porque la elección de materiales, recursos y estrategias de ejecución requieren un proceso de pensamiento más profundo.

5. ¿Me gusta el resultado obtenido en mi creación?

La capacidad de autoevaluar el trabajo es una habilidad que requiere entrenamiento para poder ser críticos de uno mismo y de asumir la responsabilidad que implica el satisfacerlos en primera instancia y posteriormente poder satisfacer los requerimientos de otros. En el caso específico de un alumno, el poder satisfacer sus necesidades y las planteadas por el maestro es la mayor dificultad a la que se enfrenta el docente, debido a que sus necesidades y expectativas son distintas en la mayoría de los casos.

A partir de este proceso natural, se identifica un **Ciclo Creativo**, que permite ayudar al proceso de creación o resolución de una obra artística o de cualquier otro índole.

El Ciclo Creativo como estrategia pedagógica sigue cuatro pasos fundamentales:

a) Investigación:

Del tema o área de estudio del problema planteado, para comprender las características del tema a fin de profundizar el estudio teórico hasta el punto que se satisfagan las interrogantes que se tienen.

b) Planeación:

Del trabajo u obra creativa a partir de la comprensión del objetivo que tiene, el tiempo que se tiene para realizarse y la selección de los recursos o técnicas más adecuadas para su ejecución.

c) La creación o resolución del problema de manera práctica:

Por medio de bocetos o lluvia de ideas que permitan encontrar la mejor solución al problema planteado, hasta llegar a la obra o producto terminado.

d) Reflexión y Autoevaluación:

Por último se identifica durante todo el proceso de trabajo la parte reflexiva del alumno o creativo que se realiza en cada etapa del proceso a partir del inicio de la investigación hasta el producto u obra terminada. Es en esta parte de reflexión y evaluación constante del proceso en donde el maestro y el alumno pueden identificar si se ha logrado la comprensión o aprendizaje de cada área del tema, ya sea teórica y/o práctica.

El **Ciclo Creativo**, se plantea como una estrategia en los procesos de enseñanza-aprendizaje que se siguen en el aula, enfocado en este caso a la enseñanza de las Artes visuales a nivel de Educación Media o Secundaria, sin embargo, esta metodología puede aplicarse a cualquier área de estudio de cualquier plan o programa académico, porque integra pasos sencillos y prácticos que permiten el desarrollo de contenidos, habilidades, actitudes y la capacidad de autoevaluación del alumno y la evaluación del maestro.

OBJETIVOS:

Objetivo Global:

- ▶ Resaltar la importancia del proceso de enseñanza–aprendizaje de la Educación Artística, en la Educación Media o Secundaria.

• *Objetivo General:*

- ▶ Diseñar una metodología de enseñanza artística en el aula, para lograr un aprendizaje significativo en el alumno.

• *Objetivo Particular:*

- ▶ Desarrollar el **Ciclo Creativo** que permita al alumno: investigar, planear, crear, reflexionar y evaluar su proceso artístico.
- ▶ Resaltar la importancia de desarrollar habilidades y actitudes artísticas en los adolescentes.
- ▶ Introducir el Ciclo Creativo dentro del programa académico del docente de Artes Visuales de Educación Media o Secundaria.
- ▶ Integrar el Ciclo Creativo al esquema de evaluación del docente dentro del Programa académico que sigue en el aula.
- ▶ Evidenciar el proceso del Ciclo Creativo de alumnos de 3º de Secundaria.

Justificación:

La educación artística que se imparte en los sistemas de enseñanza media o secundaria a nivel público o privado requiere no sólo del contenido de los ejes de enseñanza y aprendizaje, las líneas temáticas, el desglose de contenidos y las expectativas de logro para desarrollar las habilidades, actitudes y destrezas en el alumno. También requiere que el propio alumno sea partícipe de manera consciente y reflexiva de su aprendizaje para lograr mejores resultados.

A través de este trabajo, se pretende resaltar la importancia que tiene para el alumno el llevar un **Ciclo Creativo** (metodología de investigación, planeación, creación, reflexión y evaluación) para lograr un aprendizaje significativo que le permita desarrollar una cultura artística, así como desarrollar distintas habilidades de pensamiento.

El **Ciclo Creativo** permite al alumno identificar los pasos que debe seguir para lograr expresarse y evaluar constantemente el aprendizaje obtenido. Al docente le permite evaluar, de manera fehaciente, la relación del contenido temático con el desarrollo de habilidades de pensamiento y las habilidades artísticas propias de la materia, su relación con otras áreas del conocimiento, así como el impacto de este aprendizaje en los aspectos actitudinales del alumno.

Planteamiento:

El adolescente de hoy requiere desarrollar diversas habilidades para ir madurando sus procesos de pensamiento, a fin de ser competitivos en un futuro cada vez más complejo.

La expresión creativa requiere de un proceso de reflexión no solamente interno para identificar aquello que deseamos expresar (sentimientos, conceptos, ideologías, etc.) sino también externo, para conocer cómo se han expresado a través de la historia diversos artistas, lo que lleva a un proceso de investigación contextual de la historia y el arte, la sociedad como tal, los adelantos científicos y tecnológicos que les permitieron evolucionar y adelantarse en muchos casos a su época. Por otra parte requiere el identificar cuál es la mejor técnica plástica y elementos visuales para lograr una adecuada expresión y apreciación del arte.

El Proceso Creativo no es un resultado arbitrario de iluminación al intelecto como normalmente piensan ciertos sectores de la población. Es un proceso de pensamiento complejo, en donde intervienen distintas habilidades: perceptiva, estética, ideológica, técnica, expresiva, etc., que permiten en conjunto expresarse al ser humano. Por ello es importante que el propio alumno sea consciente que la expresión artística requiere de un proceso y cuál es, el que él mismo sigue en sus creaciones, para poder aprender de sus aciertos y disminuir sus propios errores, mejorando su propia expresión artística y su capacidad de apreciación estética.

De igual manera, el docente de artes visuales requiere buscar distintas estrategias de enseñanza-aprendizaje que integren los contenidos temáticos, la aplicación de diversas técnicas artísticas, la estimulación para apreciación y la expresión creativa del alumno y por último, la evaluación continúa del proceso de aprendizaje que sigue el educando.

- **Marco Conceptual:**

La formación integral, la formación de valores, el desarrollo de actitudes positivas hacia nuevos y relevantes fenómenos sociales, la promoción de la creatividad y por supuesto el desarrollo de la inteligencia, son sólo algunos de los aspectos que los docentes deben tomar en cuenta al establecer las estrategias y líneas temáticas de contenidos para proponer el plan de trabajo en el aula.

Para lograr este objetivo es necesario analizar los siguientes aspectos:

- ▶ La función y dimensiones de la educación artística.
- ▶ Los procesos de pensamiento que se desarrollan a través de la expresión artística.
- ▶ Las características de una metodología artística.

Los cuales se expondrán más adelante, a través de la opinión y conceptos de diversos estudiosos de pedagogía y psicología.

- **Marco Referencial:**

La experiencia laboral como docente de artes visuales a nivel secundaria en colegios privados durante 14 años, ha permitido el trabajo con distintas metodologías de enseñanza-aprendizaje en la búsqueda de lograr mejores estrategias que permitan a los alumnos la expresión y apreciación del arte como el entendimiento de un lenguaje universal.

Actualmente laboro en el Instituto Educativo Olinca, S. C. ubicado en Periférico Sur No. 5170 Col. Pedregal de Carrasco. En este colegio imparto la asignatura de Artes Visuales a alumnos de 2º y 3º de Secundaria, además de Coordinar el Programa Institucional de Arte, de acuerdo a los programas que establece la Secretaría de Educación Pública, la Universidad Nacional Autónoma de México

en su programa CCH y la Organización del Bachillerato Internacional, a la cual pertenece el colegio desde 1980.

Con este trabajo pretendo establecer la fundamentación para integrar el “**Ciclo Creativo**” a las distintas estrategias de enseñanza-aprendizaje que se utilizan en el aula para impartir la asignatura de Artes Visuales, conforme a los programas académicos que establece la Secretaría de Educación Pública como órgano que rige y regula la Educación Media a nivel nacional y la metodología que establece la Organización del Bachillerato Internacional los cuales aplica el Colegio Olinca donde laboro y para el que se ha diseñado esta estrategia de **Ciclo Creativo** con la finalidad de facilitar la relación de las metodologías Nacional (SEP) e Internacional (Middle Years Program del IBO) tanto en la integración del programa que sigue el docente, sus tablas de evaluación para el proceso de enseñanza, como para evidenciar el aprendizaje del alumno.

*Capítulo I:
El Sistema Educativo Público
y Privado en México.*

1.1 La Secretaría de Educación Pública y los Programas de Educación Artística.

El sistema educativo de nivel secundaria contempla varias áreas del conocimiento: matemáticas, lenguas (español e inglés), ciencias: biología, física, química, humanísticas: geografía, historia, civismo, deportes, tecnológicas: computación, talleres diversos como: dibujo técnico, expresión artística, danza, teatro o música.

La asignatura de Arte se contemplaba anteriormente dentro del área denominada tecnológicas, considerada como cocurricular, en donde de acuerdo a la zona del colegio y a sus espacios se podía optar por una o varios de estos talleres, que tenían la finalidad de complementar la curricula general del programa SEP.

Los talleres de educación artística tenían una duración de 4 horas a la semana por nivel con un programa académico específico acorde a la materia.

Posteriormente la SEP reformo este plan de estudios, estableciendo que la educación artística se impartiera de manera obligatoria a los tres niveles de secundaria en tres programas diferentes, uno por nivel: Expresión Musical, Expresión Teatral y Corporal y Expresión Plástica. Teniendo los tres niveles que desarrollar una línea temática de expresiones nacionales e internacionales y abarcando desde la época del arte primitivo hasta la época contemporánea, así como la relación de la teoría con la práctica.

Este Plan de estudios presentaba la problemática de abarcar un temario sumamente amplio para ser estudiado con un sólo nivel en un tiempo muy corto, un ciclo escolar exclusivamente.

La Secretaría de Educación Pública durante el sexenio de gobierno Vicente Fox Quezada (2000-2006), realizó una reestructuración en sus programas académicos denominado en un principio “RIES”, Reestructuración Integral de la Educación Secundaria en 2004, el cual causó mucha controversia a nivel político y en la propia Secretaría debido al cambio que se propuso en la cantidad de horas impartidas para ciertas materias y el nivel al que se impartirían, por lo que su puesta en marcha se realiza en este ciclo escolar 2006-2007 bajo el título de “**RES**”, Reestructuración de la Educación Secundaria.

El “RES”, Reestructuración de la Educación Secundaria, propone la distribución de las asignaturas por niveles y dividiendo los planes de estudio de acuerdo al número de horas que se impartirá la asignatura.

En lo que se refiere a la asignatura de Arte, esta se dividió en cuatro áreas de estudio: Artes Visuales, Danza, Teatro y Música, cada uno con un programa educativo para impartirse de manera seriada durante los tres años de educación secundaria y divididos a su vez cada año en 5 bloques o ejes temáticos, uno para cada bimestre, lo que anteriormente antes de esta nueva estructuración no se llevaba a cabo, teniendo como resultado un estudio del arte en general, con un programa anual muy apretado en cuanto a los temas y subtemas que tenían que ser estudiados y a la aplicación de las técnicas artísticas de manera superficial.

La reestructuración educativa que entra en vigor este ciclo escolar permitirá profundizar en los temas y en la experimentación de diversas técnicas al propiciar una duración de tres años de manera secuenciada.

Esta nueva visión para integrar la materia de Artes Visuales, sus contenidos, duración y nivel al que deben aplicarse permitirán lograr mejores resultados en los alumnos, el objetivo que plantea la Secretaría de Educación Pública es el siguiente:

“Desde el punto de vista didáctico, la asignatura se organiza en los ejes de Expresión, Apreciación y Contextualización. En el Primero de éstos se reúnen contenidos a partir de los cuales los estudiantes podrán participar en la creación de proyectos visuales bi y tridimensionales empleando distintos medios. Por otra parte, en el eje de Apreciación les brinda elementos de conocimiento para interpretar la forma y significados de varios tipos de imágenes, incentivando su sentido crítico; mientras en el eje de contextualización propone dos rutas de aprendizaje: la primera plantea diferentes temas que permiten comprender la importancia de la imagen como medio de representación y comunicación, desde una perspectiva multicultural en diversos tiempos y espacios; y la segunda, pretende que el alumno analice e interprete la imagen artística contemporánea a partir del significado social y personal que adquiere en distintos ámbitos y problemáticas, descubriendo así múltiples lazos que acercan al arte con la vida cotidiana.”¹

Este nuevo enfoque de enseñanza, hace a un lado los antiguos esquemas que resaltaban solamente la expresión sin una adecuada contextualización del tema, es decir, se limitaba a la enseñanza de técnicas artísticas que producían solamente trabajos plásticos, dejando de lado una parte fundamental del arte, la apreciación, ya que al tener un temario sumamente extenso de la historia del arte, no permite la profundización en el estudio de las características de cada estilo de arte y sus representantes artísticos.

Las técnicas artísticas propuestas de expresión para complementar el programa no buscaban en la mayoría de las ocasiones una relación con los temas de historia del arte, lo que planteaba un problema al profesor: trabajar para la apreciación, desarrollando temas de historia del arte y evaluar mediante cuestionarios, resúmenes, exámenes, o trabajar para la expresión, mediante la

¹ Secretaría de Educación Pública, **Reforma Educativa Secundaria (RES) de Artes Visuales**, Dirección General de Materiales y Métodos Educativos, Subdirección de Artes, México 2006, pág.2 y 3.

enseñanza de técnicas plásticas en donde se evalúa la capacidad del alumno para manejar ciertos materiales básicamente y en donde todos expresan la misma idea propuesta por el maestro (dibujo de imitación) que no contribuye a incrementar su capacidad creativa.

Como se menciona anteriormente, la reestructuración en la educación secundaria tiene varias ventajas, las cuales podrán ser medibles realmente en un lapso de tres años, tiempo en el que saldrá una generación completa de alumnos por lo que hasta ese momento se podrán evaluar las ventajas y desventajas de esta propuesta y los ajustes que se requieran para mejorar el sistema educativo nacional.

Sin embargo existe una problemática de fondo, la visión de las instituciones educativas de trabajar de manera autónoma sin buscar la relación seriada en ejes verticales y horizontales de los temas de estudio que se imparten, es decir, no se buscan programas educativos holísticos, lo que da como resultado el que el alumno o educando no encuentre la relación de las materias que estudia entre sí y sobre todo la función y aplicación en la vida práctica de lo que estudia, produciendo aprendizajes poco significativos que pronto se olvidarán.

El arte no está exento de esta situación, por lo general se piensa que el estudio de esta asignatura servirá para aprender a dibujar, colorear y para hacer trabajos más artísticos en otras asignaturas, sin pensarse que desarrolla muchas habilidades y actitudes en los alumnos que les permitirán desenvolverse con mayor facilidad en cualquier área de estudio ya sea a niveles superiores o en su vida profesional.

1.2 El Programa de Artes Visuales del Colegio de Ciencias y Humanidades, CCH de la Universidad Nacional Autónoma de México.

El proyecto de creación del Colegio de Ciencias y Humanidades permite la integración de una serie de aspectos de carácter social, político y educativo que nuestro país vivía a principios de los años setenta, tales como la búsqueda de una solución a la creciente demanda educativa, una mayor participación en la toma de decisiones en la organización y administración de la Universidad, cambios académicos en lo que corresponde a la enseñanza técnica y humanística que necesitaba el desarrollo social y científico.

“Todo lo anterior fue la puesta en práctica de los acuerdos que particularizaron la reforma educativa, acuerdos que se establecieron en la XII Asamblea General de la ANUIES, celebrada en Hermosillo, Sonora, en abril de 1970, y en donde se establecieron los siguientes objetivos para la función docente:

- *Orientar la enseñanza hacia la creatividad, la capacidad de autoaprendizaje, el sentido crítico, la organización y la disciplina en el trabajo, así como fomentar el sentido de responsabilidad personal y social.*
- *Adecuar la educación a las necesidades del desarrollo del país.*
- *Proporcionar al alumno la información de mayor calidad y actualidad.*
- *Ampliar, en lo posible, las oportunidades de educación superior.*

En síntesis, algunos de los principales objetivos del Colegio son adquirir los métodos y técnicas para aprender a informarse, y aplicarlos a situaciones concretas en la toma de decisiones y soluciones de problemas, acrecentar conocimientos, desarrollar el pensamiento reflexivo y tener una actitud de apertura hacia nuevas experiencias en el proceso de cambio, Con esto cumplimos con los principios fundamentales del Colegio: aprender a aprender, aprender hacer y aprender a ser.’²

²Universidad Nacional Autónoma de México, Colegio de Ciencias y Humanidades, Dirección General de Incorporación y Revalidación de Estudios, **Cultura Básica, Antología**, México, UNAM, 2004. pág.11

"En la propuesta del Plan de Estudios, el Área de Talleres tiene una estructura curricular de cuatro semestres de seis horas semanales, distribuidos en sesiones de dos horas; en los semestres quinto y sexto se ofrecen materias optativas que tienen como objeto algún sistema de signos. En el campo de la expresión gráfica, un signo es todo aquello que nos produce un estímulo visual. Es decir, todo aquello que pueden ver nuestros ojos, conforman el lenguaje gráfico, el cual abarca todas las imágenes existentes, desde las más sencillas hasta las más complejas, entendiendo como imagen toda representación por medio del dibujo de un concepto u objeto.

Todos los signos pueden transmitir algo de una manera casual o intencional, es decir, si el estímulo es de origen natural o se encuentra dentro de la Naturaleza, es de tipo casual, ya que sin intención nadie se presentó y nos transmitió algo; por otro lado, cuando alguien coloca algo para que nos produzca un estímulo visual y llame nuestra atención para transmitirnos algo, se dice que es intencional. Este tipo de lenguaje intencional es el utilizado como código para la transmisión de mensajes en la comunicación gráfica.

La expresión gráfica busca reforzar las imágenes por medio de los elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos que nos signifiquen o ayuden a significar lo que se quiere, por medio de las experiencias adquiridas del receptor del mensaje. Todo esto crea un sistema de signos estéticos que posibilitan la expresión subjetiva, las reacciones emotivas ante el mundo, la naturaleza y el ser humano, utilizando en ello las tres categorías del signo: iconos, índices y símbolos.

Se puede concluir, entonces, que la función del signo consiste en desarrollar lenguajes gráficos que comuniquen ideas por medio de mensajes. Esta operación implica un objeto, una cosa de la que se habla o referente, signos que establecen un código con ciertas reglas o condiciones generales, válidas entre los elementos que constituyen este medio de comunicación".³

³ Bis Universidad Nacional Autónoma de México, Colegio de Ciencias y Humanidades, Dirección General de Incorporación y Revalidación de Estudios, **Cultura Básica, Antología**, México, UNAM, 2004. pág.16

“Por lo tanto, el lenguaje gráfico es la abstracción de un mensaje, pensamiento, idea, etcétera, enfocado a una imagen que será plasmada en una superficie bidimensional, buscando la mejor disposición de los elementos en un formato elegido, es decir, es una conjunción de imagen texto, con el fin de transmitir nuestro mensaje en forma visual, para que cumpla con un fin determinado.

Por todo lo anterior, la finalidad de la materia de Taller de Expresión Gráfica es la de formar individuos que manifiesten libremente sus emociones e inquietudes y desarrollen, por medio del dibujo, el campo de su imaginación y actividad creadora. La expresión artística debe ser una parte integral del hombre en cada momento de su vida, para enriquecer potencialidad, ayudarlo a sentir, gozar y apreciar la belleza, interpretarla para la propia y ajena satisfacción, haciendo más grato el mundo que le rodea. Lo cual propiciará una mejor comunicación y relación con sus semejantes.

Por otra parte, esta materia representa una opción para que el alumno se interese por una carrera artística como las de Artes Visuales y Diseño y Comunicación Visual. No debe perderse de vista que, por su carácter multidisciplinario, esta materia se relaciona con los fundamentos del conocimiento humano, a lo que llamamos cultura, la cual se encuentra integrada en las distintas áreas: la social y humanística (historia y desarrollo de la manifestación en imágenes del ser humano); la químico-biológica (descripción de los fenómenos que determinan la particularidad de los seres vivos); la económica-administrativa (utilización de gráficas como una forma sencilla de analizar encuestas y estadísticas); la físico-matemática (estudio del color y de la forma, llevados a su representación más exacta, como la geometría analítica o la sección áurea); y, por supuesto, la de las Bellas Artes (el estudio de la composición y de los elementos que la integran). “⁴

⁴ Bis Universidad Nacional Autónoma de México, Colegio de Ciencias y Humanidades, Dirección General de Incorporación y Revalidación de Estudios, **Cultura Básica, Antología**, México, UNAM, 2004. pág.18

El Programa de estudios que propone el Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH), tiene como objetivo, no sólo la educación artística como un requisito cultural, sino también, el lograr un enfoque analítico en el alumno sobre el mundo que le rodea, a través del estudio de las imágenes y su función social, además de encaminar el desarrollo de habilidades y destrezas necesarias para aquellos alumnos que se interesen por profundizar sus estudios enfocados a alguna de las carreras que en este rubro imparte la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Conocer y comprender el programa académico de los niveles superiores a los que se integrará el alumno de secundaria, permite al docente poder marcar más claramente los objetivos de su plan de estudios y preparar mejor a sus alumnos, para que puedan lograr un buen desarrollo en otro sistema educativo diferente a la SEP.

1.3 Combinando Modelos Educativos Internacionales con el Sistema Educativo Nacional: La Organización del Bachillerato Internacional (IBO) en el Instituto Educativo Olinca, S. C.

Los sistemas educativos de alto rendimiento, están ligados por lo general a sociedades con un nivel de vida óptimo, lo que nos lleva a países desarrollados en su economía que les permite brindar una educación altamente calificada, en los aspectos científicos, humanísticos, tecnológicos y artísticos; un ejemplo de ello son los países europeos en donde nace un nuevo modelo educativo que propone la integración de metodologías educativas con carácter internacional que permita el desarrollo de alumnos con una visión integradora del mundo que les rodea y la responsabilidad que implica ser parte de él.

El Instituto Educativo Olinca, S. C. desde su creación en México en 1973 con su Fundadora y Directora General, Sra. Ma. Teresa Compeán de Carrera, ha tenido la visión de buscar enriquecer el sistema educativo nacional través del trabajo colegiado con diversas asociaciones educativas de colegios particulares y públicos, nacionales e internacionales, logrando integrar a su colegio en 1980 a la Organización del Bachillerato Internacional (OBI).

La estrategia del **Ciclo Creativo**, tema de este proyecto, tiene como función combinar los planes de estudio que establece la Secretaría de Educación Pública en sus niveles de Educación Primaria y Secundaria que tiene este colegio, así como en sus niveles de Preparatoria con los Programas del Colegio de Ciencias y Humanidades al que se encuentra incorporado, con la metodología de los Programas que tiene la Organización del Bachillerato Internacional, con el objetivo de enriquecer el aprendizaje de sus alumnos al integrar modelos educativos internacionales en su sistema de enseñanza.

A continuación se explicarán las características de este modelo educativo internacional:

La Organización del Bachillerato Internacional (OBI) sin ánimo de lucro, con sede en Suiza, proporciona a sus cerca de 900 colegios públicos y privados miembros, en 135 países de América, Europa y Asia, tres modalidades de metodología de enseñanza-aprendizaje para integrarse a los programas y métodos de cada nación, a fin de enriquecer los sistemas educativos.

Estos Programas son:

- Programa de Educación Primaria (PEP), que integra a los alumnos desde nivel maternal en el preescolar hasta 5º de Primaria.
- Programa de Años Intermedios (PAI), que abarca desde 6º de Primaria a el primer año de Preparatoria ó 4º de Bachillerato.
- Programa de Diploma, que incluye los dos últimos años de Preparatoria, es decir, 2º y 3º.

“Estos tres programas se enfocan a ayudar a los colegios en sus esfuerzos por desarrollar los talentos individuales de los jóvenes, enseñándoles a relacionar los talentos individuales, a relacionar las experiencias adquiridas en la clase con la realidad del mundo exterior. Además del rigor intelectual y de un elevado nivel académico, se da gran importancia a los ideales cívicos de entendimiento internacional, con la intención de que los estudiantes puedan llegar a ser pensadores críticos y considerados, con ansias continuas de sabiduría, participantes atentos de los asuntos locales y mundiales, conscientes de una humanidad compartida que une a la vez que respeta la variedad de culturas y actitudes que contribuyen a un enriquecimiento de la vida.”⁵

⁵ Organización de Bachillerato Internacional, Ginebra, Suiza, IBO, online Curriculum Centre, 2003. <http://occ.ibo.org>

El Instituto Educativo Olinca, integra los programas oficiales (SEP-UNAM) con los programas de la Organización del Bachillerato Internacional (OBI) desde preescolar hasta preparatoria. Es pionero en México del Bachillerato Internacional desde 1980, bajo el lema “Education for life”, con el Programa de Diploma que se imparte a nivel Preparatoria teniendo a la fecha los tres programas educativos de esta Organización, además de sus Programas Institucionales, entre los que se encuentra, Arte.

Olinca además de incorporar esta metodología a su sistema de enseñanza es el único miembro en México de la “International Schools Association” (ISA), cuyo objetivo es formar niños y jóvenes bajo una filosofía internacionalista que promueva una actitud tolerante ante las diferencias culturales, religiosas y raciales, formando Ciudadanos Activos del Planeta.

La Asociación de Colegios Internacionales (ISA) con sede en Ginebra, fue establecida en la UNESCO en París en 1951, como organización no-gubernamental para el desarrollo de la cooperación entre sus colegios miembros y con todos aquellos preocupados por promover la comprensión internacional.

El Instituto Educativo Olinca cuenta además con ocho ejes rectores: los Programas Institucionales entre los que se encuentra el Programa de Arte, que abarca desde el preescolar hasta preparatoria, integrando las materias de: Música, Expresión corporal a nivel preescolar, Artes Visuales, Música y Artes Escénicas (teatro y danza) a nivel primaria y Artes Visuales a nivel secundaria y preparatoria, lo que permite tener ejes rectores verticales, que dosifican e incrementan de manera paulatina los contenidos temáticos para un adecuado aprendizaje en cada disciplina artística, y los ejes horizontales que propone la metodología del Bachillerato Internacional, al buscar la interdisciplina con las demás asignaturas que integran cada programa oficial. Ello permite al alumno encontrar la relajación del arte con otras materias y trabajar con objetivos claros y precisos sobre un tema determinado, así como evaluar no sólo habilidades

propias de la materia, sino también, actitudes fundamentales en el desarrollo de todo individuo.

Es en el conocimiento e integración de estos modelos educativos y en la búsqueda de aplicación conjunta y de forma práctica, en donde nace realmente la necesidad de establecer una nueva metodología de enseñanza-aprendizaje del arte, el **Ciclo Creativo**, que permita la integración de los contenidos propios de la materia, fomente el desarrollo de habilidades del pensamiento de manera conciente en el alumno, integre el desarrollo de actitudes positivas que permitan tener una visión del mundo, respetuosa y responsable, que permitan evidenciar una valoración crítica de su propio proceso de aprendizaje (autoevaluación) para ser aplicado a la vida práctica del alumno, como un instrumento de crecimiento personal.

*Capítulo II:
La educación Artística.*

2.1 Función de la Educación Artística

El educador del tercer milenio, se enfrenta a grandes retos, ya que hablamos de una educación integral, que permita la formación de valores, con actitudes positivas hacia nuevos fenómenos sociales, el incremento de la creatividad para formar individuos capaces de buscar nuevas y mejores soluciones para los problemas que se les planteen y el desarrollo de la inteligencia, para poder llevar a cabo estas tareas.

Ello nos lleva a la necesidad de comprender las diversas formas que tenemos los seres humanos de aprender y por ende al desarrollo de distintas estrategias de enseñanza para lograr el aprendizaje.

Howard Gardner, psicólogo, ha desarrollado la “Teoría de las Inteligencias Múltiples” y ha estado a cargo del proyecto “Zero” en la Universidad de Harvard, que se encarga de investigar la relación entre la creatividad y la responsabilidad.

“Las dos proposiciones fundamentales de esta teoría son que:

- 1) La inteligencia no es permanente, es alterable, es decir, cada persona no posee el mismo nivel de inteligencia con el que nace.*
- 2) La inteligencia no es unitaria. La inteligencia puede manifestarse en diferentes formas. Por lo tanto, no hay una sola inteligencia, sino inteligencias múltiples. Todo el mundo posee las inteligencias identificadas por Gardner y/o una combinación particular de estas.*

Gardner sostiene que para calificarse como inteligencia deben estar presentes los siguientes requisitos:

- a) Destrezas que los individuos utilizan para resolver problemas genuinos y reales.*
- b) La habilidad de crear un producto efectivo.*
- c) El potencial para encontrar o elaborar problemas.⁶*

⁶ Martha Chairez Jiménez, M. de Jesús Gallegos Santiago y Evangelina López Ramírez, **La teoría de las inteligencias múltiples la formación de docentes del Tercer Milenio**, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO X Marzo-Abril de 2000. No. 52, México, Imagen Editorial, 2000. pág.4

“Según el autor la inteligencia se clasifica en 7 tipos:

1. Lingüística/ verbal:

Se relaciona con la capacidad de comunicarse, ya sea a través de la palabra escrita, verbal, diagramas, ecuaciones u otros símbolos, por lo que los individuos que tienen más desarrollada esta inteligencia disfrutan escribir, leer, decir historietas o cuentos, entre otros.

2. Lógica/Matemática:

Su origen se encuentra en la confrontación que establece el individuo con el mundo de los objetos, en su ordenación y reordenación, la evaluación de la cantidad, la abstracción que se hace de los números a la representación de símbolos que se traducen a operaciones y funciones, por lo que el ordenamiento y las relaciones abstractas requieren un pensamiento lógico para dar un resultado aceptable, los individuos que desarrollan esta inteligencia disfrutan de la ciencia, las matemáticas, y de procedimientos formales que requieren un ordenamiento lógico.

3. Kinestésica/Corporal:

Se caracteriza por emplear el cuerpo de distintas formas; la capacidad para trabajar hábilmente con los objetos, tanto para la motricidad fina y gruesa.

A través de esta inteligencia se desarrolla la capacidad de mover el cuerpo y lograr la expresión de emociones como sucede con la danza, los deportes, etc.”⁷

⁷ Bis Martha Chairez Jiménez, M. de Jesús Gallegos Santiago y Evangelina López Ramírez, **La teoría de las inteligencias múltiples la formación de docentes del Tercer Milenio**, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO X Marzo-Abril de 2000. No. 52, México, Imagen Editorial, 2000. pág.5

4. Visual/Espacial:

“Para esta inteligencia son importantes las capacidades de poder percibir con exactitud el mundo visual, para lograr las transformaciones o modificaciones que se pretenden, la capacidad de evocar una imagen mental y transformarla.

Las personas que desarrollan esta inteligencia logran expresar la imagen de su mundo tal cual es y transformarlo en su propia interpretación como es el caso de los pintores, escultores, arquitectos, ingenieros, etc.

5. Rítmica/musical:

Requiere el canal auditivo-oral y permite la valoración del mundo por sus elementos musicales: tono, timbre y ritmo, su transformación e interpretación personal, por lo que desarrolla individuos que disfrutan de la música, capaces de expresarse musicalmente.

6. Interpersonal:

Es la capacidad de las personas para comunicarse con otras personas, estableciendo relaciones de empatía, despertando diversos sentimientos unos con otros. Establece las relaciones del individuo con las demás personas, estimulando la cooperación, tolerancia y respeto.

7. Intrapersonal o Emocional:

Es la capacidad de analizarse interiormente, para el conocimiento del propio ser humano a partir de sí mismo. La habilidad de autoevaluarse para la búsqueda del

mejoramiento sentimental, el manejo de nuestras propias problemáticas, procesos de pensamiento y nuestra parte espiritual.”⁸

Partiendo de la base de que el aprendizaje se logra a través de la relación de nuestras múltiples inteligencias y los estímulos que estas reciban, podemos comprender más claramente una de las funciones de la educación artística en los programas educativos.

Por otra parte, el docente de arte debe considerar el incluir en sus estrategias de enseñanza, el propiciar actividades que favorezcan la relación de las inteligencias múltiples para lograr estimular las diferentes formas de aprendizaje que tienen sus alumnos, a partir de la premisa de que no todos aprendemos de la misma manera, por tal motivo los contenidos temáticos deben ser explorados a partir de la inteligencia visual/espacial utilizando diversos recursos didácticos y fomentando diversas habilidades y actitudes además de la inteligencia lingüística/ verbal inteligencia interpersonal e intrapersonal para lograr individuos reflexivos.

Para comprender otra de las funciones del arte y desarrollar la creatividad en los alumnos, necesitamos primero comprender ¿Qué es la creatividad?

Creatividad, proviene de la palabra crear, que significa: producir algo de la nada, transformar algo a partir de un modelo, componer, imitar, producir una obra, etc., por lo tanto se puede deducir que una persona creativa es aquella que puede producir una obra o resolver un problema planteado a partir de una creación o transformación de una situación.”

⁸ Bis Martha Chairez Jiménez, M. de Jesús Gallegos Santiago y Evangelina López Ramírez, **La teoría de las inteligencias múltiples la formación de docentes del Tercer Milenio**, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO X Marzo-Abril de 2000. No. 52, México, Imagen Editorial, 2000. pág.6 y 7

Edward De Bono, en su libro “Aprende a pensar por ti mismo” plantea lo siguiente: *“La creatividad es uno de los ingredientes clave del pensamiento, su propósito es crear ideas y opciones nuevas. También hay momentos en que decides que quieres aplicar algún tipo de pensamiento creativo sobre un tema, una situación, una tarea o un problema. El énfasis no sólo se pone en resolver el problema o tener algunas ideas adecuadas, sino en las <ideas nuevas> que no se habían mencionado antes.*

*Una vez que se han <creado> las ideas nuevas pueden examinarse, mejorarse, valorarse y usarse de vez en cuando. El empleo deliberado de la creatividad se basa en la creencia de que las ideas actuales quizá no sean las únicas o las mejores”.*⁹

Por tanto el desarrollo de la creatividad permite a los seres humanos el buscar mejores soluciones para resolver situaciones determinadas, partiendo de la idea de que todo es posible de mejorarse o transformarse en beneficio personal y de la sociedad en que vivimos.

El arte permite incrementar la creatividad a través de diversas competencias o habilidades del pensamiento, que se estimulan y desarrollan a través de la expresión y apreciación artística.

⁹ Edward De Bono, **Aprende a pensar por ti mismo**, México, Ed. Paidós Mexicana, S.A. de C.V., 1997. pág.98

2.2. Dimensiones de la Educación Artística.

El objetivo de la educación artística se puede categorizar en tres dimensiones:

- **DIMENSIÓN APRECIATIVA:**

(Para aprender a ver, a comprender, a percibir, a apreciar).

- **DIMENSIÓN PRODUCTIVA:**

(Para aprender a hacer, a representar, transformar, a crear).

- **DIMENSIÓN EMOCIONAL:**

(Para aprender a sentir, gozar, asombrarse y disfrutar de manera sensible).

Las dimensiones de la educación artística se relacionan con la función o propósito con la que se dirija el aprendizaje.

Algunas de estas funciones son:

- ▶ **Curricular:**

Será la integración de alguna o varias disciplinas artísticas, como parte de los programas académicos de una institución educativa con la finalidad de favorecer diferentes habilidades y actitudes en los alumnos con el objetivo de complementar los conocimientos que deben obtener en sus diferentes etapas de aprendizaje.

- ▶ **Estética:**

Esta función permite analizar la objetividad o subjetividad de lo que se considera bello por una sociedad.

- ▶ **Perceptiva:**

Permitirá el aprender a observar y reconocer las características de una manifestación artística, la interpretación personal que se le da y el sentimiento que genera en el observador de la obra.

-
- ▶ **Pedagógica:**
Tendrá la función de propiciar el reconocimiento y desarrollo de habilidades y actitudes específicas en el alumno a fin de favorecer el aprendizaje de manera armónica ya sea en su parte individual o colectivamente.

 - ▶ **Investigativa:**
Fomenta la capacidad de análisis y síntesis del alumno, para conocer los acontecimientos históricos, tecnológicos, científicos, etc. que propician el avance y desarrollo de las artes.

 - ▶ **Psicológica y social:**
Permite comprender las diferentes emociones que genera el arte entre los individuos, la relación que se hace del mundo y la sociedad como un medio de comunicación.

 - ▶ **Estructural:**
Se enfoca en el análisis de la estructura del arte, sus componentes, elementos, características, etc.

 - ▶ **Creativa:**
Para aprende a sentir y gozar de la expresión del arte.

 - ▶ **Técnica:**
Desarrolla el conocimiento del procedimiento para producir una obra artística.

 - ▶ **Histórica:**
Ubica en el tiempo y en el espacio el desarrollo de una sociedad a través del estudio de sus manifestaciones artísticas, permite comprender el grado de desarrollo que tuvieron y las transformaciones a las que se sometieron.

► **Cognitiva:**

El programa de Artes Visuales propicia el desarrollo de habilidades del pensamiento, es la afirmación común desde el punto de vista pedagógico, pero para comprender la complejidad de esta afirmación, es necesario partir de la definición de Pensamiento.

- *Pensar es la acción de interrogarse así mismo:*

“Me parece que el alma cuando piensa no hace otra cosa que relacionarse consigo misma, interrogando y respondiendo, afirmando y negando.”

Platón

- *“Relacionar significaciones, y es hasta el final del segundo año de vida donde se explicita la representación mental (pensamiento sensorio motor) en el niño.”*

Piaget.

- *Ver es Pensar:*

“Rudolf Arnheim afirma: Sostengo que el conjunto de las operaciones cognoscitivas llamadas pensamiento no son un privilegio de los procesos mentales ubicados por encima y más allá de la percepción, sino ingredientes esenciales de la percepción misma. Me refiero a operaciones tales como la exploración activa, la captación de lo esencial, la simplificación, la abstracción, la solución de problemas, como también la combinación, la separación y la inclusión en un contexto... no veo cómo eliminar la palabra “pensamiento” de lo que acaece en la percepción. No parece existir ningún proceso del pensar que, al menos en principio, no opere en la percepción. La percepción visual es pensamiento visual.”¹⁰

La definición de Pensamiento a partir de la psicología se traduce como:

- Capacidad de asociar ideas, experiencias, conceptos, con una estructura lógica para tener un significado práctico.

¹⁰ ARNHEIM, Rudolf. El pensamiento visual. Buenos aires, EUDEBA., 1976. pág.52

Todas estas definiciones nos llevan a analizar ¿Qué sucede cuando pensamos?

- Se da un proceso que sucede cuando una persona resuelve con destreza o habilidad un problema; es decir, produce un comportamiento que mueve al individuo a analizar una situación determinada, la búsqueda de la información que permita dar todos los datos posibles del problema para aplicar la mejor estrategia de resolución o al menos trata de lograr ese cambio.

Por lo tanto es importante comprender los procesos de pensamiento que se pretenden desarrollar en los alumnos de educación artística, mismos que el propio docente debe haber incrementado de manera personal para poder tener la capacidad de conducir al alumno en este proceso educativo.

2.3. Procesos del Pensamiento

Los modelos educativos actuales se basan en distintas teorías, entre las que se encuentra el “Constructivismo”, basada en la teoría del conocimiento y del aprendizaje; generalmente a esta teoría se le ha definido al realizar la traducción literal de la palabra “construct” en inglés como “construir”, derivando por lo tanto el Constructivismo, como la Construcción del conocimiento y el aprendizaje, sin embargo, significa más que eso al traducir la palabra en otra acepción especializada como “síntesis intelectual” que tiene como eje la percepción psicológica (interna y externa), es decir, la capacidad de realizar procesos del pensamiento a través del conocimiento del mundo que nos rodea (ya sea de manera empírica, experimental o científicamente) y de nosotros mismos que permitan el adquirir un aprendizaje.

“Algunos de los principios que orientan el constructivismo son:

- 1. Plantear problemas de experiencia relevante a los alumnos.*
- 2. Estructurar el aprendizaje alrededor de conceptos fundamentales.*
- 3. Buscar y valorar los puntos de vista de los estudiantes.*
- 4. Adaptar los programas académicos o curriculums para orientar las suposiciones de los alumnos.*
- 5. Evaluar el aprendizaje de los alumnos en el contexto de la enseñanza.”¹¹*

El Ciclo Creativo, basa su fundamentación en varios de estos principios constructivistas, al plantear temas de relevancia o interés para los alumnos, que propicien la búsqueda de información o investigación, favorezcan las habilidades de pensamiento de organización y planeación del trabajo que permitan el desarrollo de la imaginación para resolver creativamente un problema planteado, mediante la reflexión continua del proceso que sigue el alumno, desde la investigación hasta el producto u obra artística terminada, lo que permite incrementar la conciencia crítica del alumno sobre su propio esquema de trabajo y

¹¹ Fernando Palacios Calderón, **Constructivismo ¿Qué es?**, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO XI Enero-Febrero de 2000. No. 51, México, Imagen Editorial, 2000. pág.24

la conciencia del trabajo de otros compañeros, enriqueciendo así su propio aprendizaje.

La creatividad es necesaria para cambiar nuestros conceptos y percepciones y tiene dos aspectos: generativo y productivo.

El generativo implica la capacidad de pensamiento de crear ideas, imágenes y estructuras más complejas que podemos describir verbalmente o por escrito, pero que por falta de información o aprendizajes prácticos no sabes como materializarlos. Por otra parte la creatividad productiva, permite al individuo manipulas distintas herramientas y materiales para poder producir tangiblemente aquello que deseamos. Si juntas estos dos aspectos de la creatividad: generativo y productivo, obtenemos como resultado individuos no solamente capaces de idear soluciones, sino de llevarlas a cabo en la práctica, como sucede en el caso de los artistas, sin importar el género del arte en el que se desarrollan.

Etapas del Proceso Creativo.

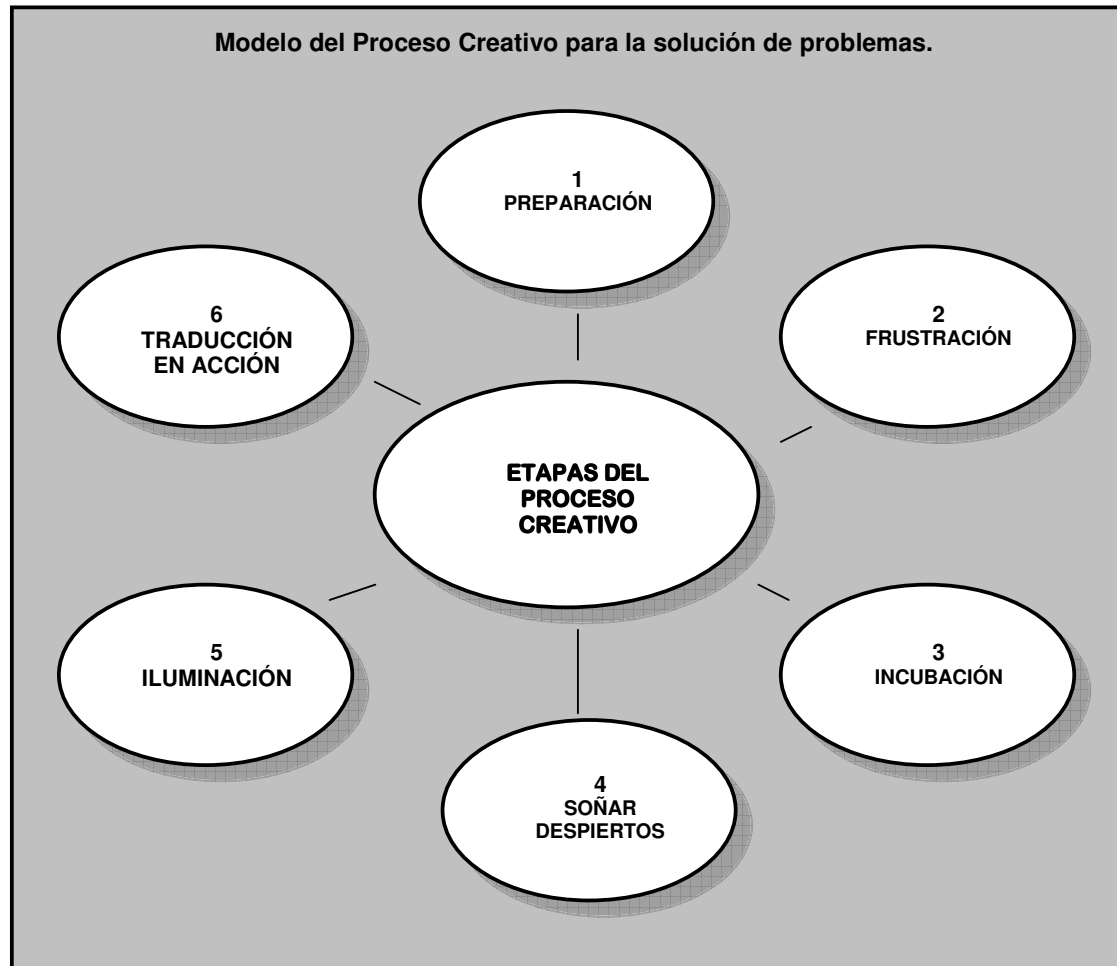
Los procesos del pensamiento, sin lugar a duda nos llevan a un proceso creativo en la búsqueda de la resolución de un problema planteado.

“Según Daniel Goleman, las etapas básicas o pasos de un proceso creativo de solución de problemas pueden presentar diversas variantes, pero lo importante es que se trate de un proceso fluido que puede seguir gran variedad de rumbos.

Una obra determinada, cualquiera que sea, puede requerir varios actos, cada uno con seis etapas o pasos sucesivos de duración variable.”¹²

¹² Juan Josafat Pichardo Paredes, *Otras Ideas (sueltas) acerca de la creatividad, (Segunda Parte) Suplemento Didáctico 55*, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO XII Mayo-Junio del 2001. No. 59, México, Imagen Editorial, 2001.pág.II

En el siguiente diagrama puede observarse el modelo planteado por Goleman:



“La primera etapa: **Preparación**, consiste en buscar información relevante para resolver el problema, permite ejercer nuestro criterio para juzgar lo que consideramos como aceptable.

La segunda etapa: **Frustración**, surge cuando la mente analítica, racional, en la búsqueda de la solución de un problema cree haber llegado al límite de sus

habilidades y parece no poder ir más allá, sin embargo bien enfocada, nos impulsa para continuar buscando mejores estrategias de resolución.

*La tercera etapa: **Incubación**, nos permite trasladar el problema de la fase consciente al inconsciente para profundizar en los conocimientos adquiridos anteriormente que puedan contribuir a la resolución de nuestro problema.*

*La cuarta etapa: **Soñar despiertos**, permite relajar al pensamiento consciente y dejar que el inconsciente aflore con nuevas ideas, producto de la relación de nuestros aprendizajes anteriores, como una fuente de inspiración.*

*La quinta etapa: **iluminación**, consiste en la respuesta o solución del problema de manera cognitiva.*

*La sexta etapa: **Traducción en acción**, es la etapa final del proceso creativo. Consiste en tomar la idea creativa y transformarla en acción.*

En cada una de estas etapas del proceso creativo estamos reflexionando y evaluando las múltiples opciones que podemos tener para resolver nuestro problema, con la finalidad de obtener el mejor resultado, el factor experiencia nos permite determinar cual es la mejor resolución.¹³

A partir de este análisis se puede decir que es una necesidad el mejorar los procesos creativos en los alumnos, para mejorar sus resoluciones de los problemas, sin importar la naturaleza de estos (laborales, intelectuales, afectivos, personales, etc.) permitiéndoles incrementar su capacidad reflexiva y autoevaluadora.

¹³ Bis Juan Josafat Pichardo Paredes, *Otras Ideas (sueltas) acerca de la creatividad, (Segunda Parte) Suplemento Didáctico 55*, Revista Mexicana de Pedagogía, Año XII Mayo-Junio del 2001. No. 59, México, Imagen Editorial, 2001. pág. III y IV

*Capítulo III:
Estrategias de enseñanza y
Procesos de aprendizaje artístico.*

3.1. Las competencias en la Educación Artística.

Definición de Competencia:

Las Competencias, son un todo estructurado de atributos: conocimientos, actitudes, aptitudes, valores, habilidades y destrezas que funcionan en un contexto determinado para disfrutar, afrontar, interactuar y resolver problemas.

Las competencias o habilidades de pensamiento en la educación artística son las siguientes:

- ▶ Habilidad de pensamiento Perceptivo,
- ▶ Habilidad de pensamiento Técnico,
- ▶ Habilidad de pensamiento Expresivo,
- ▶ Habilidad de pensamiento Creativo,
- ▶ Habilidad de pensamiento Estético,
- ▶ Habilidad de pensamiento Ideológico,
- ▶ Habilidad de pensamiento Crítico,
- ▶ Habilidad de pensamiento Categorical,
- ▶ Habilidad de pensamiento Visual,
- ▶ Habilidad de pensamiento Espacial.

A continuación se explica la función de cada una de estas habilidades de pensamiento, de acuerdo a su significado, sugiriendo algunos indicadores para medir su desarrollo o aplicación en la educación artística.

**FUNCIONES DE COMPETENCIAS O HABILIDADES DEL PENSAMIENTO
EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

Competencias o Habilidades del pensamiento en la educación artística	Significado	Indicadores de desarrollo o aplicación de la competencia.
<p>Pensamiento Perceptivo: Observar, Identificar, Percibir, Comprender, Inferir, Deducir, Describir, etc.</p>	<p>La percepción es un acto propio del entendimiento, el acto de poseer ideas. Percibir: comprender o conocer algo, a través de lo vemos, escuchamos o tocamos.</p>	<p>Diferenciar los elementos de composición de una imagen. Identificación del sistema de representación y técnica utilizada para la creación de la obra.</p>
<p>Pensamiento Técnico: Ejecutar, Hacer, Aplicar, Colocar, Manejar, Utilizar, Destinar, Armar, Desarmar, Construir, Elaborar Arreglar, Fabricar, Restaurar, Imitar, Consultar, Encontrar, Redactar, Contar, Escribir, Dibujar, Pintar, Resolver, Esculpir, Tallar, etc.</p>	<p>Permite aprender a hacer, a representar, transformar, a crear con destreza o habilidad.</p>	<p>Manejo de la sintaxis visual, técnicas plásticas, instrumentos y herramientas para lograr el producto final.</p>
<p>Pensamiento Expresivo: Hablar, Proponer, Expresar, Componer, Dibujar, Danzar, Escribir, Redactar, Pintar, Esculpir, Tallar, Proyectar, Bocetar, Esquematizar, Sentir, Jugar, etc.</p>	<p>Establece canales de comunicación que permitan transmitir el pensamiento y sentimiento del propio individuo y de una sociedad por medio un lenguaje verbal, gráfico, musical, corporal o simbólico.</p>	<p>Comprensión del mensaje que se desea transmitir al receptor. Seleccionar las mejores estrategias técnicas, creativas, estéticas e ideológicas para el proceso de comunicación.</p>
<p>Pensamiento Creativo: Idear, Escribir, Proponer, Expresar, Inferir, Probar, Diseñar, Dibujar, Pintar, Representar, Originar, Transformar, Producir, Crear, Sugerir, etc.</p>	<p>La creatividad es una experiencia y un proceso de estar permanentemente alerta en estado divergente que permite crear o transformar un objeto en algo nuevo y valioso.</p>	<p>Relación adecuada de los elementos para lograr resolver un problema planteado, que permita la creación o la transformación de un objeto que satisfaga el interés propio o de los demás.</p>

<p>Pensamiento Estético: Comparar, Valorar, Expresar, Appreciar, Opinar, Sugerir, etc.</p>	<p>Se refiere a la capacidad de apreciar distintas formas de expresión a partir de un análisis objetivo.</p>	<p>Analizar las diversas expresiones en torno a su contexto, función, intencionalidad, etc.</p>
<p>Pensamiento Ideológico: Socializar, Dialogar, Comunicar, Valorar, Appreciar, Respetar, Convivir, Tolerar, Comprender, Compartir Acompañar, etc.</p>	<p>Capacidad de comprender las diferentes formas de pensar y actuar de uno mismo de los demás individuos y la sociedad en la que se desarrollan, para poder lograr establecer un proceso de comunicación artístico.</p>	<p>Evaluar el proceso artístico que sigue a partir de su propia ideología, realizando a la vez una evaluación del mundo que le rodea para establecer los canales adecuados de comunicación que requiere para su expresión y apreciación.</p>
<p>Pensamiento Crítico: Identificar, Indagar, Determinar, Contrastar, Señalar, Confrontar, Argumentar, Analizar, Estimar, Discutir, Comprobar, Evaluar, Probar, Cimentar, Examinar, Defender, Criticar, Refutar, Soportar, Sustentar, Sostener, etc.</p>	<p>Permite el desarrollo de la observación, el discernimiento, la reflexión, la confrontación, la coherencia y el análisis sistemático y riguroso de una situación determinada con suficiente argumentación y fundamentación.</p>	<p>Evalúa con conocimiento y congruencia las necesidades del artista, el mensaje de la obra y el efecto en el receptor de dicha obra.</p>
<p>Pensamiento Categorical: Identificar, Determinar, Ordenar, Agrupar, Separar, Organizar. Coordinar, Categorizar, Clasificar, Caracterizar, Registrar, Estructurar, etc.</p>	<p>Permite al ser humano construir conceptos, ordenarlos, jerarquizarlos, clasificarlos e interpretarlos en un contexto específico.</p>	<p>Desarrolla y evidencia congruencia entre el objetivo de la creación artística y el producto terminado.</p>
<p>Pensamiento Visual: Atender, Observar, Percibir, Identificar, Describir, Interpretar, Dibujar, Representar, Pintar, Diseñar, Esquemmatizar, Esbozar, Esculpir, Moldear, etc.</p>	<p>Está relacionado con la capacidad que tiene el ser humano para observar, representar, comprender, interpretar y explicar imágenes que le interpelan.</p>	<p>La adecuada observación de la imagen permitirá su imitación, transformación, Interpretación y expresión.</p>
<p>Pensamiento Espacial: Caminar, Correr, Trotar, Marchar, Jugar, Saltar, Manejar, Aplaudir, Bailar, Danzar, Dibujar, Pintar, Proyectar, Esculpir, etc.</p>	<p>Permite mejorar la comprensión y el manejo del espacio o entorno que nos rodea así como, lograr una expresión artística.</p>	<p>Manejo del espacio bidimensional, tridimensional y virtual a través de diversas técnicas y recursos artísticas.</p>

El docente de educación artística requiere comprender y aplicar la mayor parte de las habilidades o competencias antes descritas, con la finalidad de establecer diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje que permitan estimular el desarrollo de estas mismas habilidades en los alumnos que tiene a su cargo y diseñar instrumentos de medición objetivos, para corroborar si el aprendizaje se ha logrado de acuerdo al objetivo planteado.

Uno de los mayores errores que se comenten es: la evaluación subjetiva del trabajo del alumno, al no haber diseñado el docente un esquema de lo que se pretende evaluar, desde el momento en que se integran los contenidos temáticos en el programa académico o curricular de la materia.

La primera pregunta será ¿Para qué se va a enseñar un tema? Es decir, cuál es objetivo en si del proceso de enseñanza, la segunda pregunta ¿Cómo se va enseñar? Es decir, cuál es la mejor estrategia de enseñanza y la tercera pregunta ¿De qué manera se verificará el aprendizaje?. A partir de que parámetros se debe evaluar el proceso de aprendizaje que siguió el alumno, no solamente el producto o trabajo resultante de este proceso, ya que esta sería una evaluación subjetiva.

3.2. Características de una metodología artística.

“El hecho de ser humanos nos dota de varias capacidades, estas son objeto de desarrollo y educación. Entre las capacidades del ser humano encontramos:

► **Capacidades Cognitivas:** Se refieren al cúmulo de funciones y procesos que permiten el aprendizaje y la comprensión, la acumulación de conocimiento, el uso del conocimiento para la resolución de problemas y la creatividad engloban todo el funcionamiento mental del ser humano.

► **Capacidades afectivas:** Se refieren al manejo de emociones, manejo de emociones, al conocimiento de sí mismo, a la introspección y reflexión que nos permite desarrollar una auto imagen y autoestima adecuadas.

► **Capacidades motrices:** Se refieren a aquellas capacidades que permiten el movimiento, el desarrollo sensorial, el manejo del espacio en relación con uno mismo y con lo que nos rodea.

► **Capacidades comunicativas:** Se refieren al uso de códigos para transmitir experiencias, valores, conocimientos y sentimientos.

► **Capacidades para la inserción social:** Son aquellas capacidades que permiten la cooperación, solidaridad y participación responsable dentro de una sociedad que persigue metas comunes.

Considerar las diferentes capacidades del ser humano, nos permite modelar distintas metodologías de enseñanza artística”.

Características de una Metodología Artística:

- **SER ACTIVA:** Es decir, estar en constante movimiento, cambio o transformación para integrarse al mundo que nos rodea, desde el punto de vista tecnológico, social, ideológico.

- **PARTICIPATIVA E INTEGRADORA:** Fomentar la participación del propio alumno para diseñar y rediseñar la metodología y no sólo el punto de vista del docente. Buscar la relación de los alumnos y docentes para resolver un tema o problema planteado de manera conjunta haciendo a un lado el individualismo.

- **VINCULADA AL MEDIO:** Relacionar los temas a la realidad cotidiana del alumno para lograr una mejor comprensión.

- **INTERDISCIPLINAR:** Motivar la interrelación de los temas con otras áreas del conocimiento para propiciar un conocimiento holístico.

- **INVESTIGADORA:** Propiciar la búsqueda de profundización del conocimiento, para incrementar el pensamiento crítico.

- **FLEXIBLE:** Fomentar el respeto y la tolerancia ante la diversidad de ideologías, costumbres, sentimientos, etc., de una sociedad en constante transformación.

La Técnica es un sistema de principios y normas que nos auxilian para aplicar los métodos. La técnica establece ciertas normas que nos ayudan a elegir el tema de investigación, a planear el trabajo, a recolectar la información y a redactar un informe en el que se expresan las conclusiones.

El análisis y la síntesis son métodos que nos permiten estudiar un objeto, evento o idea. El análisis implica descomponer un todo en las partes que lo conforman para estudiarlas separadamente. La síntesis nos permite dar sentido a los objetos, eventos o ideas estableciendo las relaciones que los agrupan en una entidad más compleja.

Al aplicar una metodología artística en los procesos de enseñanza se deben integrar preguntas de procesos cognitivos, es decir, preguntas que buscan modelar e inducir el uso de los procesos cognitivos para desarrollar competencias o habilidades del pensamiento, que pretendan mostrar esquemas de pensamientos complejos tales como, el pensamiento crítico, el pensamiento creativo, etc., para resolver problemas, además de las preguntas que contestan aspectos específicos como son:

- | | |
|---------------|---|
| 1. ¿Para qué? | Pregunta sobre el objetivo, la meta o fin. |
| 2. ¿Qué? | Pregunta sobre el objeto, tema o el concepto. |
| 3. ¿Quién? | Pregunta sobre el personaje, protagonista o sujeto. |
| 4. ¿Cómo? | Pregunta sobre el proceso, pasos o método. |
| 5. ¿Cuándo? | Pregunta sobre el tiempo o secuencia. |
| 6. ¿Dónde? | Pregunta sobre el lugar y la ubicación. |
| 7. ¿Cuánto? | Pregunta sobre la cantidad o proporción. |
| 8. ¿Por qué? | Pregunta sobre la causa, razón o motivo. |

*Capítulo IV:
El Ciclo Creativo,
sus características y función.*

4.1. Características del Ciclo Creativo.

Cuando se habla de la palabra **Ciclo**, se debe considerar su significado: **algo que inicia, termina y vuelve a repetirse una y otra vez.**

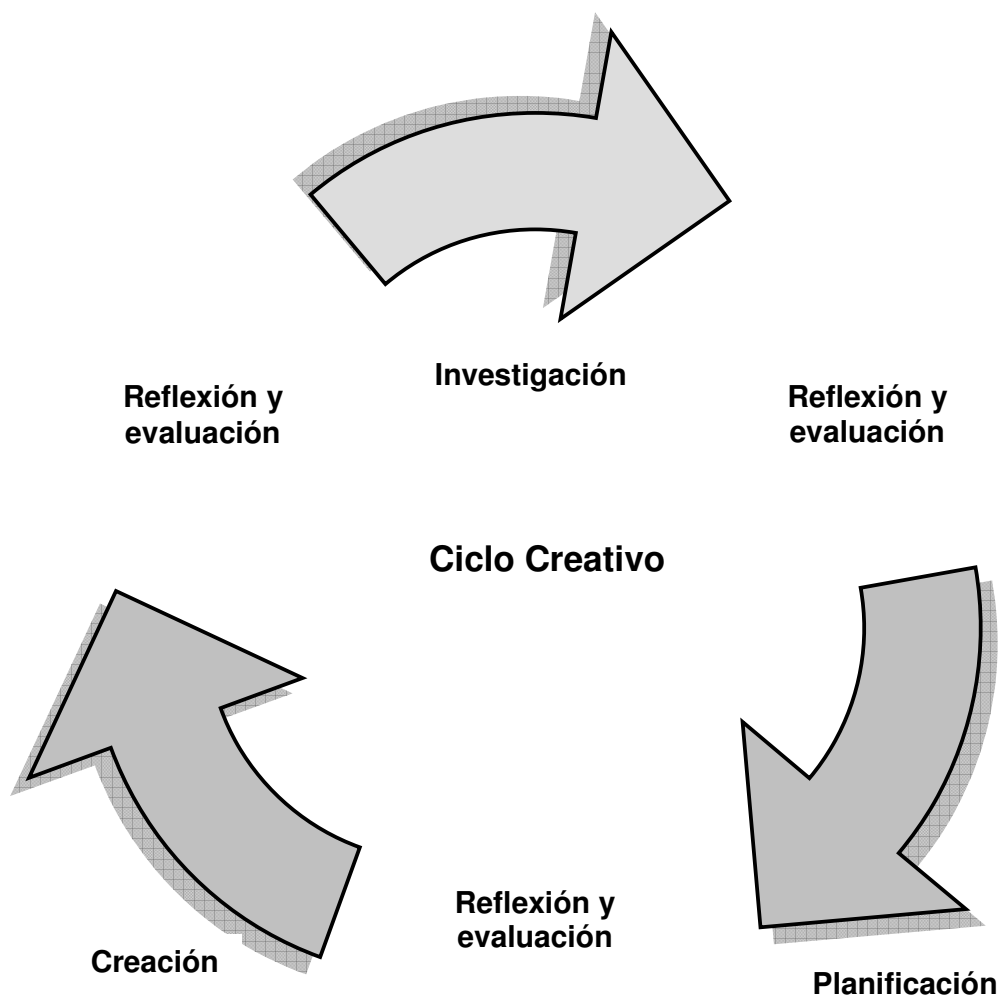
La palabra **Creativo**, proviene del término creatividad, que significa: **capacidad de transformar o crear algo nuevo que nos permita solucionar un objetivo o problema.** Por lo tanto al referirse al término: “**Ciclo Creativo**”, el objetivo se centra en: los pasos a seguir para poder crear o transformar algo, en nuevo o funcional, en el caso del arte, la intención es incorporar una metodología que permita al alumno, identificar los diferentes procesos de pensamiento que requiere y utiliza para buscar una solución a un problema planteado del índole que sea, diseñar la mejor estrategia, materiales y recursos que le permitan llegar al objetivo planteado y evaluar en cada paso el proceso que sigue para realizar las correcciones que requiera el proceso a fin de lograr el mejor resultado posible.

A la mayoría de los seres humanos, les cuesta trabajo reflexionar sobre las estrategias que utilizan para resolver sus problemas (intelectuales, emocionales, operacionales, etc.) debido a que no se les indica con claridad que su cerebro requiere un entrenamiento óptimo para poder buscar y encontrar estrategias de resolución. Se acostumbran a realizar acciones sin la conciencia intrapersonal de porque responden de determinada forma ante las circunstancias que les rodean. Los alumnos se acostumbran mecánicamente a realizar tareas que no tienen mucho significado, sólo con la intención de cumplir un requisito marcado por el docente como parte de un porcentaje de evaluación, lo mismo sucede con la preparación para una evaluación formal (examen parcial, bimestral, etc.) en donde se estudia para acreditar dicho examen, pero no por el conocimiento en sí que se adquiera.

El arte no esta exento de este modo de actuar de los alumnos, quiénes piensan que aquellos que logran expresar sus ideas por medio de un dibujo o manejar una técnica artística con mayor soltura, son personas diferentes a ellos que tienen una visión del mundo diferente y el toque mágico para poder realizar las actividades propuestas por el docente de la asignatura de arte.

Si bien es cierto, los seres humanos pueden tener ciertas habilidades más desarrolladas que otras, es real que todos pueden potencializar este desarrollo a través del reconocimiento y ejercitación de cualquier habilidad que se desee mejorar.

El **Ciclo Creativo**, promueve este reconocimiento de habilidades de manera conciente (metacognición) al incluir una estrategia de cuatro pasos sencillos, que permiten su aplicación en cualquier actividad que se desarrolle ya sea artística o de cualquier índole.



La metodología que sigue el Ciclo Creativo es la siguiente:

► **Investigación:**

Todo conocimiento parte de un proceso de investigación, ya sea, empírico, científico o experimental, que permite reunir los datos que se requieren para conocer las características del mundo que nos rodea y de nosotros mismos. Lo que permite tener una idea o sustento para poder iniciar cualquier actividad.

En el caso del Arte, permite buscar las referencias estéticas personales, las referencias históricas ya sean sociales, religiosas y políticas de los diferentes estilos y géneros del Arte, comprender el trabajo artístico de sus representantes y las características de cada una de las disciplinas artísticas para comprender el lenguaje que utilizan (recursos técnicos, semióticos, materiales, etc.).

En este punto, el alumno tiene como objetivo el seleccionar las mejores fuentes informativas (Internet, libros, revistas, iconografías, etc.) además de la información que de manera personal pueda tener sobre el tema para enriquecerlo y profundizar sobre él mismo.

► **Planeación:**

La sola palabra, nos indica que esta fase determina el objetivo del tema de estudio, es decir, que se pretende realizar como actividad y la búsqueda de cuál estrategia será la mejor para realizar esta actividad, los pasos que integran esta estrategia y los materiales o recursos que se requieren para su ejecución. Es en esta parte, en donde la mayoría de los alumnos y en general todos los individuos tienen problemas, ya que se suele improvisar en lugar de planear adecuadamente una estrategia de solución. Planear significa tener un plan antes de ejecutarlo, que permite vislumbrar a grandes rasgos cuál será nuestro proceder para llegar a una solución.

En el campo artístico quiénes no conocen los procesos del pensamiento, a menudo piensan que los artistas improvisan más en sus obras, que planear y realizar un proceso meticulosamente estudiado, lo cual es un error.

No se puede pensar en las maravillosas obras de Miguel Ángel o Leonardo Da Vinci, sin una adecuada y precisa planeación, partiendo no sólo del diseño de las obras, sino de la búsqueda de los mejores materiales y herramientas para lograr el esplendor de una obra perfecta.

De aquí que el enseñar a los alumnos a planear adecuadamente el proceso artístico que seguirán para lograr su obra, requiere también de **aprender a seleccionar**, buscar materiales, recursos adecuados y de calidad. Una goma o sacapuntas por simples y cotidianos que parezcan nos pueden generar un conflicto cuando no se les consideran como parte de la lista de materiales.

Por otra parte el **factor tiempo**, es importante al realizar la planeación del trabajo. Este factor suele ser el menos considerado y sin embargo es uno de los más importantes. De nada sirve tener todos los recursos materiales y la mejor estrategia de procedimiento, sino se considera el tiempo que se llevará la realización de la obra o solución del problema en cuestión.

Los alumnos de todos los niveles y peor aún muchos profesionales tienen problemas para considerar el tiempo que les llevará realizar un trabajo y suelen estar cumpliendo sus actividades contra el reloj, lo que da como resultado en la mayoría de los casos una mala calidad en los resultados, realizados sólo por cumplir con un requisito y no por el beneficio o aprendizaje que se obtenga de esa actividad. Por ello, es indispensable enseñar a los alumnos a planificar adecuadamente su tiempo para lograr el mejor resultado posible en las actividades que desarrollan ya sea como actividad escolar y posteriormente en el ámbito profesional o laboral.

► **Creación:**

Como se menciona anteriormente, crear es dar origen o transformar algo que responda a una necesidad específica.

El Proceso de creación requiere de un diseño previo que permita evaluar el satisfacer los objetivos que se marcan previamente para esa actividad o finalidad de la acción, la planeación del proceso, los recursos y materiales que se pretenden utilizar.

Una sola opción no es suficiente en el diseño artístico, se requiere un estudio de la mejor forma de expresión, que permita analizar las características del lenguaje que se está utilizando, la combinación de los elementos y el mensaje que se desea manifestar.

La creación sin conciencia de los procesos de pensamiento no es creación, es accidente y por lo que resulta difícil repetir dicho resultado (no hay aprendizaje) porque se desconoce como surgió. Por lo tanto, es importante que el estudiante de Arte de cualquier nivel, reflexione y evalúe constantemente sobre su diseño, realizando pruebas de distintas estrategias de solución para lograr la mejor forma de expresión.

Las pruebas de color y materiales son una estrategia que se sugieren incorporar al proceso de diseño (el no probar antes una solución, puede costar una evaluación bimestral, semestral, un cliente o dinero).

► **Reflexión y Evaluación:**

Este es el punto primordial del **Ciclo Creativo**, ya que permite decidir el inicio o fin de este.

Desde que estamos en la primera fase del ciclo, la *Investigación* se evalúa y reflexiona sobre la calidad y cantidad de información que se requiere sobre el tema de estudio, para tomar la decisión de buscar más fuentes y ampliar o no lo que ya se tiene, con la finalidad de cumplir con el objetivo.

Posteriormente se vuelve a usar esta habilidad para integrar una adecuada *Planeación* conforme a los requisitos que solicita el docente al alumno (tiempo de elaboración de la obra, características que deberá contener, técnica o función que deberá seguir, etc.).

De igual manera la fase de *Creación* requiere de este proceso para marcar el punto en donde el alumno o artista esta seguro de satisfacer las necesidades de expresión que requiere ese trabajo u obra artística.

Por último es necesario realizar una última evaluación del producto terminado con la finalidad de analizar los resultados obtenidos, lo que permite conocer si el proceso creativo fue el mejor para el objetivo planteado o todavía es susceptible de mejoras y analizar el proceso por el cual se puede realizar esta mejora al trabajo u obra.

El ser humano por naturaleza siempre esta en la búsqueda de nuevas y mejores formas de expresión, sin este análisis no podría darse el avance en ninguna área del conocimiento, por lo que no habría evolución en la sociedad.

4.2. Función del Ciclo Creativo

La función del *Ciclo Creativo* esta relacionada a la obtención del mejor resultado que pueda tener un alumno o profesional sobre su obra y el cumplimiento de los objetivos que tenga ésta.

Como se ha mencionado anteriormente en los otros capítulos, el desarrollo de habilidades del pensamiento enfocadas a la educación artística requiere de objetivos bien planteados por parte del docente, para poder establecer los lineamientos del trabajo que se desarrollará, con la finalidad de definir los alcances que deberá cubrir el trabajo o expresión artística, la búsqueda de la mejor estrategia y recursos que convengan a esta expresión.

Los alumnos al incluir esta metodología podrán identificar distintos procesos del pensamiento que están ejecutando para poder resolver su tema de diseño, ya sea a través de un proceso de pensamiento, categorial, espacial, visual, etc., o con una finalidad de comunicación afectiva, social, etc. que les permita aprender del arte y encontrar una forma de expresión tanto de ideas como de sentimientos, lo cual es una actividad fundamental en su proceso educativo como parte de una sociedad.

El aprender a aprender, es una función indispensable de todo individuo para conocer y comprender como funciona nuestra mente, como logramos asimilar nuevos conocimientos y de que sirve este aprendizaje de manera práctica, para la resolución de problemas.

Cuando nos dedicamos a realizar actividades de manera automática sin detenernos a reflexionar en el qué, para qué, es como si nos convirtiéramos en máquinas maquiladoras, que lejos de dar alguna satisfacción como individuos tampoco permite el lograr un aprendizaje. Es por ello que es tan importante, que el maestro como facilitador de nuevos procesos de enseñanza, contemple diversas estrategias para ayudar a desarrollar individuos críticos capaces de buscar mejores y más complejas estrategias de aprendizaje y no sólo limitar el

área de estudio a una repetición de conceptos, que por sí mismos no tienen significado, si no se ven aplicados a un tema y un problema determinado.

Las actividades repetitivas que no permiten cuestionamientos, convierten a los alumnos en copistas de imágenes, de un método o una técnica sin permitirles ir más allá.

De nada le sirve a un alumno una lámina a base de puntos, sino tiene el conocimiento sobre el tema, como que un punto es el elemento principal de una imagen o que existió una corriente basada en la técnica llamada puntillismo, con uno de sus máximos representantes: George Seurat, o que por ejemplo a base de puntos se pueden realizar determinadas texturas, etc.

El **Ciclo Creativo**, permite profundizar en el qué, para qué, cómo, con qué, cuándo, etc., en la vida práctica, trasladando esta metodología a cualquier área de estudio o actividad que se realice, es decir, permite reflexionar y evaluar los pasos que seguimos para resolver cualquier problema planteado, de una forma sencilla y funcional, lo que permite ser individuos más analíticos en el proceder y no mecánicos.

*Capítulo V:
El Ciclo Creativo
en el aula.*

5.1. Competencias que se desarrollan al realizar un Ciclo Creativo.

La palabra competencia en su significado más simple significa ser hábil o apto para desarrollar una actividad específica. La finalidad de todo docente es lograr en sus alumnos la mayor cantidad de habilidades que se puedan desarrollar para que tengan las herramientas necesarias para hacer frente a cualquier situación que se les presente de manera exitosa.

El docente deberá comprender para ello que su función es mediadora entre el alumno y el saber, debiendo identificar cual es la verdadera función del aprendizaje.

“Aprender a aprender, implica la capacidad de reflexionar en la forma en que se aprende y actuar en consecuencia, autorregulando el propio proceso de aprendizaje mediante el uso de estrategias flexibles y apropiadas que se transfieren y adaptan a nuevas situaciones.

Logrando alumnos que:

- *Controlan sus procesos de aprendizaje.*
- *Se dan cuenta de lo que hacen.*
- *Captan las exigencias de las tareas y responden consecuentemente.*
- *Planifican y examinan sus propias realizaciones, pudiendo identificar los aciertos y dificultades.*
- *Emplean estrategias de estudio pertinentes para cada situación.*
- *Valoran los logros obtenidos y corrigen sus errores.”¹⁴*

El **Ciclo Creativo**, favorece la autorregulación del aprendizaje en el alumno al integrar en sus 4 etapas (investigación, planeación, creación, reflexión y

¹⁴ Frida Díaz-Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, México, ed. McGraw-Hill/ Interamericana, 2002. pág.233 y 234

autoevaluación) diferentes habilidades de pensamiento, como se explican a continuación:

► **Etapas de Investigación:**

En esta etapa el alumno desarrolla al investigar el tema en estudio el *pensamiento categorial* al permitirle ordenar conceptos, jerarquizarlos, clasificarlos, ordenarlos e interpretarlos para poder comprender la información que obtiene de distintas fuentes bibliográficas.

El *pensamiento estético*, se manifiesta al investigar diferentes corrientes artísticas o artistas representativos de un estilo o época permitiéndole apreciar distintas formas de expresión a partir de un análisis objetivo.

De igual manera, el *pensamiento perceptivo* se hará visible desde el entendimiento del objetivo del tema de estudio y a lo largo de todo el proceso creativo hasta llegar al producto final u obra artística terminada.

► **Etapas de Planeación:**

Permite desarrollar el *pensamiento creativo*, en la búsqueda de la mejor estrategia para resolver el problema en cuestión, desde la elección de la técnica a seguir, los materiales y recursos que deberá aplicar para realizar su trabajo artístico.

► **Etapas de Creación:**

Es en esta etapa en donde se manifiestan el mayor número de habilidades para poder realizar un proyecto en una realidad tangible, pasar del pensamiento a la verdadera creación, para lo cual requiere de su *pensamiento técnico*, el cual le permitirá hacer, representar, transformar o crear con destreza o habilidad lo que en un principio sólo era proyecto, además del *pensamiento visual* a partir del cual puede observar, representar, comprender, interpretar y explicar imágenes para posterior-

mente interpretarlas y transformarlas en su propia interpretación, requiere el manejar adecuadamente el *pensamiento espacial*, que permite la correcta ubicación del formato, tamaño o dimensión que requiere el proyecto en creación.

El *pensamiento expresivo*, establecerá los canales de comunicación que le permitan transmitir su pensamiento y sentimiento o el de una sociedad por medio un lenguaje verbal, gráfico, musical, corporal o simbólico. De igual manera el pensamiento ideológico se manifiesta al lograr la capacidad de comprensión de las diferentes formas de pensar y actuar de otros individuos durante su etapa de investigación para poder lograr establecer un proceso de comunicación artístico propio.

► **Etapa de reflexión y autoevaluación:**

Esta no es en sí una etapa, sino un puente que une y esta presente en cada una de etapas anteriores ya que permite establecer el fin y principio de cada una de ellas a partir del *pensamiento crítico*.

desarrolla la capacidad de reflexión a partir del análisis sistemático de la calidad y cantidad de información que se requiere para conocer y comprender el tema del trabajo, la planeación y proceso de creación con suficiente argumentación y fundamentación.

La autoevaluación permite la valoración del propio proceso, para identificar las áreas en donde el trabajo esta bien llevado para el logro del objetivo planteado y aquellas que requieren ser modificadas por no convenir a la resolución propuesta. La autoevaluación del resultado final o producto permite lograr un verdadero aprendizaje de las fortalezas debilidades del propio aprendizaje, es decir, permite “Aprender a aprender”.

La profundidad con que se busque desarrollar estas habilidades, dependerá de la complejidad de las actividades artísticas o temáticas que el docente diseñe dentro de su plan de trabajo en el aula.

Un tema corto, dará como resultado un *ciclo creativo* más pequeño y concreto a diferencia de un tema más amplio, que permite un proceso de investigación que puede dar diferentes vertientes de estudio que posibilitan un mayor número de resoluciones por parte de los alumnos, las cuales pueden dar paso a otros temas posteriores de estudio para una expresión artística.

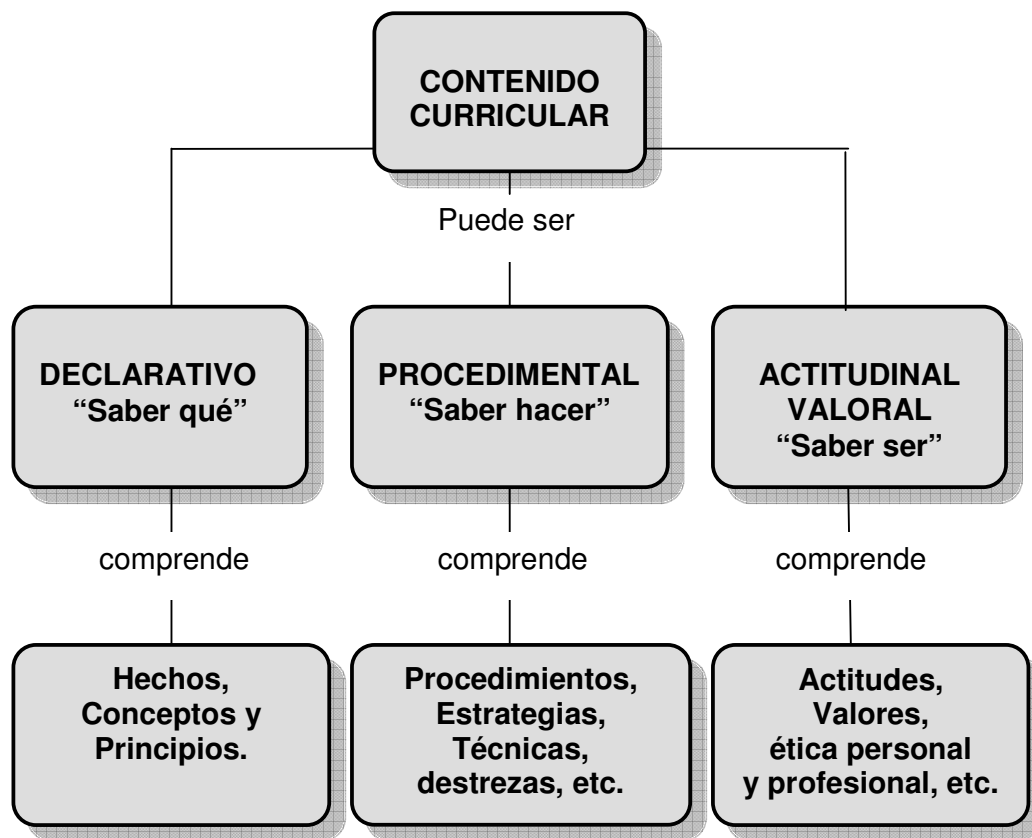
A partir de esta elección de contenidos curriculares el docente tiene la posibilidad de elegir el grado de profundización que requiere en cada *ciclo creativo* que desarrollan sus alumnos, para lograr de ellos el aprendizaje que se requiere en concordancia con los objetivos que se desean satisfacer.

“El contenido curricular puede estar enfocado a tres vertientes:

► **DECLARATIVO.**

► **PROCEDIMENTAL.**

► **ACTITUDINAL / VALORAL.**



- El **Saber qué o conocimiento declarativo** esta implícito en todas las asignaturas o cuerpos de conocimiento disciplinar, porque constituye el tramado fundamental sobre el que éstas se estructuran.

Dentro de este conocimiento se puede hacer una división taxonómica:

El conocimiento factual: se refiere a datos y hechos que proporcionan información verbal que los alumnos aprenden de manera literal o “al pie de la letra” como por ejemplo: amarillo más azul= verde

El conocimiento conceptual es más complejo que el factual. Se construye a partir del aprendizaje de conceptos, principios y explicaciones, los cuales no tienen que ser aprendidos en forma literal, sino abstrayendo su significado esencial o identificando las características definitorias y las reglas que lo componen.

• El **Saber hacer o conocimiento procedimental**, es aquel conocimiento que se refiere a la ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, destrezas, métodos, etcétera. Es de tipo práctico basado en la realización de varias acciones u operaciones.

Durante el aprendizaje de procedimientos es importante clarificarle al aprendiz:

- *la meta a lograr,*
- *la secuencia de acciones a seguir,*
- *la evolución temporal de las mismas.*

• El **Saber ser o conocimiento actitudinal y valorar** a esta implícito en el trabajo docente, no así en el alumno.

Las actitudes son experiencias subjetivas (cognitivo-afectivas) que implican juicios evaluativos que se expresan en forma verbal o no verbal, que son relativamente estables y que se aprenden en el contexto social. Las actitudes son un reflejo de los valores que posee una persona.

Se ha dicho que un valor es una cualidad por la que una persona, un objeto-hecho despierta mayor o menor aprecio, admiración o estima. Los valores pueden ser económicos, estéticos, utilitarios o morales; particularmente estos últimos representan el foco de los cambios recientes en el currículo escolar.

Puede afirmarse que los valores morales son principios éticos interiorizados respecto a los cuales las personas sienten un fuerte compromiso “de conciencia”, que periten juzgar lo adecuado de las conductas propias y ajenas.(Sarabia, 1992).

El aprendizaje de las actitudes es un proceso lento y gradual donde influyen distintos factores como las experiencias personales, las actitudes de otras

*personas significativas, la información y experiencias novedosas y el contexto sociocultural.*¹⁵

El *ciclo creativo*, como estrategia didáctica favorece el contenido curricular al combinar estas tres áreas del conocimiento al propiciar actividades teórico-prácticas reflexionadas tanto de manera verbal como por escrito con el alumno.

¹⁵ Frida Díaz-Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, México, ed. McGraw-Hill/ Interamericana, 2002. pág.52 y 53

5.2. Integrando el Ciclo Creativo al Programa Académico del docente.

Para David Ausubel (1976) el conocimiento y experiencias previas de los estudiantes son las piezas clave de la conducción de la enseñanza:

“Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, diría lo siguiente: el factor aislado más importante que influencia el aprendizaje es aquello que el aprendiz ya sabe. Averígüese esto y enséñese de acuerdo con ello”

*Durante el aprendizaje significativo el alumno relaciona de manera no arbitraria y sustancial la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiares que ya posee en su estructura de conocimientos o cognitiva”.*¹⁶

Cuando el docente diseña el currículo que impartirá al alumno, ya sea basado en los programas que se marcan en nuestro país: SEP-UNAM o en cualquier otro sistema educativo internacional, se debe considerar en esta dosificación de temas de áreas del conocimiento, el acercar esta nueva información a las experiencias previas que tiene el alumno.

Una estrategia pedagógica es la llamada: SQA

- lo que **sé**,
- lo que **quiero aprender**,
- lo que **aprendí**.

La cual se aplica de manera sencilla en el aula, para indagar el docente el grado de conocimiento que se tienen los alumnos sobre el tema a partir de preguntas de exploración sencillas y concretas, lo que permite tener una idea más clara sobre

¹⁶ Frida Díaz-Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, México, ed. McGraw-Hill/ Interamericana, 2002. pág. 40 y 41

el grado de profundización que deberá tener la investigación del tema, exposición oral o escrita del docente para trabajar con los alumnos.

Estas actividades no siempre están tomadas en consideración por los docentes al realizar la planeación de su currículo, ya que en muchas ocasiones se consideran implícitas en la dinámica de trabajo, sin pensar que este sencillo diagnóstico permite calcular el tiempo que puede requerir el desarrollo del tema por la necesidad de retomar aspectos del aprendizaje, que no tienen claro los alumnos para poder tener un punto de partida idóneo para generar el nuevo conocimiento o por el contrario, los alumnos tienen un mayor conocimiento del tema de lo que supone el docente y la repetición de información se vuelve monótona y poco significativa para el alumno, dando como resultado un ambiente desfavorable para el aprendizaje.

Al señalar el objetivo del estudio de un tema o actividad al alumno, partiendo de una explicación sencilla y soportada sobre la base del conocimiento que el alumno ya tiene del propio tema, será más fácil el entendimiento de la función que tiene el adquirir un nuevo conocimiento, es decir, de qué le servirá este conocimiento y en que lo puede aplicar de manera práctica en su vida actual o futura, señalamientos que los alumnos suelen hacer ya sea de manera directa al docente o entre ellos mismos. De aquí que es importante el diseñar actividades no solo teóricas, sino también prácticas, acordes a las edades e intereses de los alumnos.

El reflexionar sobre lo que aprendí de una actividad o tema tanto de forma individual o colectiva, por escrito o de manera verbal reafirma el conocimiento obtenido, se desarrolla el pensamiento crítico y permite la retroalimentación del alumno al docente sobre las estrategias utilizadas en la enseñanza para verificar si son las adecuadas para el aprendizaje de ese tema en particular. Es en esta parte en donde se puede profundizar en el aprendizaje de actitudes y valores al

realizar preguntas específicas dentro de una evaluación formal o informal para favorecer la conciencia y la responsabilidad del alumno sobre su propia construcción del aprendizaje.

El docente actual y comprometido con mejorar su sistema de enseñanza al diseñar su currículo también desarrolla su propio *ciclo creativo*, partiendo de la base de la propia investigación que hace de su programa académico, al ordenar y clasificar los contenidos temáticos que deberá seguir a lo largo de un ciclo escolar (anual o semestral), profundizando en el estudio de estos contenidos para impartir cada clase frente a grupo.

Planifica el tiempo que le tomará el estudio o la realización de una o varias actividades; las estrategias didácticas que mejor se aplican para enseñar junto con los recursos didácticos que le apoyarán para impartir el conocimiento. Considera las habilidades y actitudes que sus estrategias de enseñanza favorecerán en sus alumnos.

Diseña actividades teórico-prácticas que ejercitan al alumno en la adquisición de conocimientos (mapas conceptuales, mentales, diagramas, dibujos, ensayos, etc.) que sirven como instrumentos de evaluación del aprendizaje considerando que este debe ser significativo. Aplica para sí mismo la reflexión y autoevaluación de su propio currículo, al modificar y ajustar su programa según sea necesario para mejorar su sistema de enseñanza de acuerdo a los avances, sociales, pedagógicos, tecnológicos y económicos que tenga él mismo y la institución en donde labora, con la finalidad de continuar aprendiendo y desarrollando sus propias habilidades y actitudes de docente.

A continuación se expone un ejemplo de diseño de currículo aplicado a la docencia de la asignatura de Artes Visuales para alumnos de 3º de Secundaria, en donde se aplica la estrategia de enseñanza-aprendizaje del *ciclo creativo* a un tema específico, para comprender la función de esta estrategia desde la planeación del trabajo docente y la realización en el aula.

Posteriormente se hablará de la evaluación que se puede aplicar para medir el aprendizaje de los alumnos al llevarla a cabo.

Tema: Modelado en plastilina de una mano a tamaño real	Edad: 15 años Tiempo de elaboración: 6 semanas
Objetivo:	
<ul style="list-style-type: none"> • Modelar una mano en plastilina que pueda sostener un objeto. • Plastificarla y decorarla a partir de la expresión libre del alumno utilizando para ello pinturas acrílicas. • Presentar el modelado sobre una base que se integre al diseño de la decoración. • Presentar un reporte por escrito utilizando el Ciclo Creativo con sus 4 etapas. 	
Investigación:	Competencias que se desarrollan:
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar el esquema óseo y muscular de una mano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento perceptivo: Observación, comparar, comprender Proporciones anatómicas.
<ul style="list-style-type: none"> • Investigar diversas manifestaciones artísticas y las obras de distintos autores con imágenes impresas que hayan tenido como base este tema de expresión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento estético: Apreciar y comparar diversas expresiones artísticas. • Pensamiento Ideológico: Valorar diferentes formas de expresión, para encontrar los modelos que le sirvan para su creación. • Pensamiento Categorical: Identificar información, seleccionarla, clasificarla y registrarla por escrito.
Planeación:	Competencias que se desarrollan:
<ul style="list-style-type: none"> • Proponer varios objetos que pueda sostener el modelado e identificar de manera visual la posición que requiere tener para ello. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento Visual: Observar e identificar la posición que requiere el modelado para sostener el objeto propuesto por el alumno.
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar una lista preliminar de materiales necesarios para la elaboración del trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento Creativo: Proponer materiales acordes a su diseño.
<ul style="list-style-type: none"> • Establecer el tiempo que requiere de trabajo en el proceso de modelado tanto en el aula como de manera extraescolar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento Crítico: Estimar el tiempo de trabajo necesario Para la elaboración del trabajo completo.
<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una bitácora del proceso creativo, que incluya la reflexión de todo el proceso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento Técnico: Describir por escrito el proceso de creación a partir de la investigación hasta lograr la obra terminada.

Creación:	Competencias que se desarrollan:
<ul style="list-style-type: none"> Realizar 5 bocetos a lápiz de una mano sosteniendo un objeto. 	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento Expresivo: Bocetar propuestas de diseño.
<ul style="list-style-type: none"> Elegir un diseño y realizar 3 bocetos en distintas posiciones a manera de estudio de la proporción anatómica que deberá tener el modelado. 	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento Técnico: Seleccionar el mejor diseño para realizar un estudio de proporciones anatómicas
<ul style="list-style-type: none"> Integrar en este estudio de proporción una prueba de color, que integre un diseño para la decoración de la mano y la base. 	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento Expresivo: Diseñar la expresión que se desea Dar a la posición de la mano en relación al objeto que sostiene, considerando la base en que se colocará el modelado como parte del mismo diseño.
<ul style="list-style-type: none"> Iniciar proceso de modelado en plastilina de la mano y terminar colocándola sobre una base. 	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento Técnico: Aplicar el conocimiento obtenido de la proporción anatómica de una mano el el diseño bidimensional de dibujo al modelado tridimensional.
<ul style="list-style-type: none"> Plastificar el modelado utilizando capas de resistol blanco. Decorar la mano y la base con pinturas acrílicas conforme al diseño propuesto en la prueba de color. Barnizar el modelado ya pintado para Proteger la pintura y darle un acabado Brillante al diseño. Colocar el objeto que debe sostener el modelado de la mano. 	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento Técnico: Utilizar los conocimientos anteriores de teoría del color y manipulación de materiales para lograr el proceso de decoración de la mano modelada. Pensamiento Expresivo: Comunicar sus ideas y sentimientos a través del diseño y materiales propuestos para su obra artística.
Reflexión y evaluación del proceso.	Competencias que se desarrollan:
<ul style="list-style-type: none"> Evaluar el resultado de todo el proceso, identificando las áreas susceptibles de mejora y el proceso que se debe seguir en el futuro para lograrlo. 	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento Crítico: Desarrollar la habilidad en el alumno de analizar, evaluar y criticar el proceso que sigue para solucionar un problema planteado.

En este ejemplo de actividad curricular en el aula, el docente identifica los objetivos que deben cumplirse en cada fase del ciclo creativo y las competencias o habilidades del pensamiento que se desean favorecer mediante el tema de estudio.

Como se puede apreciar en el ejemplo, se manifiestan un gran número de competencias o habilidades que favorecerán no solamente el aspecto creativo del alumno sino otras áreas que requiere para desarrollarse de manera equilibrada.

Es de suma importancia que el docente tenga de manera clara el o los objetivos que debe seguir el alumno para lograr el aprendizaje desde el momento en que diseña una actividad, ya que es a partir de ese punto de donde se podrán dar las Instrucciones claras y precisas para un proceso adecuado del trabajo que deberá realizarse.

Uno de las mayores dificultades que tienen los alumnos al realizar un trabajo artístico es lograr comprender los aspectos objetivos que deben cubrir es decir, aquellas partes que se tienen que seguir al pie de la letra para tener un resultado exitoso como son: las características que deberá seguir la obra, el tamaño o tipo de formato, la técnica, el tema, etc., que satisfacen los requerimientos del docente y los aspectos subjetivos que son aquellos que satisfacen la expresión personal del alumno al diseñar y exteriorizar su pensamiento y gusto personal.

Muchos alumnos de la edad de 3º de Secundaria no alcanzan a comprender el porque un trabajo artístico debe tener bien delimitados los objetivos y llevar un proceso específico, desde su punto de vista, sólo deberían poder pintar o dibujar lo primero que se les viene a la mente, sin pasar por un proceso de investigación y mucho menos de planeación que incluya bocetos, porque consideran de manera errónea que el arte es simple y sólo se muestra lo que se siente o piensa en ese momento.

Esta manera de ver el arte se debe principalmente por la poca información que se les da sobre la profundidad que con lleva un verdadero trabajo artístico así como, la falta de información que se les ha dado sobre las habilidades de pensamiento que se desarrollan al realizar un trabajo artístico con mayor profundidad que implique: la investigación del tema y la conciencia del proceso que esta llevando a cabo.

La función del docente es primordial para lograr que el arte tenga mayor significado para el alumno y lo comprometa a buscar mejores resultados en sus trabajos artísticos. Ello se logrará con más facilidad si el docente diseña actividades dentro de su currículo que permitan profundizar en el tema, favorezcan la expresión a partir de un proceso de análisis por parte del alumno, lo motiven a experimentar y poner en práctica los conocimientos anteriores adquiridos para lograr la solución de un nuevo problema.

Hoy en día los programas académicos de la SEP y de la UNAM, se basan en el desarrollo de las competencias en el aula que favorezcan el aprendizaje de conocimientos, valores, habilidades, actitudes y estrategias con la finalidad de generar alumnos y más tarde profesionales que puedan competir y lograr un nivel de vida satisfactorio lo cual a su vez se reflejará en beneficios como son:

- Alumnos: Aprendizaje de un currículo adecuado a las necesidades sociales.
- Escuela: Que ofrezca una oferta educativa adecuada a la demanda laboral.
- Trabajador: Que tenga certificados de competencias que le permitan un mayor campo de acción con mayores posibilidades de estabilidad laboral.
- Empresas: Personal mejor capacitado para desarrollar mejor su trabajo.
- Familia: Con mejor preparación que les brinde una vida digna.
- Es decir, la misma sociedad.

Una educación basada en competencias permite considerar que la educación servirá de manera práctica para generar trabajo, por lo tanto existe una vinculación escuela-empresa es decir, los alumnos que un docente tiene en un ciclo escolar serán en poco tiempo adultos que tengan que enfrentarse a la demanda laboral, por ello es tan importante que se haga conciencia que no se educa sólo por un tiempo determinado, sino para la vida, en la medida que el docente tome conciencia de ello y de la importancia de las estrategias que aplique para lograr el aprendizaje de sus alumnos, se podrá generar un cambio en la sociedad y el nivel de vida que tengan.

5.3 Evaluación de un Ciclo Creativo en el aula.

La evaluación del aprendizaje es un proceso sistemático, mediante el cual se recoge información acerca del aprendizaje del alumno, que permite en primer término mejorar ese aprendizaje y en segundo lugar, proporciona al docente elementos para formular un juicio acerca del nivel alcanzado o la calidad de aprendizaje logrado y de lo que el alumno es capaz de lograr con ese aprendizaje.

Se habla de un proceso sistemático porque la evaluación no debe ser un hecho aislado, sino una actividad o una serie de actividades planeadas con suficiente anticipación, que responda a intenciones claras y explícitas que guarden una estrecha relación con el programa académico del docente, con las actividades de enseñanza-aprendizaje y con las circunstancias en que se dan esas actividades.

Lo que realmente es indispensable es que el juicio evaluativo no se base en “impresiones” subjetivas, en situaciones excepcionales o aisladas ni en información insuficiente, irrelevante o accesorio. El docente debe procurar ante todo que la información que recoge sea la pertinente al aprendizaje que pretende evaluar y que refleje lo que el alumno realmente ha logrado adquirir.

“Actualmente se consideran tres tipos de evaluación:

- ***Evaluación Diagnóstica:*** *Permite identificar el grado de conocimiento que se tiene el alumno sobre uno o varios temas en general, antes de iniciarse un nuevo aprendizaje, lo que favorece al docente en su diagnóstico para comprender desde que punto es recomendable iniciar su cátedra.*

Los resultados de esta evaluación no deben ser solo del conocimiento del docente, sino que deben darse a conocer a los alumnos, para que cada uno individualmente conozca su punto de partida y la situación en que se encuentra el grupo en general.

-
- **Evaluación Sumativa:** *Se enfoca a los objetivos generales o fundamentales del programa, es decir, a los temas o unidades que se impartirán en un periodo determinado. No se refiere sólo a los conocimientos que debe haber logrado un alumno, sino también a lo que debe ser capaz de desarrollar. Consiste en cada uno de los criterios que se apliquen para evaluar el conocimiento con su respectivo porcentaje numérico para obtener un puntaje o cifra determinada con anterioridad.*

Actualmente en el Sistema Educativo Mexicano se evalúa en la escala de 0 como mínimo y 10 como máximo, por lo que el reporte de esta evaluación de manera formal se llevará a cabo con esta escala.

- **Evaluación Formativa:** *Favorece la evaluación de las actitudes y los valores que se pretenden inculcar en el alumno, bajo la valoración de lo que esta permitido dentro de una sociedad. Este tipo de evaluación se integra de manera implícita en la evaluación sumativa, aunque en algunos colegios se da un rubro especial y formal dentro del reporte escrito del alumno, en otros casos se puede dar una evaluación aparte a la que integra el reporte de conocimiento, aplicando una escala numérica similar (de 5 a 10) o de literales (excelente, muy bien, regular, suficiente o no acreditado)".¹⁷*

La Organización del Bachillerato Internacional (IBO) propone evaluar a los alumnos en base a criterios de nivel de logro o rubricas que permiten obtener un panorama más amplio del conocimiento que se imparte y la relación con lo que el alumno realmente aplica en el desarrollo de sus trabajos, de tal manera que se puede identificar con mayor claridad las competencias que se están desarrollando y las que no se han logrado. Esto permite al docente tener una valoración del conocimiento mucho más objetiva de cada alumno e identificar en que áreas se esta presentando el problema de aprendizaje, asiendo aun lado la evaluación

¹⁷ Elsa Cristina Casas Pérez, Irma Concepción Castelan Sánchez, Beatriz Rodríguez Rico, Ana María Torices Jimenes, **La Evaluación como moduladora del proceso de enseñanza-aprendizaje**, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO X Marzo-Abril de 2000. No. 52, México, Imagen Editorial, 2000. De pág.396 a p.413

subjetiva a la que a veces se recurre cuando no se tienen las bases para una buena evaluación.

La evaluación basada en criterios o rubricas y no en normas permite identificar con claridad el “*saber hacer*”, es decir la parte procedimental y el “*saber ser*” o parte actitudinal o valoral dentro del currículo.

“Las rubricas son guías de puntaje que permiten describir el grado en el cual un aprendiz está ejecutando un proceso o un producto. Algunas de las características más importantes de las rubricas como instrumentos de evaluación son las siguientes:

- *Están basadas en criterios de desempeño claros y coherentes.*
- *Son usadas para evaluar los productos y los procesos de los alumnos.*
- *Describen lo que será aprendido, no cómo enseñar.*
- *Son descriptivas, rara vez numéricas.*
- *Ayudan a los alumnos a supervisar y criticar su propio trabajo.*
- *Coadyuvan a eliminar la subjetividad en la evaluación y en la ubicación por niveles de los alumnos.”¹⁸*

Para ejemplificar una evaluación de educación artística basada en la utilización de una rubrica se utilizará el ejemplo del capítulo anterior basado en la realización de un modelado en plastilina de una mano a tamaño real para la cual se diseñó una

¹⁸ Frida Díaz-Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, México, ed. McGraw-Hill/ Interamericana, 2002. Pág. 390 y 391

rubrica basada en los parámetros de evaluación que la Organización del Bachillerato Internacional (IBO) propone, los cuales son los siguientes:

“Criterios de evaluación de Arte en la Organización del Bachillerato Internacional

Tipo y descripción del Criterio	Nivel de logro
Criterio A Conocimiento y comprensión: Conocer y comprender las diferentes formas artísticas. Utilizar la terminología artística para comunicar ideas.	De 0 a 8
Criterio B Aplicación: Planificación y organización eficaz para encontrar soluciones originales e imaginativas en la producción de una obra artística.	De 0 a 10
Criterio C Reflexión y evaluación: Reflexión sobre diferentes obras de arte y capacidad para realizar una evaluación objetiva.	De 0 a 8
Criterio D Conciencia artística y compromiso personal: Comprender el trabajo de diferentes artistas, mostrar iniciativa y voluntad para crear una obra artística y propiciar un ambiente de trabajo positivo.	De 0 a 8

“Esta tabla se adecua a cada trabajo artístico conforme a los objetivos previamente señalados por el docente, conservando únicamente el criterio y nivel de logro.

Sirven para establecer la evaluación de cada alumno conforme a los parámetros del docente y la autoevaluación que el propio alumno hace de su trabajo.”¹⁹

¹⁹ Organización de bachillerato Internacional, *Middle Years Program-Visual Arts*, Ginebra, Suiza, OBI, online Curriculum Centre, 2003. <http://occ.ibo.org>

La evaluación de nuestro ejemplo se basa en estos criterios, con la misma los mismos niveles de logro de 0 a 8 en los criterios A, C y D y para el criterio B de 0 a 10 por considerarse que se pueden tener mayor nivel de logro en el procedimiento aplicado para realizar una obra artística con alumnos de 3º de Secundaria.

Los criterios de esta rúbrica evaluarán los siguientes aspectos:

- ▶ **CRITERIO A:** Conocimiento y comprensión de la proporción de una mano e integración de elementos artísticos.
- ▶ **CRITERIO B:** Aplicación de la técnica de modelado.
- ▶ **CRITERIO C:** Reflexión y evaluación del proceso creativo.
- ▶ **CRITERIO D:** Conciencia artística y compromiso personal.

Cada criterio presenta bandas para medir el nivel de logro del alumno que permiten valorar en que áreas del conocimiento, procedimiento o actitud se encuentra el alumno, pudiendo tener resultados de identificar alumnos con un amplio conocimiento y capacidad de llevar a cabo procedimientos pero no de reflexionar sobre los mismos lo que tendrá una repercusión en su aprendizaje, o alumnos con una gran capacidad para el área reflexiva pero no aptos para el área procedimental.

La forma de identificar los niveles será la siguiente:

Nivel Bajo: 0 a 2

Nivel Medio bajo: 3 a 4

Nivel Medio: 5

Nivel Medio Alto: 6

Nivel Alto: 7 a 8

CRITERIO A: Conocimiento y comprensión de la proporción de una mano e integración de elementos artísticos.

DESCRIPTOR	NIVEL DE LOGRO	Evaluación del Maestro	Evaluación del alumno
El Alumno demuestra un conocimiento primario sobre la proporción de una mano que se aprecia al modelar en plastilina: conoce la estructura pero no la puede plasmar correctamente y su comprensión de los elementos artísticos es limitada, el diseño realizado no es integrado y hay poca armonía entre la mano modelada y el objeto que sostiene (conoce los elementos pero no los integra a sus bocetos).	0 a 2		
El Alumno ha adquirido un conocimiento básico sobre la proporción de una mano; al modelarla en plastilina conoce la estructura y lo plasma un poco . Muestra una comprensión básica de los elementos artísticos que requiere para realizar un diseño integral entre la mano modelada y el objeto que sostiene (integra algunos conceptos de manera básica).	3 a 4		
El Alumno demuestra un conocimiento bueno sobre la proporción de una mano, el modelado en plastilina contiene la estructura anatómica adecuada así como una comprensión de los elementos artísticos que requiere para lograr un diseño integral entre la estructura de la misma y el objeto que sostiene, busca integrar los elementos decorativos con la posición de su mano y el objeto que sostiene ésta .	5 a 6		
El alumno muestra un verdadero conocimiento sobre la proporción de una mano modelada en plastilina, logra plasmarla por medio del dibujo . Aplica con confianza su conocimiento de los elementos artísticos para lograr un diseño integrado entre la posición y estructura de la mano, con el objeto que sostiene.	7 a 8		

Con esta rubrica se evalúa la investigación de la estructura anatómica de una mano para poder imitarla en su proporción, tanto en el modelado como por medio del dibujo, aplicando la sección de investigación del ciclo creativo que se realizó en ejercicios del cuaderno del alumno.

El mayor nivel 8 permite identificar un conocimiento adecuado y la confianza que esto genera en el proceso creativo que se sigue.

CRITERIO B: Aplicación de la técnica de modelado.

DESCRIPTOR	NIVEL DE LOGRO	Evaluación del Maestro	Evaluación del alumno
El Alumno demuestra no tiene la capacidad para planificar adecuadamente un proceso creativo, no logra encontrar el tema de su modelado, la estructura no evidencia un trabajo de estudio de la forma anatómica y no hay elección de tema para su expresión. Aplica poco la técnica de modelado ya que no logra expresión, sólo volumen.	0 a 2		
El Alumno posee una capacidad básica para planificar adecuadamente su proceso creativo: logra un tema, pero no sigue el proceso de expresión. Aplica con mayor soltura la técnica de modelado y la decoración final del trabajo artístico (modela sin considerar la base del trabajo como parte del diseño).	3 a 5		
El Alumno aplica las destrezas y estrategias necesarias para producir un proceso creativo: elige un tema integrando la obra desde la posición hasta la elección de colores y la aplicación de los mismos a su obra. El producto final demuestra habilidad para trabajar con la técnica de modelado. La mano presenta un decorado artístico.	7 a 8		
El Alumno es competente en la elección y aplicación de estrategias para la realización de un proceso creativo completo, su trabajo demuestra reflexión y estudio para lograr un trabajo de expresión. El Proceso artístico y la obra terminada reflejan un alto nivel de creatividad, el modelado, la decoración y el tema se evidencian claramente.	9 a 10		

Con esta rubrica se evalúa la adecuada planificación para lograr el proceso creativo práctico es decir, la realización del trabajo artístico y la integración de conocimiento anterior para poder solucionar su obra.

El nivel de logro máximo es 10 y se aumenta para poder dar un mayor margen de evaluación a la creatividad aplicada en la solución de la obra artística.

CRITERIO C: Reflexión y evaluación del proceso creativo.

DESCRIPTOR	NIVEL DE LOGRO	Evaluación del Maestro	Evaluación del alumno
El alumno no incorpora reflexiones y comentarios a su trabajo escrito por lo que no refleja adecuadamente el proceso que sigue para desarrollar el tema.	0 a 2		
El alumno integra pocas reflexiones en su trabajo escrito para apoyar su proceso creativo e incorpora las áreas de interacción de manera básica .	3 a 4		
El alumno si integra reflexiones en su trabajo escrito para apoyar su proceso creativo. Proporciona una evaluación de su desarrollo y del proceso creativo que siguió para resolver el tema e identifica las áreas de interacción que se aplican a ese trabajo.	5 a 6		
El alumno reflexiona sobre su proceso creativo continuamente e integra comentarios e investigaciones a sus trabajos. Proporciona una evaluación de su desarrollo y del proceso creativo que siguió para resolver el tema e identifica claramente las áreas susceptibles de mejora, así como una adecuada relación de las áreas de interacción que se aplican a este trabajo.	7a 8		

Con esta rubrica se evalúa la habilidad de reflexionar del alumno sobre su proceso de aprendizaje y solución a un problema planteado a través de la investigación de artistas y sus obras que le permitan desarrollar su sentido critico e ideológico sobre el tema además de permitirle analizar las áreas susceptibles de mejora en su trabajo actual y a u futuro con algún tema o procedimiento similar para mejorar su forma de trabajo. El ciclo creativo contempla este aspecto a evaluarse desde que se integra en la estrategia de enseñanza.

Es una evaluación formativa que propicia la autoevaluación del alumno a lo lago de todo el proceso de trabajo artístico y de evaluación formal, para contemplar la visión del docente hacia el trabajo del alumno y la del propio alumno hacia su trabajo.

CRITERIO D: Conciencia artística y compromiso personal.

DESCRIPTOR	NIVEL DE LOGRO	Evaluación del Maestro	Evaluación del alumno
El alumno muestra poco interés y compromiso personal con el trabajo dentro y fuera de clase, así como con el cumplimiento del material solicitado para trabajar.	0 a 2		
El alumno investiga poco sobre artistas para apoyar su proceso creativo, muestra una autodisciplina básica en el trabajo dentro y fuera de clase, así como con el cumplimiento del material solicitado.	3 a 4		
El alumno es competente en su trabajo dentro y fuera de clase, muestra interés en investigar a los artistas para apoyar su proceso creativo. Muestra Autodisciplina y cumple con el material solicitado.	5 a 6		
El alumno muestra mucho interés en la búsqueda de información de artistas para apoyar su proceso creativo y posee compromiso personal para el trabajo dentro y fuera de su clase, muestra iniciativa, entusiasmo y dedicación en su trabajo.	7 a 8		

Este criterio evalúa la actitud del alumno dentro y fuera del aula mediante el interés que demuestra en el proceso y producto de la obra artística terminada.

El compromiso personal es fundamental para lograr el éxito en cualquier actividad que se desarrolle, por ende la importancia de considerarlo de manera formal en una evaluación permitirá enseñar al alumno a trabajar adecuadamente en el aula y en un futuro en el campo laboral con responsabilidad, lo que en la mayoría de las ocasiones no se considera de importancia dentro de la evaluación formal.

5.4 Resultados en el proceso de enseñanza–aprendizaje del alumno al integrar el Ciclo Creativo como estrategia de trabajo en el aula.

A lo largo de estos capítulos se ha mencionado la importancia de integrar diversas estrategias de enseñanza-aprendizaje dentro de la planeación de trabajo del docente, para desarrollar diversas habilidades o competencias de pensamiento en los alumnos, que les permita enfrentar una sociedad laboral altamente competitiva que requiere de personas altamente calificadas y comprometidas para lograr un crecimiento social dentro de un sistema globalizado de vida.

La necesidad de integración de actividades de enseñanza que sean significativas y metodologías de aprendizaje que promuevan la conciencia en el alumno.

El Ciclo Creativo que se propone como estrategia de enseñanza-aprendizaje es una de varias estrategias que cualquier docente puede aplicar dentro de su currículo en cualquier materia, sea artística, científica, humanística, etc., que le permitirá llevar una secuencia sencilla y lógica para trabajar un tema específico que requiera un producto u obra terminada.

La capacidad del maestro para determinar las habilidades que se desea desarrollar en el alumno será un factor determinante para el éxito de esta estrategia y la evaluación que se aplique para evidenciar no sólo el producto sino el proceso general que siguió el alumno.

La globalización en los sistemas educativos nos llevan a buscar cada día mejores y más efectivas formas de educar a alumnos que puedan hacerle frente a los retos que se les presenten para ser personas competitivas, con un sentido de ética y valores universales, críticos y responsables de sus acciones en favor de si mismos y de la sociedad en donde conviven, felices y con una mayor calidad de vida, ya que de ellos y de su aprendizaje dependerá la educación de las siguientes generaciones, que no pierdan de vista que la investigación es la base

del conocimiento, la planificación, es la base para llevar a cabo cualquier actividad, la creatividad es indispensable para resolver cualquier situación que requiera una solución o un resultado determinado y por último no se puede obtener un aprendizaje si no se hace conciencia mediante la reflexión y la autoevaluación de lo que motiva a tomar decisiones y actuar en consecuencia, es decir, reconocer el ciclo creativo que cada individuo genera en su vida y en su educación.

En la actividad universitaria, es necesario implementar una conciencia de la importancia de realizar cualquier proyecto con una base sólida de conocimientos para lograr el éxito. Las licenciaturas que tienen como finalidad la comunicación, como es el caso de Comunicación Gráfica requieren el seguimiento de estrategias que permitan satisfacer las necesidades y objetivos específicos del cliente así como, los del comunicólogo o diseñador en su afán de combinar la expresión gráfica con el contenido del mensaje, lo que favorecerá su labor profesional.

Conclusión.

Conclusión.

La experiencia que he adquirido como docente a lo largo de 14 años, impartiendo la asignatura de Artes Visuales a nivel secundaria en diferentes colegios particulares ha sido la fuente de inspiración para desarrollar el tema de esta Tesina. Esta labor no hubiera sido posible llevarla a cabo sin la formación académica de la licenciatura de Comunicación Gráfica, la cual me permitió desarrollar diversas habilidades plásticas así como, la oportunidad de comprender la importancia de la función del docente como educador a través del ejemplo de mis profesores.

A lo largo del proceso de investigación he podido conocer y comprender el trabajo de pedagogos, psicólogos y estudiosos preocupados por entender la compleja metodología que seguimos los seres humanos para aprender de manera perdurable o significativa conocimientos declarativos, procedimentales, actitudinales o de valores, que favorezca el desarrollo de diversas habilidades o competencias del pensamiento que se requieren para lograr resolver cualquier situación que se nos presente.

De manera personal pienso que es indispensable que todo profesional sin importar a que se dedique tenga una capacitación constante, que le permita adquirir y reafirmar conocimientos, que favorezcan su crecimiento personal para ser competitivos en el área donde se desarrolla.

El docente tiene un doble compromiso con esta capacitación, ya que es el responsable directo junto con las instituciones que rigen el Sistema Educativo Nacional de formar mejores seres humanos, para lograr sociedades más equilibradas, responsables y comprometidas en alcanzar una igualdad cultural y económica. El otro responsable directo del mejoramiento del sistema educativo es el propio educando, al valorar y concientizar la oportunidad que tiene de incrementar su conocimiento para su propio beneficio y con ello ser el responsable del papel que tiene dentro del desarrollo de su sociedad.

A través de este trabajo he reafirmado esta convicción, lo que me lleva a comprometerme a mejorar en mi formación docente, desde la planeación de el currículo y la constante búsqueda de estrategias para lograr aprendizajes significativos en los alumnos, con una metodología de evaluación justa y objetiva que permita el desarrollo de un pensamiento crítico y reflexivo en el alumno.

Es primordial destacar que para lograr un sistema educativo holístico es importante que las diferentes instituciones que regulan la educación en México trabajen en conjunto para establecer los ejes rectores de la educación a fin de lograr una misma meta, es decir, buscar la metodología que deberá seguirse en cada etapa del proceso educativo para desarrollar los conocimientos y capacidades que requiere nuestra sociedad y el sistema de trabajo al que se enfrentarán los alumnos al egresar de cualquier etapa educativa.

Glosario de Términos Pedagógicos.

Glosario de Términos Pedagógicos

Aprendizaje significativo: Ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognitiva del alumno de forma no arbitraria ni al pie de la letra; para llevarlo a cabo debe existir una disposición favorable del aprendiz, así como significación lógica en los contenidos o materiales de aprendizaje.

Autoevaluación: Aquella valoración que el alumno realiza acerca de sus propias producciones y/o procesos de aprendizaje.

Constructivismo: Confluencia de diversos enfoques psicológicos que enfatizan la existencia y prevalencia en los sujetos cognoscentes de procesos activos en la construcción del conocimiento, los cuales permiten explicar la génesis del comportamiento y el aprendizaje. Se afirma que el conocimiento no se recibe pasivamente ni es copia fiel del medio. Algunos autores constructivistas se centran en el estudio del funcionamiento y contenido de la mente de los individuos, en los procesos de autoestructuración (por ejemplo, el constructivismo psicogenético de J. Piaget); pero para otros el foco de interés se ubica en la reconstrucción de los saberes culturales y en el desarrollo de dominios de origen social (por ejemplo, el constructivismo social de L. Vigotsky y la escuela sociocultural o sociohistórica).

Contenidos actitudinal-valorales: Inciden en el ámbito del *saber ser*. Las *actitudes* son experiencias subjetivas (cognitivo-afectivas) que implican juicios evaluativos, que se expresan en forma verbal o no verbal, que son realmente estables y que se aprenden en el contexto social. Las actitudes son un reflejo de los valores que posee una persona. A su vez, un *valor* es una cualidad por la que una persona, una cosa o hecho despierta mayor o menor aprecio, admiración o estima. Los valores morales o éticos y los cívicos, relacionados con la educación de los derechos humanos, para la paz o el cuidado del ambiente, han constituido el foco de los cambios recientes en el currículo escolar.

Contenidos declarativos: Es un saber que se dice, que se declara o que se conforma por medio del lenguaje; se refiere al *saber qué*, al conocimiento de datos, hechos, conceptos y principios.

Contenidos procedimentales: Se refiere al *saber hacer*, constituyen el tipo de conocimiento relativo a la ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, métodos, etc. El conocimiento procedimental es de tipo práctico, porque se basa en la realización de varias acciones y operaciones dirigidas hacia la consecución de una meta determinada.

Estrategias: Capacidades intelectuales para dirigir y ordenar su conocimiento con el fin de llegar a determinada meta.

Estrategias de aprendizaje: Procedimientos que el alumno utiliza en forma deliberada, flexible y adaptativa para mejorar sus procesos de aprendizaje significativo de la información.

Estrategias de enseñanza: Procedimientos y arreglos que los agentes de enseñanza utilizan de forma flexible y estratégica para promover la mayor cantidad y calidad de aprendizajes significativos en los alumnos. Debe hacerse un uso inteligente, adaptativo e intencional de ellas, con la finalidad de prestar la ayuda pedagógica adecuada a la actividad constructiva de los alumnos.

Evaluación diagnóstica: La evaluación realizada antes de cualquier ciclo o proceso educativo con la intención de obtener información valiosa, respecto a valorar las características de ingreso de los alumnos (conocimientos, expectativas, motivaciones previas, competencia cognitiva general, etc.). La información obtenida puede utilizarse para realizar los ajustes necesarios en la organización y secuencia de las expectativas de enseñanza y aprendizaje.

Evaluación formadora: Se refiere a aquella evaluación que está orientada a promover que el alumno sea quien aprenda a regular sus propios procesos de aprendizaje. Consiste en ayudar a que el alumno aprenda, desde la heterorregulación evaluadora del docente, a apropiarse de los criterios para aprender a autorregularse en su evaluación y en su aprendizaje.

Evaluación formal: Actividades y procedimientos que exigen una planificación y elaboración sofisticada y previa, y que se aplican en momentos y contextos en los cuales el profesor determina el inicio y fin, así como las reglas sobre cómo habrán de conducirse los participantes. Esto permite que los alumnos participantes sientan que están siendo objeto de evaluación.

Evaluación sumativa: Evaluación que se realiza al término de un proceso instruccional o ciclo educativo. Su finalidad principal consiste en verificar el grado en que se han alcanzado las intenciones educativas y provee información que permite derivar conclusiones importantes sobre el grado de éxito y eficacia de la experiencia educativa global emprendida.

Formación docente: Proceso orientado al desarrollo profesional y personal del profesorado, debiendo abarcar los planos conceptual (de la adquisición y profundización de un marco teórico-conceptual sobre los procesos educativos que ocurren en su aula), reflexivo (de la reflexión crítica en y sobre su propia práctica docente) y práctico (que conduce a la generación de prácticas alternativas e innovadoras a su labor docente).

Función pedagógica de la evaluación: Usos de la evaluación que se dirigen a comprender, regular y mejorar la situación de enseñanza y aprendizaje. La función pedagógica de la evaluación es un asunto central para la confección de una enseñanza verdaderamente adaptativa.

Función social de la evaluación: Se refiere a los usos de la evaluación que van más allá de la situación de enseñanza y aprendizaje y que tienen que ver con cuestiones tales como la promoción, la acreditación, la certificación y la información de los resultados de la evaluación.

Habilidades: Capacidades manuales o intelectuales que tiene el sujeto para realizar algo. Se pueden detectar mediante la observación, aportaciones o pruebas diseñadas para este propósito. Se pueden considerar las habilidades, por ejemplo, para manejar en forma correcta y precisa un instrumento, una máquina o aparato, etc.

Profesión: Desde una visión sociocultural, constituye una cultura o comunidad de practicantes o profesionales de un ámbito particular, quienes comparten no sólo un conocimiento de índole científica, metodológica o técnica, sino creencias, lenguajes, actitudes, formas prácticas o artesanales de hacer las cosas y, por supuesto, intereses gremiales determinados. El conocimiento profesional experto es dinámico, estratégico, autorregulado y reflexivo.

Reflexión: Actividad dinámica que realiza el aprendiz para elaborar inferencias o conclusiones sobre las acciones de aprendizaje realizadas, ya sea durante ellas o al término de las mismas. Juega un papel importante en la atribución de sentido del aprendizaje logrado y en el establecimiento de los enlaces entre el conocimiento metacognitivo y las acciones autorreguladoras.

Rúbricas: Guías de puntaje que permiten describir el grado en el cual un aprendiz está ejecutando un proceso o un producto.²⁰

Técnicas: Acciones ordenadas dirigidas hacia un logro de objetivos concretos. Se adquieren en función de las habilidades. Se considera aprendida cuando se generaliza a situaciones diferentes, cómo las técnicas de estudio, escritura, dibujo, etc.

²⁰ Frida Díaz-Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas, *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, México, ed. McGraw-Hill/ Interamericana, 2002.

Referencias Bibliográficas.

BIBLIOGRAFÍA

Carlos Muñoz Razo, ***Cómo Elaborar y Asesorar una Investigación de Tesis***, México, ed. Prentice Hall, 1998.

Jonathan Anderson, Berry H. Durston, Millicet Poole, ***Redacción de Tesis y Trabajos Escolares***, ed. Diana, S.A., 1977.

Frida Díaz-Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas, ***Estrategias docentes para un aprendizaje significativo***, México, ed. McGraw-Hill/ Interamericana, 2002.

Viktor Lowenfeld, W. Lambert Brittain, ***Desarrollo de la capacidad creadora***, Buenos Aires, ed. KAPELUSZ, 1975.

Blanca Silvia López Frías, Elsa María Hinojosa Kleen, ***Evaluación del Aprendizaje***, México, ed. Trillas, 2001.

María Carretero, ***Constructivismo y Educación***, Argentina, ed. Aique Grupo Editor, S.A., 1993.

Universidad Nacional Autónoma de México, Colegio de Ciencias y Humanidades, Dirección General de Incorporación y Revalidación de Estudios, ***Cultura Básica, Antología***, México, UNAM, 2004.

Sué Madelaine Eternod Arámburi, ***Educación Artística y Evaluación***, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO XII Mayo-Junio de 2001. No. 59, México, Imagen Editorial, 2001.

Josefina Díaz Infante Núñez, ***Análisis del Acto mental: el mapa cognitivo***, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO X Enero-Febrero de 2000. No. 51, México, Imagen Editorial, 2000.

Fernando Palacios Calderón, **Constructivismo ¿Qué es?**, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO X Enero-Febrero de 2000. No. 51, México, Imagen Editorial, 2000.

Elsa Cristina Casas Pérez, Irma Concepción Castelan Sánchez, Beatriz Rodríguez Rico, Ana María Torices Jimenes, **La Evaluación como moduladora del proceso de enseñanza-aprendizaje**, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO X Marzo-Abril de 2000. No. 52, México, Imagen Editorial, 2000.

Martha Chairez Jiménez, M. de Jesús Gallegos Santiago y Evangelina López Ramírez, **La teoría de las inteligencias múltiples la formación de docentes del Tercer Milenio**, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO X Marzo-Abril de 2000. No. 52, México, Imagen Editorial, 2000.

Patricia I. Ramírez S., **Metodología tradicional en las aulas**, Revista Mexicana de Pedagogía, AÑO IX Marzo-Abril de 1998. No. 40, México, Imagen Editorial, 1998.

Organización de bachillerato Internacional, **Middle Years Program-Visual Arts**, Ginebra, Suiza, OBI, online Curriculum Centre, 2003. <http://occ.ibo.org>

Secretaría de Educación Pública, **Reforma Educativa Secundaria (RES) de Artes Visuales**, Dirección General de Materiales y Métodos Educativos, Subdirección de Artes, México 2006.