

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El estudiante en el rol de programación tienen tres horas a la semana de clases teóricas en la materia de apreciación de las Artes, a veces se imparte en una hora y media en dos días a la semana, otras veces se ve de dos horas en un día y una hora otro día, actualmente se imparte las tres horas seguidas en un solo día de 12 a 3 de la tarde.

La falta de tiempo (horarios de turnos matutinos y vespertinos) y la carga de tareas académicas (de otras materias) en su carrera les hace difícil cumplir las demandas y requisitos del libro de apreciación de las Artes, con relación a visitas grupales a museos, conciertos, visitas culturales sin el asesoramiento del maestro.

Desde el primer día de clases en el aula, observo y me doy cuenta que el alumno no considera que la materia de apreciación de las Artes sea parte integral de su carrera.

Como docente, al introducir el tema veo a los alumnos un tanto extrañados, desorientados, desinteresados y con un comportamiento que me hace pensar que tienen poca participación por su falta de experiencia de cómo llevar a cabo sus conocimientos para proyectarlos a través de la vida diaria.

Los alumnos son adolescentes que creen que lo saben todo y el estar en clases sienten que la materia es de relleno y creen no necesitarla dentro de su formación profesional. Al hacerles notar que el arte se nutre del arte mismo a través del tiempo o de la historia, un ejemplo muy palpable en todas partes de un pueblo, municipio o ciudad se encuentra en la plaza principal donde está la catedral, la casa del gobierno, los restaurantes con la comida tradicional o algunas tiendas con dulces o cosas que denotan el nombre del lugar, ciudad, pueblo o comunidad.

Partiendo de la premisa que el alumno desconoce que el arte es parte fundamental del entorno en que vive ¿Con qué procesos de enseñanza cuentan los estudiantes? ¿Qué se puede ofrecer al universitario en cuanto aprendizaje? ¿Qué ventajas obtendrá el alumno al aplicárseles ciertas estrategias?

Es importante orientar a los jóvenes estudiantes hacia la apreciación de los valores del arte, en donde se crea, promueva e implementa estrategias de enseñanza-aprendizaje en forma vivencial y empírica, tratando de despertar, motivar y estimular el interés en la materia, ayudándoles a desarrollar habilidades para que adquieran mayor conocimiento en el desempeño de su carrera dentro del área de la salud, de la comunidad y ante la sociedad.

Esta asignatura es de mucha importancia en su formación integral, porque el arte es parte de un todo.

La mayoría de las artes llegan al individuo por la vista, así que, las actividades deberán proporcionar las herramientas básicas para su apreciación y esto es uno de los propósitos de esta investigación, creando estrategias que permita alternar la cultura y el arte de tal forma que proporcione al alumno la oportunidad de aplicar sus conocimientos y los motive a incrementar su valor intelectual, llevándoles a tener metas y proyectos en las que alcancen sus propósitos, que crezca el carácter y lucha por ser mejores profesionistas y hombres de bien.

JUSTIFICACIÓN Y FUNDAMENTOS

En la adquisición de conocimientos de maestros y alumnos, las estrategias benefician de tal forma en las que cambiar un día de clases en el aula con un recorrido vivencial no requiere de mucho presupuesto, tiempo, no interfiere ni afecta las actividades escolares.

Cabe señalar que con esta actividad se verán las unidades que corresponde a las artes visuales del libro de la materia de Apreciación de las Artes, que comprende la arquitectura, pintura y escultura.

Al alternar la teoría y la práctica proporciona a los alumnos la oportunidad de aplicar los contenidos teóricos y los objetivos del libro, creando estrategias que se beneficie de manera útil el proceso de enseñanza-aprendizaje, cuya evaluación permita ver que los alumnos logren identificar y visualizar los elementos del entorno para practicar lo aprendido en lo que se refiere a las artes y la cultura.

Es importante señalar y tener conciencia de la influencia del medio social, se requiere disciplina para lograr llegar a donde se quiere y se propone, se busca la superación, donde se mejore, crezca y aprenda en forma permanente.

En la última década del s. XX (1993-2003) la Universidad Autónoma de Nuevo León, se ha preocupado por incrementar la cultura en sus estudiantes en materias de estudios generales, en las que por medio de actividades didácticas se ayuda a los alumnos a tener una mayor capacidad de conocimientos, para sensibilizarlos en los valores humanísticos del arte y la cultura, en el que se procura con tales emociones el esfuerzo y se logra el crecimiento en los universitarios.

Al extenderse en forma más abierta y segura, en lo que se exponga y ofrezca en los diferentes trabajos que se presenten.

Se pretende estimular a los alumnos a que lean, visiten lugares como bibliotecas, museos, templos, edificios públicos y privados y que vean, observen y valoren todo lo que les rodea.

OBJETIVOS

Incrementar en el alumno los conocimientos de la cultura y el arte, que entienda que a través de ciertos cambios en su estilo de vida y con determinadas actitudes pueda mejorar sus hábitos de observación y que al aplicarla se eleve la apreciación en lo que se refiere a las artes.

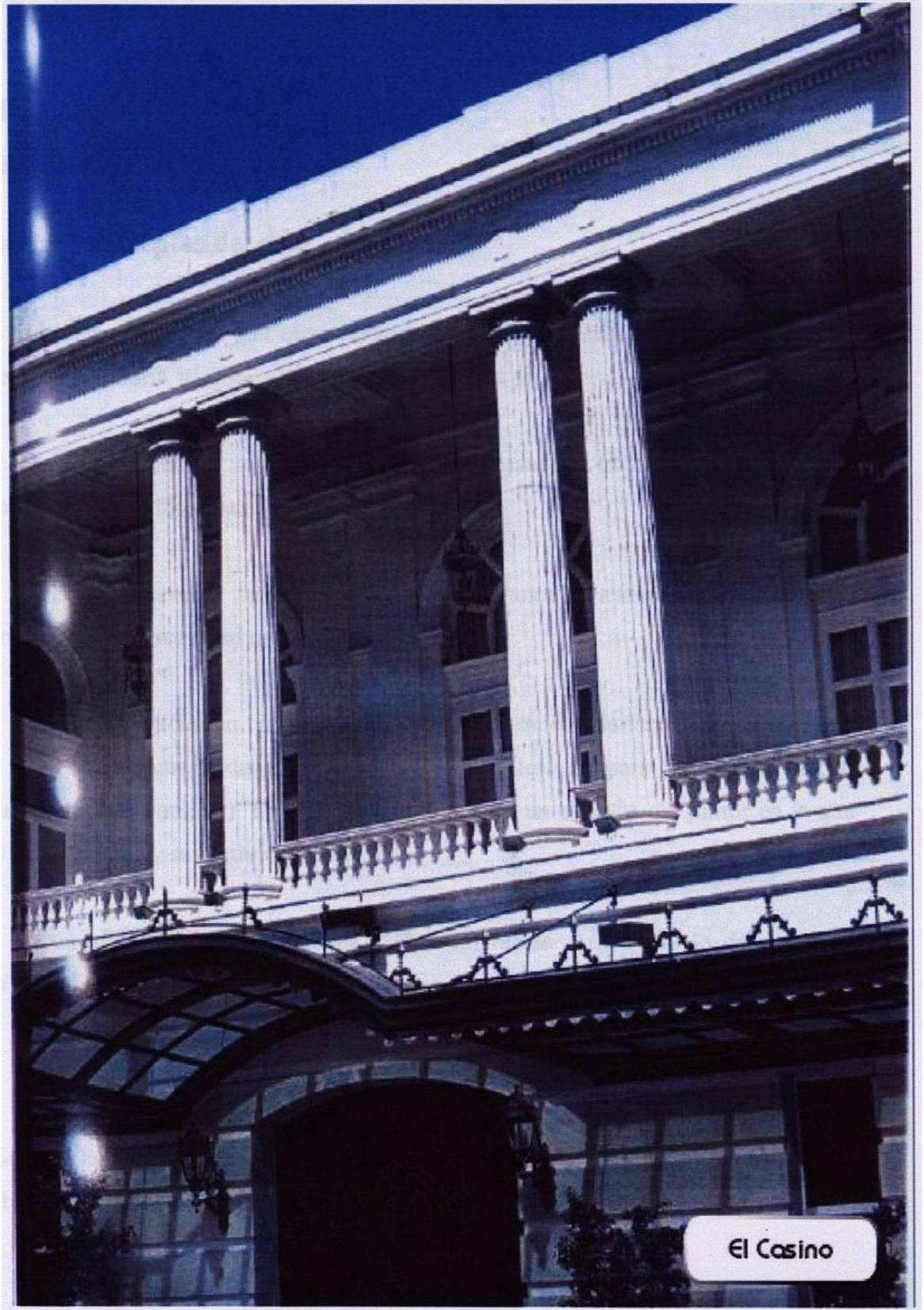
Compartir la experiencia personal con otros maestros de la materia para que sirva como apoyo y así se logre una mejor integración y comunicación.

Motivar a otros maestros a compartir sus experiencias académicas para que ellos puedan crear nuevas estrategias que sean útiles para otros maestros y alumnos.

Demostrar que al aplicar estrategias, los alumnos sean capaces de observar, identificar y describir los componentes y elementos de diferentes valores artísticos, se utiliza lo aprendido para aplicarlo dentro de su carrera en forma amena, divertida e interesante.

HIPÓTESIS

Si se utilizan estrategias de enseñanza-aprendizaje en los alumnos, entonces, aumentarán sus conocimientos básicos en las artes.



El Casino

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Historia y conceptos del arte

El apreciar, el saber y el observar objetivamente nos lleva a ver de una manera diferente el descubrir, admirar y comprender la cultura del entorno en que vivimos.

El arte y la cultura son manifestaciones valiosas que ha dejado huella en el hombre a través de los años.

“Cultura” es percibir un mundo de imágenes dejando un testimonio existencial de los hombres y de la sociedad en que viven.

“Arte” es un término que etimológicamente proviene de la palabra latina *ars*, que, a su vez es una traducción del griego *tecné* destreza para “construir” (hacer, producir, mandar, dominar). La obra de un arquitecto, un escultor, un pintor en la que todos son maestros y sus actividades son arte.

Platón afirmaba que no existía “arte” sin reglas. Aristóteles lo define como habilidad en ejecutar algo. Se trata, pues, de una artesanía y de una actividad intelectual.

Bellas artes es un concepto relacionado con la habilidad técnica (destreza manual o mental) en las que existen normas y reglas establecidas que significa producir o crear algo bello.

Este concepto fue creado por Charles Batteaux (1747). En su lista de siete, se incluye como bellas artes: La pintura, la escultura, la arquitectura, la danza, la poesía, la música y la retórica (o elocuencia).

En el siglo XX se incorpora en el mundo del arte una serie de obras procedentes de campos de expresión diferentes a los de bellas artes calificada como “objetos de arte” a las cerámicas, los muebles y a nuevas áreas de expresión como lo son la fotografía, el cine, el video-arte, el anuncio, la imagen sintetizada o virtual.

En el pasado sabemos que muchas obras eran diseñadas por genios artistas que nos dejaron grandes legados a lo largo de nuestra historia.

Un legado que en el Arte nos ha dejado el hombre como un testimonio de una cultura digna de ver, admirar, comprender y respetar como son las pinturas, esculturas y edificios.

Queremos acercarnos al Arte como expresión del hombre conociendo como nace por diversas circunstancias, el lugar, el tiempo la economía, los avances técnicos en el que interviene el proceso artístico.

En la era Paleolítica el hombre esculpe, dibuja y pinta como por ejemplo las pinturas rupestres (manos pintadas en rojo y negro, figuraciones animalísticas y humanas) hechas en base de pigmentos minerales, que se han encontrado en cuevas en el área de los Urales, Francia y España que datan de 40,000 a 20,000 a. C.

En los primeros imperios agrarios como Egipto (3,000 a. C.) genera una cultura dependiente del río Nilo en la que ha desarrollado predisposiciones ideológicas y formas artísticas concretas. Es un arte que aspira a la eternidad, a dejar huella. De estas premisas derivan acciones como construir sus tumbas habitaciones para guardar todos los bienes, ornamentos y dones que contribuyan alegrar la vida futura, tales como adornos, joyas y armas, y la momificación. Se le denominaban “arquitectos” a los artistas constructores

de tumbas, templos y palacios; usando materiales de adobe (pieza en forma de ladrillo, hecho a base de fango y paja y secado al aire) y de piedra uso reservado al Estado (piezas de medidas precisas y labradas de modo geométrico) que trabajaban para una élite (faraones, sacerdotes y entorno cortesano) como por ejemplo las pirámides de Gizeh, los templos y figuras en la que todo gira en torno al Más Allá, apreciando el impresionante tamaño colosal de sus construcciones arquitectónicas o esculturales.

En Grecia predomina la confianza en el hombre en su capacidad de descubrir, crear y transformar. El hacer intangible el mundo en que todo converge hacia la verdad racional, manifestándose en la armonía de lo físico y de lo moral, del cuerpo y del espíritu y se materializa en la preeminencia de la forma. Encontramos obras realmente hermosas de carácter religioso y funerario dignas de admiración: estatuas de divinidades, portadoras de virtudes mágicas “apolos” estatuas de atletas masculinos representados, de pie, con la pierna izquierda adelantada, brazos pegados al cuerpo y completamente desnudos. Sobre todo, existe un arte vinculado a la ciudad, a la polis, destinadas a su prestigio y engrandecimiento.

Durante el Helenismo, se reafirma el gusto por el arte. La monumentalidad y la grandiosidad, tanto en la arquitectura como la escultura definen este período artístico, se adoptan expresiones de grandeza que aumentan las dimensiones de los edificios. Además se acentúa la ornamentación con gran abundancia decorativa destacando el Templo de Zeus Olímpico, con sus monumentales columnas corintias (siglo 1 a. C.), La Torre de los Vientos, de planta octagonal, construidas en Atenas en el siglo 1 d. C.) En esculturas tenemos al desaparecido coloso de Rodas, Venus de Milo (museo de Louvre, París) es una estatua de 2.04 metros realizada a mediados del siglo II a. C. es una mujer medio vestida con un rostro y una anatomía idealizados, una obra que nos muestra la perfección de líneas y el pulimiento del mármol.

Miles de obras pictóricas y escultóricas, fueron llevadas a Roma tras la conquista de Grecia, Había pasión por la adquisición de las mismas y se desarrolla el

coleccionismo. El poseer una colección era un símbolo de poder, de prestigio cultural, de buen gusto y muy valorada.

Roma se fundamenta en sus ciudades, creando cúpulas y bóvedas revestidas de mármol manifestándose de un modo histórico y realista que tiende a evocar y glorificar sus éxitos mediante la plasmación de sus acontecimientos en frescos e imágenes, en columnas conmemorativas, arcos de triunfo en honor de los triunfadores.

En el Cristianismo, el arte adquiere un valor didáctico, pedagógico e incluso propagandístico.

En la Edad Media, el arte se encuentra relacionado con la iglesia y con el poder. El gremio ejercía una función de vigilancia y supervisión, tanto sobre el hombre como sobre su obra.

Con el Renacimiento, el público comprador de arte procede de las cortes principescas y de la burguesía ciudadana.

Santo Tomás de Aquino (1225-1274) filósofo y teólogo italiano dice que las cosas bellas son aquellas agradables de percibir. La belleza es una cualidad que poseen ciertos objetos capaces de “impresionar al sujeto”. No puede haber belleza sin un sujeto que sienta placer.

En el mundo contemporáneo contemplamos la presencia de artistas innovadores con una formación más o menos autodidáctica. Nace el estudio, el marco por excelencia del artista actual.

Observar el arte es una de las actividades populares que aglutina a un gran número de personas: millones de personas visitan los museos.

Podemos definir el museo como el espacio que facilita el encuentro entre la obra y el espectador vea la obra fuera del contexto para el que fue creada. El museo debe de adquirir, conservar, comunicar y exponer con finalidades de estudio, de educación y delectación, los testimonios materiales del hombre y de aquello que lo rodea.

Teorías de enseñanza-aprendizaje

En el libro *Teorías y diseño curricular* (1997: 48) de Martha Casarini Ratto nos dice: "Considerando que el aprendizaje es un proceso mediante el cual se adquieren conocimientos, sentimientos, actitudes y valores, habilidades y destrezas a través de los cuales incorporamos nuevas maneras de pensar, sentir, y de abordar situaciones del mundo interno y de la relación con los otros, así como con la realidad en general. Al aprender, se modifican, reestructuran y refuerzan un conjunto variado de comportamientos del individuo."

"Además como la afectividad como la inteligencia son ingredientes vitales de dichos procesos de aprendizaje pues el que aprende experimenta sentimientos y pensamientos sobre aquello que está aprendiendo."

En el libro *Didáctica y currículum* (1998: 123-127) de Ángel Díaz Barriga dice: "El modelo de instrucción intenta establecer una estrategia de actividades de aprendizaje a partir de las cuales se ofrece "garantizar" la efectividad de la instrucción. Los elementos básicos de este modelo de instrucción permite organizar actividades de aprendizaje que nos lleve a buscar una propuesta que se haga realidad. Así la relación maestro-alumno está mediada por el conocimiento del profesor y su postura frente a este conocimiento; tal es la razón por la que los discípulos lo siguen."

Refiriéndose a H. Giroux nos recuerda “El saber del maestro es un elemento central que crea un clima idóneo para el aprendizaje, pues se convierte en un atractivo con un gran poder de convocatoria sobre los estudiantes. Por desgracia, las propuestas tienden a pasar por alto este elemento, como puede observarse, por ejemplo, en las propuestas sobre el docente como un agente de la calidad total.”

Hilda Taba nos expresa como criterio fundamental que “Las actividades de aprendizaje deben de responder a una perspectiva estructurada, de suerte que unas se apoyen en otras y permitan el desarrollo gradual y pausado de procesos cognoscitivos en los estudiantes. Por ello propone que se organice actividades de aprendizaje que posibiliten la asimilación de la información, frente a otras que permitan su organización. Un tema de esta discusión es la posibilidad de promover determinado tipo de experiencias de aprendizaje en el estudiante. En consecuencia, no se trata sólo de dominar o promover ejecuciones, sino fundamentalmente, de atender a procesos de construcción de la información y a exigencias psicológicas de apoyar estos procesos en una experiencia, esto es, en una vivencia reflexionada por parte del sujeto.”

Dewey dice: “Una vivencia puede adquirir un nuevo significado como experiencia incluso mucho tiempo después.”

En el libro *La escuela en la vida didáctica* (1999: 6, 7, 9, 29, 42, 53-60, 166) de Carlos M. Álvarez de Zayas dice: “Una escuela de excelencia es aquella que ofrece calidad en todos y cada uno de sus productos y servicios, en primer lugar en los estudiantes, así como a la sociedad que la concibió y creó para satisfacer las necesidades de la formación de las nuevas generaciones. Una nación moderna requiere que todos sus miembros posean un cierto nivel cultural que posibilite desarrollar una labor eficiente.”

“La formación es el proceso y el resultado cuya función es preparar al hombre en todos los aspectos de su personalidad. La instrucción es el proceso y el resultado es formar a los hombres en una rama el saber humano, de una profesión. Para estar preparado se requiere, por tanto ser instruido y, además, haber desarrollado sus

potencialidades. Lo educativo, el desarrollador y el instructivo son tres dimensiones, en el que cada uno se caracteriza porque tienen funciones distintas, en que las tres se desarrollan a la vez y lo interrelacionan dialécticamente en un solo proceso integrador y totalizador, que es el *proceso formativo*.”

“El aprendizaje es la actividad que desarrolla el estudiante para aprender, para asimilar la materia de estudio. La enseñanza es, a su vez, la actividad que ejecuta el profesor. Menciona que es en el proceso docente-educativo, fundamentalmente social, en el que el contenido, como cultura, como rama del saber, adquiere significación social y se puede transformar en objetivo mediante el método de enseñanza, en la comunicación, en la actividad docente.”

Clasificación de los métodos según el autor menciona algunas de relativa importancia:

1. El grado de participación de los sujetos que intervienen en el desarrollo del proceso docente-educativo. Estos métodos pueden ser:
 - **Expositivo:** cuando el profesor-estudiante desempeña un papel receptivo de la información.
 - **Elaboración conjunta:** es cuando el contenido se va desarrollando entre los estudiantes y el profesor.
 - **Trabajo independiente:** cuando el alumno por sí solo desarrolla el proceso.

2. Dominio que tendrán los estudiantes con los niveles de asimilación. Estos métodos pueden ser:
 - **Reproductivos:** si solo persiguen el objetivo de que el estudiante sea capaz de repetir el contenido que se ha informado.
 - **Productivos:** si el alumno los aplica en situaciones nuevas para él.
 - **Creativo:** implica que el alumno sea capaz de “descubrir” nuevos contenidos.

3. Estimulación de la actividad productiva es tener la capacidad de obtener conocimientos por la vía receptiva, ya que el hombre requiere desarrollar esta capacidad durante toda su vida: además el ritmo de crecimiento vertiginoso del crecimiento científico demanda de esta la capacidad de asimilar receptivamente. Estos métodos pueden ser:
- Exposición problémica: consiste en que los estudiantes guiados por el profesor, se introduzcan en el proceso de búsqueda.
 - Búsqueda parcial heurístico: solución de problemas nuevos para ellos.
 - Investigativo: aprenden a adquirir de forma independiente los conocimientos y emplearlos en la solución de nuevos problemas.
 - Juegos didácticos: como son los de tipo competitivo (encuentro de conocimientos, olimpiadas) de tipo profesional u ocupacional, donde es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del egresado y a la formación de las cualidades que debe reunir para el desempeño de sus funciones.
4. Lógica del desarrollo del proceso docente-educativo estos métodos pueden ser:
- Introducción del nuevo contenido: mediante la explicación, la descripción y la demostración.
 - Desarrollo del contenido: se basa en los principios de la didáctica tradicional, pero con un nuevo enfoque.
 - Dominio del contenido: se alcanza mediante los procedimientos de excitación. En que los estudiantes reiteran la habilidad realizando aplicaciones sucesivas que le posibiliten la formación, perfeccionamiento y consolidación.
 - Sistematización del contenido: donde profesor lo explica todo desde el principio, muestra al estudiante su estrategia, su táctica en donde se fusionan la teoría y la práctica.

- Evaluación del aprendizaje: en el que se comprueba si el estudiante domina la habilidad de observación, si alcanzó el objetivo.
5. Fuente del conocimiento. Estos métodos pueden ser:
 - Verbal: Oral, de palabra, de viva voz.
 - Visual: Ver, cumplir, ojear, mirar, divisar, vislumbrar, vigilar.
 - Práctico: Experto, experimentador, perito, entendido, conocedor, diestro, práctico, hábil, adiestrado, observador, empírico, ideal, positivo.

 6. Actividad del profesor e independencia del estudiante. Estos métodos pueden ser:
 - Explicativo-ilustrativo: donde se inicia, enseña, educa, explica, documenta, alecciona, instruye, aclara, comenta e ilustra..
 - Reproductivo: donde se repite, insiste, recalca, propaga, multiplica, reproduce, reparte.
 - Problémico: donde se examina, desarrolla, guía, razona, ensaya, tantea, experimenta, justifica, demuestra, confirma, verifica, acredita, atestigua, discute.
 - De búsqueda parcial o heurística: donde se busca, indaga, sigue, persigue, da alcance, continua, provoca, excita.
 - Investigativo: donde se inspecciona, investiga, resuelve, descubre, verifica, halla, controla, reconoce, registra, visita, revisa.

Estos métodos y su clasificación están encaminados a aproximar la enseñanza a la investigación científica, a la actividad productiva y social y a los requerimientos de la época actual.

La flexibilidad en el diseño de los planes y programas de estudio es la respuesta optativa de la didáctica, Para una mejor calidad en el proceso docente-educativo de

excelencia en donde se diseña, ejecuta y se evalúa se manifiestan en las siguientes propiedades:

- **Pertinencia:** Correspondencia a las exigencias sociales.
- **Realista:** Que parta de las condiciones específicas del contexto.
- **Equilibrado:** Relación entre la teoría y la práctica.
- **Descentralizado:** Permita ser creativo.
- **Flexible:** Adecuando contenidos.
- **Adaptable:** Permita ser actualizado.
- **Sistemático:** Interrelaciona asignaturas.
- **Holístico:** Cada dimensión debe ser portadora del resto.
- **Participativo:** Tanto el maestro como el alumno deben de opinar, valorar y controlar el proceso docente-educativo
- **Preciso:** El número de asignaturas debe ser tal que el alumno pueda concentrar su atención y no desviarse.

De la Facultad de Filosofía y Letras en la tesis presentada por Dinorah E. Marfil (2001: 96-97, 107) *Educación Superior, medios de comunicación masas y nuevas tecnologías* se dice: “Que en general quiénes ingresan a la educación superior tienen un conocimiento mayor de las nuevas tecnologías que en el pasado y esperan no sólo tener acceso a ellas, sino la oportunidad de desarrollar habilidades para utilizarlas. Otorgando a los medios funciones tan importantes como el innovar que conlleve a un nuevo tipo de enseñanza, el motivar que lo aproximen a la realidad y el actuar facilita y organiza las acciones de los estudiantes.”

“La posibilidad de transformación de los sistemas educativos a partir de las nuevas tecnologías de comunicación, depende de ciertas condiciones que se podrían englobar en tres grandes temas:

- La accesibilidad
- La capacidad de adaptación y
- La aplicación tecnológica.”

De la Facultad de Trabajo Social la tesis presentada por José Guillermo Zúñiga Zapata (1994: 16) *Efectos sobre el nivel de participación de tres paquetes motivacionales* dice: “Lo usual de una estrategia motivacional es que sé de por sentado que la persona entiende –esto es, que la persona está internamente motivada– la importancia de su participación o realización de actividades para beneficio particular o grupal. Típicamente, a la persona se le hace ver la trascendencia que tiene el hacer lo que se ha planeado en forma conjunta, entre el grupo y el profesional. El profesional resalta a las personas la necesidad de su participación. Por ejemplo, mediante sesiones de exposición tradicional (método expositivo tipo conferencia grupal), el profesional obtiene de las personas primero una detección de las necesidades de los habitantes, de la manera de que se llegue a un acuerdo, mediante una decisión grupal, en cuanto a cuáles van a ser metas intermedias o definitivas que se pretenden lograr. Después, se busca lograr un compromiso para que la persona siga asistiendo participando activamente a las reuniones posteriores, para lograr la solución de problemas.”

De la Facultad de Artes Visuales en la tesis presentada por Perla Verónica Gómez Flores (1998: 38, 41) *El Arte como método educativo* dice: “Es indispensable la interacción de maestro –alumno, ya que facilita al primero la adquisición de actividades para involucrarse en los intereses y necesidades del grupo al que dirige, haciendo agradable la actividad escolar.”

“En la práctica educativa dentro de una experiencia real en el aula, pueden haber modificaciones si es necesario cuando se contrasta en conocimiento formal con el vivido en el salón. Entran de manifiesto variables como la situación colectiva del aula. Factores socio-culturales, económicos y políticos presentes en el contexto social y en la institución educativa.”

En el libro *La comprensión del aprendizaje en el aula* de Noel Entwistle (1998: 18, 41, 47, 63, 64) El autor establece “una serie de principios considerando tres descripciones principales de aprendizaje: *principios del aprendizaje, diferencias individuales, e individualidad del aprendizaje*. Considera además que el aprendizaje responde a un estímulo-respuesta, y establece tres principios del mismo:

- Contigüidad: el estímulo y la respuesta se producen a intervalos cortos.
- Repetición frecuente: cuando se llega a la automatización en lo cotidiano.
- Ley del efecto: sólo se repite cuando encontramos agradable o vale la pena.”

“También propone dos teorías para considerar los procesos de la memoria: *el procedimiento de información*, que analiza los diferentes procesos de la memoria; *y el constructivista* hace hincapié en las formas en que se construye la comprensión reorganizando ideas previas a la luz de nuevas informaciones.”

Refiriéndose a David Ausubel un psicopedagogo norteamericano considera que “Los maestros tienen la obligación de estimular a los alumnos a adoptar un aprendizaje significativo, pero a menudo los alumnos siguen dependiendo del aprendizaje maquinal. Asimismo, sugiere que los maestros pueden facilitar el aprendizaje significativo apelando a organizadores previos, resúmenes que vinculan conceptos y relaciones que se explicarán posteriormente.”

“Es importante comprender el aprendizaje desde la perspectiva del alumno, que es diferente a la de los maestros e investigadores; y establecer la necesidad de un aprendizaje en términos de “validez ecológica”, es decir dentro de un entorno determinado y definido.”

Refiriéndose a Carl Rogers nos dice “Que es necesario que los maestros se identifiquen con sus alumnos y ofrezcan experiencias de aprendizaje que facilite un aprendizaje “real”, ya que las preguntas de los alumnos producen descripciones más

fiables y de más fácil interpretación, y en muchos de los casos los procesos de aprendizaje que se emplean dependen de la intención del estudiante.”

Se consideran los siguientes enfoques en la educación:

- *Enfoque profundo*: en donde hay que comprender el significado del artículo, lo cual lleva a un alto nivel de comprensión.
- *Enfoque superficial*: el cual se limita al cumplimiento de requisitos, y solo tiene buen resultado si el estudiante tiene buena memoria retentiva..
- *Enfoque estratégico*: cuando se organiza el tiempo y se distribuye el esfuerzo para obtener mejores resultados.

En el libro *Educación la visión artística* de Eisner Elliot W. (1995:: 8-9) afirma que “Las actividades artísticas ayudan a que el estudiante comprenda mejor las asignaturas académicas, en especial las ciencias sociales, y que eso puede utilizarse como un recurso importante en la enseñanza de dichas materias. En una concepción de este tipo, se considera que el arte es mediador de la formación de conceptos”.

“Las artes visuales remiten a un aspecto de la conciencia humana que ningún otro campo aborda: *la contemplación estética de la forma visual*. Las artes visuales proporcionan a nuestra percepción una fórmula para esencializar la vida y a menudo también para poder valorarla..”

“Una función del arte es ofrecer un sentido de lo visionario en la experiencia humana. En primer lugar, una de las maneras en que el arte, en especial las artes visuales, se ha utilizado para dar expresión a visiones más sublimes del hombre. A lo largo de las distintas épocas, el arte ha servido para que lo espiritual, especialmente en la religión se hiciese visible a través de la imagen. Cuando el artista toma una idea como la de la divinidad y la transforma en una metáfora visual, crea no sólo un objeto determinado, digno de atención por derecho propio sino también una forma mediante la cual puede expresarse los valores más valiosos del hombre.”

En el libro *Tres filosofías de la educación en la historia* de Williams K. Frankena (1968: 9, 11, 13, 72, 100, 123-124, 312) refiriéndose a John Dewey nos dice: “El único camino directo con el que cuentan los métodos de enseñanza y aprendizaje para lograr mejores frutos permanentes consiste en hacer hincapié en medios que estimulan y someten a prueba al pensamiento. Pensar es el método de aprendizaje inteligente, del aprendizaje que se sirve del entendimiento y lo recompensa. . . lo que no debe de olvidarnos es que el pensar mismo es un método, el método que una experiencia inteligente adopta para escoger su rumbo. Por consiguiente, lo esencial del método también es lo esencial de la reflexión.”

En otras palabras, según Dewey “El principio fundamental de la metodología didáctica es concentrarse en actividades que fomenten buenos hábitos de razonamiento; es decir, todas aquellas disposiciones incluidas en el hábito de la inteligencia, descrito antes.”

W. K. Frankena dice que “ Los métodos que se entienden por enseñanza, instrucción, adiestramiento, aprendizaje, ejercicio y actividades, sirven para cultivar excelencias o disposiciones deseables. Para el hombre civilizado, la duda no está en determinar si la educación hace falta y sirve para adquirir “excelencias”, sino en determinar cuáles son las excelencias dignas de cultivarse.”

“La Filosofía de la Educación puede ser analítica o normativa. El objeto de la normativa es hallar las metas y los valores dignos de búsqueda, puntualizar los principios guía, las excelencias que deben de fomentarse, los métodos y el currículo que conviene prescribir en cada situación específica. En cambio la filosofía de la educación es analítica cuando se propone analizar, esclarecer, dilucidar, o someter a juicio y valor a la concepción que se tiene de la educación.”

Frankena nos expresa que según Aristóteles (filósofo, científico griego 384-322 a. C.) nos dice: “El papel que desempeña la educación consiste en que la gente queda capacitada, lista y dispuesta para realizar las actividades excelentes por sí mismas que constituyen en que los individuos que poseen las potencialidades requeridas deben de ser educados hasta que tengan las disposiciones correspondientes para poder quedar después en libertad para desenvolverse por sí mismos conforme al ritmo de la propia vitalidad, en una especie de autonomía ya motivada por el deseo de realizar lo excelente por su excelencia intrínseca.”

También Aristóteles nos dice que “Hay que considerar la instrucción verbal como necesaria en el aprendizaje de la sabiduría práctica, es de creer que también la considera necesaria para inculcar las virtudes morales”.

“Una de las asignaturas que menciona Aristóteles para integrar el currículo de la educación es el dibujo porque ayuda a la persona a corregir sus juicios sobre los objetos de arte, admirando la belleza de sus formas y del trazo.”

En el libro *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*, una interpretación constructivista de Frida Díaz-Barriga Arceo y Gerardo Hernández Rojas (2002: 28, 33, 36, 42, 57, 93, 102, 107, 146, 164, 165, 167, 361, 367) dice que “El constructivismo postula la existencia y prevalencia de procesos activos en la construcción de conocimientos: habla de un sujeto cognitivo aportante, que claramente rebasa a través de su labor constructiva lo que le ofrece su entorno. De esta manera, según Rigo Lemini, (1992) se explica la génesis del comportamiento y aprendizaje, lo cual puede hacerse poniendo énfasis en los mecanismos de influencia sociocultural (Vigotsky), socio-afectiva (Wallon) o fundamentalmente intelectuales y endrógenos (Piaget).”

Los autores nos presentan algunos principios que orientan los procesos de enseñanza-aprendizaje desde la concepción constructivista:

- El aprendizaje implica un proceso constructivo interno, auto-estructurante y en este sentido, es subjetivo y personal.
- El aprendizaje se facilita gracias a la mediación o interacción con los otros, por lo tanto, es social y cooperativo.
- El aprendizaje es un proceso de (re)construcción de saberes culturales.
- El grado de aprendizaje depende del nivel de desarrollo cognitivo, emocional y social, y de la naturaleza de las estructuras del conocimiento.
- El punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos y experiencias previas que tiene el aprendiz.
- El aprendizaje implica un proceso de reorganización interna de esquemas.
- El aprendizaje se produce cuando entra un conflicto lo que el alumno ya sabe con lo que *debería saber*.
- El aprendizaje tiene un importante componente afectivo por lo que juegan un papel crucial los siguientes factores: el auto-conocimiento, el establecimiento de motivos y metas personales, la disposición de aprender, las atribuciones sobre el éxito y el fracaso, las expectativas y representaciones mutuas.
- El aprendizaje requiere contextualización los aprendices deben de trabajar con tareas auténticas y significativas culturalmente y necesitan saber aprender a resolver problemas con sentido.

- El aprendizaje se facilita con apoyos que conduzcan a la construcción de puentes cognitivos entre lo nuevo y lo familiar y con materiales de aprendizaje potencialmente significativos.

“El profesor puede potenciar dichos materiales de aprendizaje al igual que las experiencias de trabajo en el aula y fuera de ella, para acercar a los alumnos a aprendizajes más significativos.”

“Las actitudes son experiencias subjetivas (cognitivo-afectivas) que implican juicios evaluativos. Que se expresan en forma 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. Valor es una cualidad por la que una persona, un objeto-hecho despierta mayor o menor aprecio, admiración o estima.”

“Si hablamos de aprendizaje cooperativo tenemos que hablar, ante todo, de la existencia de un grupo que aprende. Un grupo puede definirse como “una colección de personas que interactúan entre sí, que ejercen una influencia recíproca” implica una interacción comunicativa en la que se intercambian mutuamente señales (palabras, gestos, imágenes, textos) entre las mismas personas, de manera continua en un período dado, donde cada miembro llega a afectar potencialmente a los otros en sus conductas, creencias, valores, conocimientos, opiniones, etcétera.”

“De manera que cooperar es trabajar juntos para lograr metas compartidas, lo que se traduce en una *interdependencia positiva* entre los miembros del grupo. En este caso, el equipo trabaja junto hasta que todos los miembros del grupo hayan entendido y completado la actividad con éxito, de tal forma que con la responsabilidad y el compromiso con la tarea son compartidos.”

“Hay estrategias para fomentar la confianza de los alumnos encaminadas a mostrar respeto a la integridad, esfuerzo e inteligencia de los estudiantes. Por ejemplo, la

comparación de ideas mediante el diálogo o el debate, la toma de decisiones o el despliegue de su creatividad personal.”

“Estrategias para mejorar la codificación (elaborativa) de la información a aprender. Se trata de estrategias que van dirigidas a proporcionar al aprendiz la oportunidad para que realice una codificación ulterior, complementaria o alternativa a la expuesta por el enseñante o, en su caso, por el texto. Nótese que la intención es conseguir que, con el uso de estas estrategias, la información nueva por aprender se enriquezca en calidad, proveyéndole de una mayor contextualización o riqueza elaborativa para que los aprendices asimilen mejor. Por tal razón, se recomienda que las estrategias también se utilicen en forma constructiva. Los ejemplos más típicos de este grupo proviene de toda la gama de información gráfica (ilustraciones, gráficas, etcétera).”

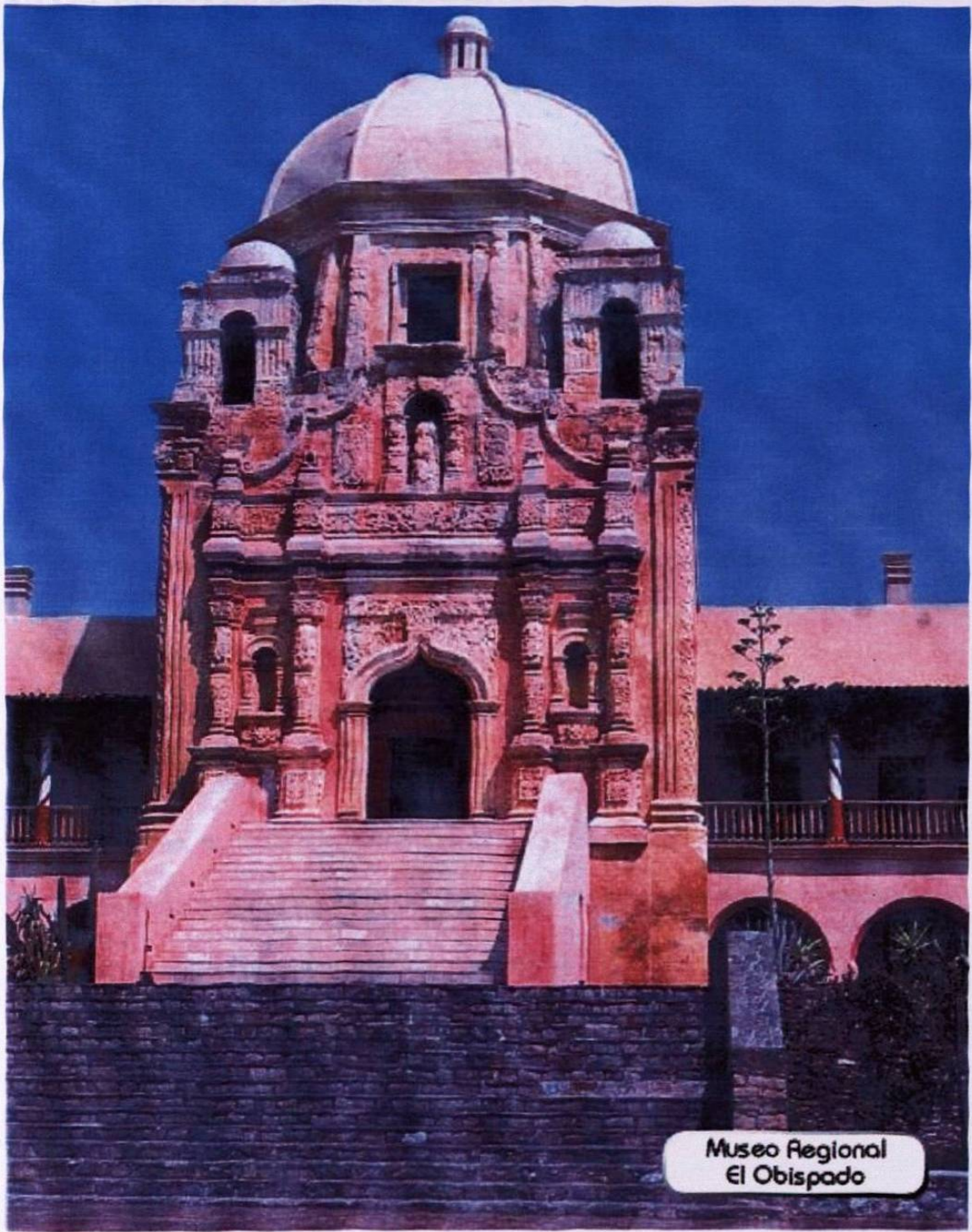
“Las *ilustraciones* (fotografías, dibujos, pinturas) constituyen uno de los tipos de información gráfica más ampliamente empleados en los diversos contextos de enseñanza (clases, textos, programas por computadora, etcétera) Son recursos utilizados para expresar una relación especial esencialmente de tipo reproductivo. (Postigo y Pozo, 1999). Esto quiere decir que en las ilustraciones el énfasis se ubica en reproducir o representar objetos, procedimientos o procesos cuando no se tiene la oportunidad de tenerlos en su forma real o tal y como ocurren.”

“Las ilustraciones descriptivas nos muestran cómo es un objeto físicamente, nos dan una impresión holística del mismo, sobre todo cuando es difícil describirlo o comprenderlo en términos verbales. Lo importante es conseguir que el alumno identifique visualmente las características centrales o definitorias del objeto.”

“Las ilustraciones constructivas, resultan muy útiles cuando se busca explicar los componentes o elementos de una totalidad ya sea un objeto, un aparato, un sistema. Hay que reconocer que entre las ilustraciones constructivas algunas constituyen toda una veta amplia de información gráfica.”

“El profesor muchas veces podrá obtener información valiosa a partir de ciertos instrumentos o situaciones que por sí mismos la provean escasamente, o bien que en otras ocasiones él mismo podrá plantear o desarrollar múltiples tareas o formas creativas de utilizar ciertos procedimientos, instrumentos o situaciones de evaluación (o la combinación de ellos) que le proporcionen datos relevantes sobre los procesos de construcción que realizan sus alumnos.”

“La observación de lo que los alumnos dicen o hacen cuando aprenden es una actividad imprescindible para la realización de la evaluación formativa y procesal. Por medio de la observación es posible valorar los aprendizajes de los distintos contenidos curriculares (conceptuales, procedimentales y actitudinales).”



Museo Regional
El Obispado