

STOP-MOTION, UN MEDIO CREATIVO DE LAS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN

OSCAR EFRAIN MUÑOZ DIAZ

Proyecto de la Práctica Pedagógica Investigativa para optar por el título de
Licenciado en Educación Básica con énfasis en Educación Artística

ASESORA:

DRA. MARÍA ELENA MEJÍA SERNA

Universidad del Cauca

Facultad de Ciencias Naturales, Exactas y de la Educación

Programa de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística

Popayán

2015

STOP-MOTION, UN MEDIO CREATIVO DE LAS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN

OSCAR EFRAIN MUÑOZ DIAZ

Universidad del Cauca

Facultad de Ciencias Naturales, Exactas y de la Educación

Programa de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Artística

Popayán

2015

Nota de Aceptación

Director _____

Doctora María Elena Mejía Serna

Jurado _____

Título y Nombre del Jurado

Jurado _____

Título y Nombre del Jurado

Fecha de Sustentación: Popayán, 15 de Mayo de 2015

*“Dedicado a Clotilde Guerrero, ella que fue el motor de mi labor como docente,
me enseñó a amar la educación. Por ella he llegado a obtener este triunfo.
Que allá donde este me acompañe y le llegue mi gratitud y felicidad”*

AGRADECIMIENTOS

Cada sueño nace desde lo más profundo de nuestro ser, pero se hace realidad gracias a todo el apoyo y la confianza de los otros.

Doy gracias a mi familia, mis padres y todas las personitas que estuvieron pendientes de mi trabajo, carrera y que aportaron para que este viaje de sueños interminables, hoy llegara a este punto.

A mi madre que con todo el esfuerzo me acompañó en esta travesía.

Gracias a mis profesores de carrera por transmitirme todo ese conocimiento y hacer que me enamorara de esta carrera, en especial a mi asesora que siempre me ayudo a lograr mi cometido.

Agradezco a las “damas franciscanas” por el apoyo, la paciencia, por hacer de mi profesión siempre una alegría, una risa y al final brindarme su amistad y recibir la mía.

A la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen por confiarme la labor en al educación de sus estudiantes en los dos años de trabajo de investigación.

Y por último quiero agradecer a mi abuelita que siempre estuvo para apoyarme, corregirme y poner toda su confianza en mí, y aunque ya no nos acompaña físicamente hoy donde quiera que se encuentre le quiero decir ¡lo logre, Por ti abuela lo logre!

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN.....	1
ABSTRACT.....	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
OBJETIVOS.....	7
Objetivo general.....	7
Objetivos específicos.....	7
JUSTIFICACIÓN.....	8
ANTECEDENTES.....	13
ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	13
MARCO DE REFERENCIA.....	22
MARCO CONTEXTUAL.....	22
MARCO LEGAL.....	26
MARCO CONCEPTUAL.....	35
METODOLOGÍA.....	53
INVESTIGACIÓN ACCIÓN PEDAGÓGICA.....	53
DISEÑO METODOLÓGICO.....	56
POBLACIÓN Y MUESTRA.....	62
TALLERES.....	63
ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	77
TABLAS DE OBSERVACIÓN DE CADA ESTUDIANTE.....	77
TABLA DE ANÁLISIS Y OBSERVACIÓN GENERAL.....	81
CONCLUSIONES.....	81
RECOMENDACIONES.....	83
BIBLIOGRAFÍA.....	80

TABLA DE FOTOGRAFÍAS

NUMERO	NOMBRE	FECHA DE ELABORACIÓN	AUTOR
1	“Damas franciscanas”	03/09/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
2	Boceto 1 vikingo	03/09/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
3	Boceto 2 Alicia	15/09/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
4	Boceto 3 inicios	13/11/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
5	Elaboración, conejo	10/09/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
6	Pink tomate y cactus rapero	03/09/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
7	Literatura guion	12/11/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
8	Storyboard #1	12/11/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
9	Storyboard #2	28/08/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
10	Hospital de cartón	19/11/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
11	Movimiento detenido #1	13/08/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
12	Movimiento detenido #2	12/11/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.
13	Edición en progreso.	12/11/2014	MUÑOZ DIAZ OSCAR E.

TABLA DE FIGURAS

Nombre	Fuente	Fecha de extracción
Popayán		
división	http://popayan.gov.co/sites/default/files/files/comunas-	Mayo 2015
política	popayan.pdf	
Comuna 3	: http://www.popayan-cauca.gov.co/faq.shtml?apc=I-	
Popayán	xx--1372872&x=1364195	Mayo 2015

TABLA DE TABLAS.

Tabla 1 originalidad.....	77
Tabla 2 fluidez.....	78
Tabla 3 flexibilidad.....	79
Tabla 4 fantasía.....	80
Tabla 5 observación general.....	81

INTRODUCCIÓN.

“*Stop-Motion, un proceso creativo de las estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen, Popayán*” es un proyecto que nace de la práctica pedagógica investigativa llevada a cabo con las estudiantes de la asignatura: Área de Interés Personal (manualidades) durante los años 2013 y 2014. Por medio de la observación y análisis de los trabajos realizados, logramos identificar el problema investigativo, la debilidad en los procesos creativos, vistos desde las características propuestas por Guilford (1952): originalidad, flexibilidad y fluidez; y uno más, la fantasía, importante para Todorov (1974).

El objetivo principal que se planteó fue, “Comprender el aporte del *stop-motion* a la procesos creativos en las estudiantes...”. En un contexto sociocultural como el de hoy, donde nace lo que Ramírez (2011) llama la “*cibercultura*”, el stop motion como un medio de animación, se presenta como una técnica atractiva desde el campo pedagógico: Integra las TIC y los recursos multimedia, potenciando su alcance comunicativo, al traer las herramientas tecnológicas al aula. En esos procesos La escuela crece y aporta a la formación de una cultura consciente del uso tecnológico en beneficio de la humanidad, a partir del desarrollo conjunto de habilidades comunicativas y artísticas.

A lo largo del proceso, se fueron percibiendo avances significativos en la producción e interacción de las estudiantes con la técnica del *stop-motion*, con el transcurrir de los talleres, mostraban mayor desenvolvimiento e interés: se evidenciaba mejores resultados. Esta experiencia se fortaleció las habilidades grupales de las estudiantes mediante el trabajo colectivo que exigió toda la producción.

Al concluir la etapa de investigación, encontramos que el *stop-motion*, además de ser una técnica de animación cinematográfica muy interesante, tiene otro desarrollo como recurso didáctico y pedagógico para el fortalecimiento de los procesos creativos, comunicativos y artísticos en los estudiantes.

ABSTRACT.

“Stop Motion: a creative process of the students of the Institución Educativa Nuestra Señora Del Carmen, Popayán”, is a project that born of the investigative pedagogical practice with the students of the subject “area of personal interest” (crafts) during the years 2013 and 2014.

Through observation and analysis of the work, we can identify the research problem: the weakness in the creative process, seen from the features offered by Guilford (1952): originality, flexibility and fluency; and one more, the fantasy, an important feature for Todorov (1974).

The main objective raised was: "Understanding the contribution of stop-motion at the creative processes in the students ...". In a sociocultural context like today, called “cyberculture” by Ramirez (2011), the stop motion can be seen like a through animation and as an attractive technique from the field of education, because integrates the ICT and multimedia resources, enhancing their communicative scope and bringing technology as a classroom tools. In these processes, the school grows and contributes to the formation of a conscious culture in the use of technology for the benefit of humanity, from the set of communicative skills and artistic development.

Throughout the process, was possible perceive significant advances in the production and interaction of students with the technique of stop-motion; with the passing of the workshops, the students showed greater development and interest and therefore, better results were evident. This experience strengthened the group skills of the students through the collective work that demanded the entire production.

At the conclusion of the investigation stage, we find that the stop-motion, besides being a very interesting animated film technique, it has another development as a teaching and learning resource for strengthening the creative, communicative and artistic processes in students.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

El ser humano requiere de su creatividad para dar solución a múltiples problemas que se le presentan diariamente, uno de los espacios más apropiados para fortalecerla es la escuela. Lastimosamente poco se intenta hacer para afianzarla, en las instituciones educativas se deja a un lado el desarrollo de los procesos creativos de los estudiantes.

La institución debe asumir el compromiso de fortalecer los procesos creativos en los estudiantes, para que puedan ser seres independientes, capaces de resolver sus problemas, competitivos, ver el mundo de forma distinta (pensamiento imaginativo) como también pueden tener un pensamiento audaz.

Un estudiante que no se encuentre en un medio con suficientes estímulos para desarrollar su creatividad, corre el riesgo de estancarse al no lograr encontrar respuestas a problemas cuya solución no haya sido planteada antes, lo que ocurre con los problemas de la cotidianidad humana. Actualmente la escuela no prepara al estudiante para crear sino para re-crear.

De este modo *Betancourt* (s.f) plantea que:

“Educar en la creatividad, es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad , flexibilidad , visión futura, iniciativa , confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana. Además de ofrecerles herramientas para la innovación” (p.127)

Como lo afirma el autor educar en la creatividad es necesario para formar seres capaces de resolver y encontrar solución a los diversos problemas que la vida nos presenta diariamente. Pero la escuela no ha encontrado soluciones creativas que permitan resolver esta problemática.

Todo lo anterior me lleva a preguntar ¿Cómo el *stop-motion* contribuye a los procesos creativos de las estudiantes de La Institución Educativa Nuestra Señora Del Carmen?

OBJETIVOS.

Objetivo general.

Comprender el aporte del *stop-motion* al desarrollo de los procesos creativos en las estudiantes de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen

Objetivos específicos.

Identificar el conocimiento que las estudiantes poseen sobre el stop motion y sus procesos creativos

Describir los procesos creativos que se origina a partir las prácticas pedagógicas con la implementación del *stop-motion*

JUSTIFICACIÓN

Hoy en día, el maestro que acompaña la formación de los otros requiere ser creativo el cual afianza posiciones de pensamientos originales críticos y reflexivos, que nos permite reconocer que el ser humano logra dar un verdadero significado a todo lo que ve pero sobre todo a lo que hace, transformando de esta manera realidades concretas para él y su entorno.

Si iniciamos por la historia del arte y la relación con la humanidad podremos dar respuesta a él porqué trabajar la creatividad. Nuestros antepasados tuvieron una experiencia creadora en la elaboración de sus herramientas, armas y utensilios, los cuales permitieron una mejor calidad de vida y en muchas ocasiones quedaron plasmadas en obras implícitas en un contexto *“Esta aseveración se sustenta desde la misma manifestación expresiva del hombre prehistórico, a través de los pictogramas o pinturas rupestres, como un medio de preservación de su endocultura o "Tesoro cultural", del cual ya habían sido aparentemente conscientes”* (Fernández,1982; p.29)

Otro elemento que se origina en la construcción y el desarrollo humano es la aparición del lenguaje como un *“bum”* que marca la historia se evidencia como un producto creativo en las personas, por la necesidad de comunicarse. Esto cambia radicalmente la humanidad, ya que ahora el hombre puede dar nuevos enfoques para expresar su realidad.

la creatividad ligada a la construcción, innovación pero sobre todo a la articulación del sujeto con su expresión y su representación ante el contexto, permite capacidades en "*pensar más allá de las ideas admitidas, combinando de forma inédita conocimientos ya adquiridos*" (Kraft ,2005.), a múltiples formas o "*la conexión nueva, original y explosiva de asociaciones diferentes*" (Matussek 1974.), permitiendo al ser humano procesos creativos ligados a su capacidad de transformación y cambios en su pensamiento, motivados e impulsados por ansias de superación propio de la conducta.

Todo ser humano desde el inicio de su vida es creativo, ya que parte fundamental del desarrollo y los procesos de adaptación del ser humano es la creatividad. El trabajo fundamental de los docentes es el fomentar los procesos creativos de los estudiantes en el cual se intenta fortalecer antes que limitar dichos procesos. La creatividad se trabaja en cualquier contexto, uno de ellos es la escuela, que algunas veces logra canalizar, potencializar y tal vez sacar partido, el cual debería exigirse como un derecho del hombre.

Hay muchas formas de entender y fomentar la creatividad y no solo con arte se puede hacer. Tenemos que tener en cuenta que todas las áreas del conocimiento tiene la tarea de despertar y fomentarla en los estudiantes a partir del proceso creativo, ya que permite indagar al sujeto a partir de la percepción que repercute en la solución de problemas. Para fomentar los procesos creativos es importante la articulación de las tecnologías y específicamente una técnica de animación, permitirá la exploración en los seres humanos logrando despertar la sensibilización desde su creación artística.

Tenemos que tener en cuenta que los jóvenes del siglo XXI tiene un sin número de habilidades, experticias, competencias tecnológicas y sería un absurdo negarse en este momento a esa posibilidad de las nuevas tecnologías, a la velocidad de la imagen, la posibilidad de la multimedia entre otras.

El *stop-motion* ayudará a que los jóvenes aprovechen las nuevas tecnologías, tal como celulares, cámaras o computadores para desarrollar sus procesos creativos y dar a conocer sus ideas. Que no se dejen enajenar por ellos, volviéndose esclavos de la tecnología sino que lo vean como herramientas que les ayudará en su aprendizaje. Además de la diversión y el entretenimiento que brindan todo estos elementos debemos buscar la manera de aprovecharlos buscando experiencias de tipo creativo.

Podemos iniciar con un simple juego pero que poco a poco se le introduzcan procesos de rigurosidad que alcance buenos frutos, hasta llegar a la conexión anhelada, con el stop motion podemos llevar esta metodología a las dinámicas actuales de las nuevas formas de educación en el cual se utilizan las nuevas herramientas tecnológicas, para entender como los estudiantes ejecutan nuevas expresiones a partir de la exploración, experimentación e inclusión de nuevas formas de crear.

En los últimos diez años, muchos investigadores han explorado el papel que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje constructivista, demostrando que los ordenadores

proporcionan un apropiado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos. (Hernández, 2008; p.29)

El *stop-motion* nos brinda el manejo de muchos de las manifestaciones artísticas que a muchas personas les agrada de una u otra forma ya sea en la parte de elaboración de los personajes bidimensionalidad o tridimensionalidad, en la elaboración de los múltiples escenarios, en la captura de imágenes con la ayuda de cámaras fotográficas, como también en la edición del trabajo final.

El trabajo del modelado es una de las partes fundamentales de la animación, cuando hablamos de clay animation,¹ esta técnica brinda al creador-animador el desarrollo de la motricidad fina. Al igual que el reconocimiento de la transición de imágenes bidimensionales a la tridimensionalidad y viceversa. *“De todas las especialidades artísticas la animación es quizás la más completa que un artista puede realizar, es una mezcla perfecta entre narrativa, diseño, modelado, dibujo, pintura, música, interpretación, composición, lenguaje audiovisual y tecnología”* (Escuela de Animación BIOS, s.f.)

El *stop-motion* nos acerca a la narrativa, en ella podemos crear un sin número de historias que podemos representar en la animación y de esta manera afianzará la capacidad de escritura, como también desarrollará la creatividad a la hora de imaginar dichas historias. *“Una breve manera de probar si tu idea puede funcionar en la artificialidad de la animación es hacerse la pregunta: “¿esta historia podría ser contada de una forma mejor en live action (vida real)?”. Si*

¹ Clay animation o Calymation: *Plastimación (Claymation* en inglés) es el término que recibe la animación audiovisual de parada de imagen en la que se emplea plastilina, arcilla, o algún otro material completamente maleable.

la respuesta es “si” entonces es momento de pensar de nuevo. Si la respuesta es “no” entonces el proceso de animación podría agregar realmente una nueva perspectiva envolvente a tu historia (Purves, 2010 p.54).

Por otro lado el *stop-motion* nos acerca al lenguaje musical, haciéndonos reconocer los diferentes tipos de sonidos que servirán para nuestra animación, ya sea elaborando nuestra propia música, o retomando la de algún artista, o dar paso a los diferentes efectos de sonido y onomatopeyas que se pueden utilizar.

Por último es preciso mencionar el lenguaje audiovisual y tecnológico, ya que al elaborar una animación *stop-motion* esta nos abre las puertas para la entrada a diferentes programas de edición y como se había mencionado anteriormente tomar la tecnología como una herramienta de trabajo que a su vez te divierten y enseñan.

ANTECEDENTES.

ANTECEDENTES INTERNACIONALES.

El primero de mis antecedentes internacionales es el trabajo de Gómez (2012) Denominado “CLEO”, un cortometraje del género fantástico con la técnica stop-motion, que referencia el desarrollo del proceso creativo de las estudiantes. En el podemos ver elementos de animación en al aula de clase, donde el *stop-motion* permite el desarrollo de habilidades, de la creatividad y de la fantasía que enriquece el aprendizaje de cada sujeto. La autora da a entender como el manejo del esta técnica en la escuela hace que los estudiantes desarrollen un mundo de fantasía aumentando su exploración hacia la creatividad, de forma que se involucra al docente, el espectador y al creador, permitiendo una exigencia y mayor atención en la comprensión de lo que se presenta y se elabora.

Lo anterior se sustenta en los planteamientos de Todorov (1974, citado por Gómez 2012) cuando afirma que:

Intromisión de elementos sobrenaturales, extraños o maravillosos pueden quebrar la estructura ordinaria de la realidad produciendo así un punto en que protagonista y audiencia deben tomar una decisión. Ambos buscarán darle una explicación al hecho extraordinario: bien sea asumiendo que lo que observan es producto de la imaginación, o que efectivamente se trata de un suceso que burla las leyes físicas que se conocen.(p. 10)

La fantasía siempre nos exigirá tomar decisiones que despertarán nuestra creatividad, dando otro sentido a lo que vemos. La fantasía siempre va a jugar con el espectador para que pueda visualizar los límites que encontramos ente lo real y lo imaginario. (Gómez; 2012), la fantasía da paso a la creación de múltiples seres que dan vida a muchas de las historias que

pueden ser creadas para satisfacer lo que en el mundo real no tenemos acceso. Pero cabe recalcar que para que estos personajes sean aceptados por el género fantástico y a la vez por el espectador, deben ser humanizados de alguna manera para que haya esa conexión de ambos mundos, tal como lo afirma Escalonilla en el 2009 *“Como en cualquier género de ficción, la fantasía también soporta cualquier tipo de personajes con tal de que demuestre una personalidad real a través de sus acciones. Así han de ser los protagonistas mortales de las narraciones fantásticas”* (p.26)

Pero este género no solo habla de la imaginación por la imaginación, también nos brinda la idea de que con esta forma de expresión puede dar a conocer su forma de pensar, basándose de este medio para tratar temáticas como preguntas relacionadas con el universo del hombre, el tiempo, la identidad o el futuro.

Con lo anterior la autora nos hace notar que la fantasía en la animación es importante para que la creatividad emerja y se reconozca, para que nuestra subjetividad sea despertada y cree cosas nuevas, cosas que no pueden ser vistas en el mundo real y que la animación articulado a la fantasía nos puede brindar. la autora cita a Priebe Ken (2011) quien afirma. *“que el stop-motion es un tipo de animación que requiere de la construcción o manualidad de las personas. Según el, a través de la manipulación de objetos o muñecos cuadro por cuadro estos pueden traerse a la vida.”*(p.21)

El fundamento de esta técnica es en esencia el dar movimiento, dar vida a objetos inanimados con la interacción entre el animador y el objeto animado a través de sus manos o elementos diversos que puedan brindar ayuda para dicho movimiento . El uso de juguetes, objetos, plastilina entre otros pueden ser los protagonistas de una gran historia que podrá ser

contada con el *stop-motion* tal como lo afirma Purves (2010) *“existe un toque de magia envuelto en el proceso de esta técnica, pues conecta y recuerda los juegos de la infancia haciendo cualquier cosa posible”* (p.21)

Esa esencia lúdica es la que permite al espectador tomar inclusión en la elaboración de una historia. Ya que no tiene sentido el uso del *stop-motion* si se utiliza para dar vida a historias que pueden ser contadas en tiempo real sino para dar vida a acciones ficticias, sumergir al espectador y atraerlo hacia la narración del relato. Naturalmente no cualquier historia podría encajar en el marco del *stop-motion* ya que su uso deberá ser justificado en la cabida de los personajes para esta técnica.

Lo anterior lo podemos ver en Purves. (2010) cuando nos afirma que:

“Una buena manera de probar si tu idea puede funcionar en la artificialidad de la animación es hacerse la pregunta: “¿esta historia podría ser contada de una forma mejor en live action (acción real)?” si la respuesta es “si”, entonces es momento de pensar de nuevo. Si la respuesta es “¡NO!” entonces el proceso de animación podrá agregar realmente una nueva perspectiva envolvente a tu historia”.(p.23).

Otro antecedente internacional es el trabajo de Hernández (2008), en el que explica las nuevas tecnologías aplicado en el proceso de aprendizaje y su importancia en él, a las nuevas tecnologías de la comunicación, a los desarrollos tecnológicos recientes, que forman parte un factor fundamental en la economía mundial también denominada como el contacto que tiene las personas con los nuevos avances, fomentar la creatividad, compartir y dominar el conocimiento.

Como lo firma la autora la tecnología siempre ha tenido gran impacto en la educación, si tenemos en cuenta que esta ha venido evolucionando en el transcurso de los tiempos, la creación de los libros como herramienta de aprendizaje fue un gran paso a la evolución y un gran aporte a la enseñanza educativa, por otro lado encontramos que en el día a día y con la necesidades que se van presentando en la evolución de nuestro entorno la evolución de múltiples materiales nos han brindado una preservación de la escritura, el paso que se dio al cambiar las pizarras y la tiza por papel y lápiz y este a su vez pasará a sustituirse por elementos magnéticos que nos facilitará la preservación de la historia, podemos ver que *“Actualmente, los esquemas están cambiando, las nuevas tecnologías están causando repercusión en el método de aprendizaje de los estudiantes, lo cual debería provocar transformaciones en la metodología de enseñanza”*. (Hernández, 2008)

La autora nos hace ver la importancia de las tecnologías en el aprendizaje de los estudiantes, pero estas tecnologías están en constante cambio y mejoramiento, esto hace que el aprendizaje también tenga que ser transformado. El constructivismo es una teoría que busca diferentes interpretaciones de la realidad y de diferentes respuestas a los problemas. Se puede decir que la teoría busca la construcción de conocimiento y no la reproducción

Pero para que dicho aprendizaje se pueda dar, es necesario que el estudiante sea un estudiante activo que interactúe con los materiales de trabajo y que sea el que forje su aprendizaje, evitando que haya una conexión maestro-estudiante en el que él es maestro el que da la información y el estudiante la recibe y acepta sin cuestionar lo aprendido. Ya que en este caso construir no sería lo importante sino recibir. *“En el constructivismo el aprendizaje es activo,*

no pasivo. Una suposición básica es que las personas aprenden cuándo pueden controlar su aprendizaje y están al corriente del control que poseen.” (Hernández 2008, p.27)

El tercero de mis antecedentes internacionales es el trabajo de Ruiz (2012) denominado “El uso del stop motion como medio para potenciar y desarrollar las capacidades del alumno”. Esta investigación fue llevada a cabo con estudiantes de bachillerato y tiene como objetivo central localizar los obstáculos y dificultades presentados en los procesos de enseñanza-aprendizaje y plantear soluciones a esa problemática mediante metodologías que apunten a la creatividad y a la innovación.

Los avances tecnológicos en la sociedad del siglo XXI, han puesto al sistema educativo a crear y a buscar diferentes metodologías de trabajo y herramientas que faciliten la labor tanto en docentes como de los estudiantes. Esto lo afirma la autora en su planteamiento del problema. Estoy de acuerdo cuando expresa que los maestros enfrentan múltiples obstáculos a la hora de ofrecer una asignatura, las explicaciones y clases catedráticas y teóricas se convierten en metodologías que llevan al alumno al aburrimiento, el desinterés o en algunos casos a la confusión cuando se trata de temas avanzados, de este modo resulta una ardua tarea para el profesor conseguir la atención del estudiante por la asignatura.

La autora afirma que: *“la nueva realidad social en la que nos encontramos, demanda profesionales con una gran formación en todos los ámbitos, mostrando especial interés en habilidades creativas que contribuyen al mejor posicionamiento en el mercado laboral.” (ibíd. p. 6)*. Es así como el interés por el desarrollo de la capacidad creativa asociada a la incorporación de las nuevas tecnologías de información y la comunicación (TIC), es un recurso fundamental para el desarrollo de nuevas competencias. Incorporar las TIC al entorno educativo es la

motivación de la investigación planteada por Ruiz (2012) al igual que la estimación de las capacidades creativas.

Para esto la autora plantea que vivimos en una etapa donde la palabra crisis ha tenido un crecimiento en todo ámbito y que el sistema educativo no se ha podido salvar. Cuando se habla de una crisis educativa, no se habla de una crisis en cuanto a recursos económicos sino se habla de una crisis metodológica. Por esta razón los estudiantes se muestran indiferentes y desganados y cada año podemos ver la deserción estudiantil se trata del mayor problema que debe enfrentar la educación no solo a nivel nacional sino de manera generalizada.

Johnson (2011) citado por Ruiz (2012) afirma que, gracias a la aparición y el refuerzo de los medios digitales la educación está pasando por un cambio en el sistema de aprendizaje en el aula:

“La educación tradicional resulta hoy en día un método obsoleto que debe aceptar la influencia de las nuevas tecnologías para sobrevivir en un mundo cada vez más digitalizado. Las generaciones digitales se multiplican y el cambio mental y sociológico es cada vez más evidente, por lo que se deben establecer nuevas pautas para adaptar la educación al medio actual en el que vivimos” (Ruiz, 2012 p.11)

Es así que ella enuncia que debemos replantear dos cuestiones: La primera es aceptar la innovación como un hecho y de este modo no dejaremos de lado a la gran cantidad de estudiantes que han perdido el interés por las clases y asisten con desgano. Y la segunda es el hecho de replantearnos la necesidad de un estímulo en la creatividad de los estudiantes, para que puedan adaptarse al mundo que está en continuo cambio y desarrollo.

Por otro lado afirma que los procesos de enseñanza-aprendizaje, han sido estudiados no solo desde el campo pedagógico, sino también desde la psicología he incluso desde la biología,

ya que se trata de una capacidad innata en los individuos desarrollada para sobrevivir en diferentes contextos. Sigue afirmando que se encuentran dificultades que impiden al ser humano desarrollar estos procesos, razón por la cual las áreas artísticas se han dedicado a la tarea de desarrollar diferentes metodologías de trabajo que han evolucionado al pie con la tecnología, buscando el desarrollo y fortalecimiento del proceso creativo, un medio para la motivación y el aprendizaje activo.

Ruiz (2012) enuncia que cuando se habla de creatividad comúnmente se piensa en que el área de fortalecimiento son las expresiones artísticas. Al contrario de la anterior afirmación, Robinson (2011) afirma que el fortalecimiento de la creatividad debe estar relacionado con otras asignaturas:

La creatividad ha pasado a asociarse con lo artístico y no con lo científico, porque se cree que la creatividad tiene que ver con la expresión individual de las ideas. Yo propongo, entre otras cosas, retomar una concepción de la creatividad que nos devuelva la relación entre las disciplinas artísticas y científicas, puesto que ambos salen perjudicadas de la separación (p. 21)

Es a este objetivo al que la autora quiere llegar en su trabajo de investigación. *“La animación, en concreto el Stop-motion, es una herramienta muy versátil que nos permite potenciar nuestra imaginación y creatividad a la vez que aprendemos una nueva técnica y asimilamos conocimiento”* (p.21)

La autora nos indica que desde las disciplinas artísticas se debe reconocer que el fomento de la creatividad no es un privilegio ni mucho menos un placer, como antes lo hacían saber en este tipo de enseñanzas, el fomento de la creatividad es más bien una necesidad

imperante, una competencia que se debe desarrollar para habituarnos a este mundo, inventar día a día soluciones para afrontar nuestro presente y métodos para construir el futuro.

Este estudio se basa en el aporte del *Stop-motion* tanto como medio tecnológico como audiovisual que proporciona al servicio de la pedagogía y con una finalidad didáctica buscando una mejora de los proceso de enseñanza-aprendizaje.

La autora define al *Stop-motion* como:

“Una técnica de animación en la que los estudiantes como sujetos activos logran crear una propuesta con un soporte multimedia que reproduce una sucesión de fotografías pudiendo generar nuevas situaciones y dando rienda suelta a la imaginación: las 3 características del Stop-motion son: imágenes, movimiento, simulación” (p.27)

Tenemos que tener en cuenta la época en la que estamos viviendo, y debido a eso cambiar las formas de enseñanza, elaborando nuevas metodologías tal como lo afirma Gardner (2012) citado por la autora para expresar que:

La disponibilidad de ordenadores, ordenadores personales, dispositivos portátiles, tabletas graficas [...] significa que ya no tenemos que enseñar la misma cosa del mismo modo ni examinar de una sola manera. Tenemos la suerte de vivir en esta época. Quienes parecen que no lo entiende son los ministros de educación” (p.29)

La autora manifiesta que no podemos dar una definición universal a lo que conocemos como tecnologías de la información y la comunicación (TIC) sin embargo, se puede encontrar

que en la mayoría de los autores hablan de una relación de un modo interactivo con los medios de información, telecomunicaciones, audiovisual y multimedia.

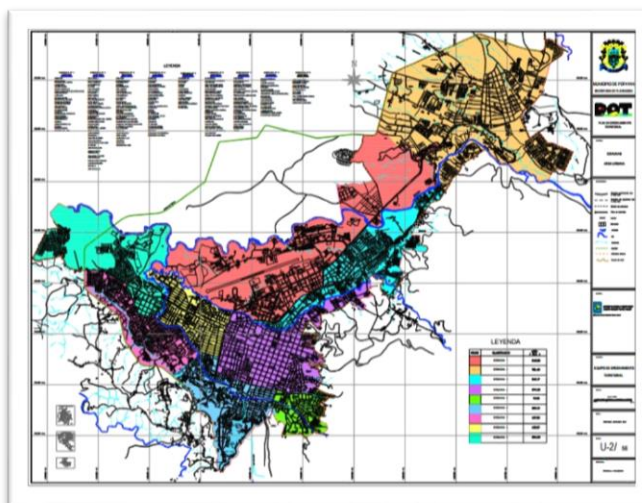
Los beneficios que pueden traer la animación en relación con las TIC pueden aportar al sistema educativo basándonos en investigaciones llevada a cabo por diferentes autores (Marqués & Graells, 2000), ellas funcionan como un medio de expresión, son una vía en la que los estudiantes pueden manifestar tanto saberes, opiniones como su estados de ánimo. Para ello existen distintas alternativas como son el dibujo, la escritura, la web.

Las TIC suponen un canal de comunicación, favorecen las relaciones interpersonales del trabajo en grupo y la puesta de sugerencias que llevan a ideas en común, Entre ellas podemos destacar algunas plataformas en Internet como *youtube* o *vimeo* (donde se pueden publicar los resultados de las animaciones) videoconferencias, o elementos primordiales para obtener un *feedback* de nuevas propuestas posibilitando el desarrollo de nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas.

MARCO DE REFERENCIA.

MARCO CONTEXTUAL.

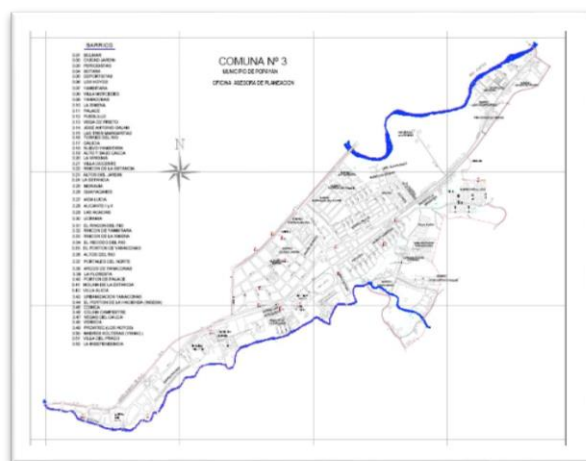
Popayán Es una ciudad colombiana, capital del departamento del Cauca. Se encuentra localizada en el valle de Pubenza, entre la Cordillera Occidental y Central al occidente del país, en las coordenadas 2°26'39"N 76°37'17"O. Tiene 265.702 habitantes, de acuerdo al censo del DANE (Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas) elaborado en el año 2005.1 y en su área metropolitana tiene 417.800 habitantes Su extensión territorial es de 512 km², su altitud media es de 1760 m sobre el nivel del mar, su precipitación media anual de 1.941 mm, su temperatura promedio de 14/19 °C y dista aproximadamente 600 km de Bogotá. Es la una de las ciudades más antiguas y mejor conservadas de América, lo que se ve reflejada en su arquitectura, tradiciones religiosas y artísticas como las llamadas chirimías



Fuente: <http://popayan.gov.co/sites/default/files/files/comunas-popayan.pdf>

COMUNA N° 3

La comuna 3 de la ciudad de Popayán está conformada por 21 Barrios, que en su mayoría tienen juntas de acción comunal, instituciones que en principio pretenden aunar esfuerzos y recursos en procura de solucionar las necesidades más sentidas de su barrio paralelamente a la junta administradora local, existen en la comuna N° 3 otras organizaciones que buscan el bienestar de la comunidad.



Fuente: <http://www.popayan-cauca.gov.co/faq.shtml?apc=I-xx--1372872&x=1364195>

COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN.



Fotografía # 1

Mi practica pedagogica investigativa fue elaborada en la Istitucion Educativa Nuestra Señora del Carmen, comunmente conocida como “Fransiscanas “ este Colegio esta ubicado en la Carrera 5 #20N-24 en el Barrio La Estancia, comuna tres de la Ciudad de Popayán, Cauca

La visión y misión del colegio plantea que:

La Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen, consciente de los cambios de la sociedad; al 2015, es pionera en innovación educativa y pedagógica en el ámbito local, nacional e internacional, entregando egresadas protagonistas del cambio social con altos niveles de competitividad y ciudadanas comprometidas.

La Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen de la ciudad de Popayán es de carácter oficial y esta orientada por la Comunidad religiosa franciscana, que forma personas bajo los principios de virtud, ciencia, excelencia y la práctica de valores; para aportar al mejoramiento y desarrollo socio-económico y cultural en el orden local, regional y nacional en condiciones de equidad e inclusión, en búsqueda permanente de la excelencia.

En las instalaciones del colegio podemos encontrar desde el grado de transición hasta el grado 11 de bachillerato y cuenta con una planta física que tiene zonas verdes, 2 canchas para baloncesto y voleibol, cafetería, salas de informática, biblioteca, aula múltiple, enfermería, sala de profesores, baños en diferentes sitios del plantel, oficinas y la potería.

El colegio cuenta con 1370 estudiantes matriculadas de estratos uno, dos y tres, con gran número de la comuna tres pero podemos encontrar estudiantes de toda la ciudad. De las cuales bachillerato cuenta con 713.

Pasando ahora al proyecto educativo institucional (PEI) de la Institución, se puede encontrar que la concepción de educación artística es el manejo tradicional que generalmente

ofrece la enseñanza de técnicas y lenguajes particulares en el sentido clásico, de Música, Artes Plásticas y Visuales, Artes Escénicas y Danza. Esta concepción la fundamentan en el Ministerio de Educación Nacional (MEN), interpretando esta área como una actividad del espíritu con sus reglas y finalidades. El arte para la institución, tiene como finalidad

“hacer conscientes los intereses supremos del espíritu y deduciendo que el arte bello no puede divagar en una salvaje fantasía sin fondo ya que los mencionados intereses espirituales la someten a determinados puntos de apoyo firmes para su contenido, aunque sus formas y configuraciones sean muy variadas e inagotables.” (PEI, s.n.)

La institución en su plan de estudios cuenta con una asignatura llamada aprovechamiento del tiempo libre que se ofrece en horas de la tarde a todas las estudiantes siendo un área “obligatoria” para sus estudios. En este espacio pueden encontrar materias como baloncesto, voleibol, patinaje, pintura, arte con material reciclable, guitarra, coro, danza, manualidades entre otros. En el cual trabajare para desarrollar mi práctica pedagógica investigativa será en la materia de manualidades que según el proyecto educativo institucional es el espacio lúdico-pedagógico que permite a las estudiantes desarrollar su creatividad y fortalecer su motricidad fina y gruesa.

MARCO LEGAL.

Esta investigación se ampara en la constitución política de Colombia (1991), la cual revela las normas que organizan y reglamentan este servicio y derecho público, definiendo la educación es *“un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura.”* (Artículo 67)

De acuerdo con lo estipulado por la ley se infiere que las instituciones educativas colombianas forman en valores de democracia, convivencia social, cultura, y protección del medio ambiente, además de proporcionar el acceso al conocimiento tecnológico y científico al estudiante.

La ley general de educación (ley 115 de 1994), señala las normas generales para regular este servicio público que cumple una función social formadora de país y se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación del que goza toda persona.

También encontramos como la Constitución política de Colombia 1991, plantea los derechos, las garantías y los deberes sociales, económicos y culturales. Es así como plantea que

“Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.”(Artículo 44)

Cabe resaltar también que en la Ley General de Educación, Ley 115 de 1994: en su Artículo 23 nos habla de las áreas obligatorias y fundamentales, en las cuales se destaca la

Educación Artística. Igualmente el disfrute de las artes ha sido considerado derecho de los ciudadanos de todas las edades, pues permite la valoración de la cultura y sus representaciones. Es por esto que la ley incluye la Educación Artística como un área fundamental de conocimiento y un componente esencial para el desarrollo integral de los seres humanos.

La formulación de la política para esta área se enmarca, en los grandes retos de la política cultural y educativa en Colombia. Ya que el gran desafío que atendido su reconocido en los últimos años por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), es la conservación de la diversidad cultural.

Nuestra constitución señala como condición de la nación colombiana su carácter multiétnico y pluricultural, indicio que debe animar el desenvolvimiento de nuestras instituciones, normas y políticas sectoriales, ya que la Educación Artística en la formación, permite descubrir y comprender el mundo, activando diversos conocimientos y habilidades que son adaptables al campo artístico, como las demás áreas de conocimiento.

Muchos estudios que se han venido haciendo por el Ministerio de Educación, nos permite señalar algunos logros y avances que ha tenido la educación artística en la educación formal y no formal. Por una parte, la Ley 115 de 1994 o Ley General de Educación, reconoce a la educación artística como área fundamental del conocimiento y se establece la obligación de impartirla en los niveles de preescolar, básica y media. Con base en este mandato y a través de un proceso ampliamente participativo y coordinado por la Universidad Nacional se establecieron unos lineamientos específicos para apoyar el esquema curricular de las diferentes áreas de la educación artística.

Además también la Ley General de Cultura, (Ley 397 de 1997) reconoce a la educación artística y cultural como factor de desarrollo social, otorgando así competencias al Ministerio de Cultura dentro de la formación artística cultural. Ya que muchos de los rasgos con los que aún hoy se define la Educación Artística comenzaron a instituirse en occidente durante el siglo XVII, bajo el reglamento y el pensamiento de la modernidad.

En el plan nacional decenal de educación 2006 -2016 en sus lineamientos en TIC denominado pacto social por la educación encontramos una serie de propósitos y en el capítulo 1 la renovación pedagógica desde y uso de las tic en la educación contiene una serie de macros y objetivos. El primero de ellos es el dotar y mantener en todas las instituciones y centros educativos una infraestructura tecnológica informática y de conectividad, con criterios de calidad y equidad para apoyar procesos pedagógicos y de gestión. Por otro lado, en cuanto a los procesos lectores y escritores se busca fortalecer y garantizar el acceso, la construcción y el ejercicio de la cultura escrita como condición para el desarrollo humano, la participación social y ciudadana y el manejo de los elementos tecnológicos que ofrece el entorno. También busca fortalecer procesos pedagógicos que reconozcan la transversalidad curricular del uso de las TIC, apoyándose en la investigación pedagógica.

Para esto se estipulan dos objetivos, el primero de ellos es promover procesos investigativos que propendan por la innovación educativa para darle sentido a las TIC desde una constante construcción de las nuevas formas de ser y de estar del aprendiz. Y el segundo pretende incorporar el uso de las TIC como eje transversal para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en todos los niveles educativos.

De esta forma se busca construir e implementar modelos educativos y pedagógicos innovadores que garanticen la interacción de los actores educativos, haciendo énfasis en la formación del estudiante, ciudadano del siglo XXI, comprendiendo sus características, necesidades y diversidad cultural. Para esto se requiere. Promover la construcción de modelos pedagógicos mediados por las TIC en el marco de la etnoeducación y las poblaciones vulnerables, respetando las diversidades culturales y la conservación del medio ambiente.

Renovar continuamente y hacer seguimiento a los proyectos educativos institucionales y municipales, para mejorar los currículos con criterios de calidad, equidad, innovación y pertinencia, propiciando el uso de las TIC. Los objetivos para lograr este cometido son:

- Implementar procesos de acompañamiento, vigilancia y control para los planes regionales de renovación pedagógica y las TIC, nacionales e institucionales de educación.
- Rediseñar proyectos educativos institucionales (PEI) y planes educativos municipales (PEM) que incluyan el uso ético y pedagógico de las TIC, permitiendo mejorar los currículos orientados hacia los procesos investigativos, informativos y al desarrollo de inteligencias cognitivas, sociales y prácticas.
- Transformar la formación inicial y permanente de docentes y directivos para que centren su labor de enseñanza en el estudiante como sujeto activo, la investigación educativa y el uso apropiado de las TIC. De esta manera se busca fortalecer la formación pedagógica de las escuelas normales y facultades de educación para que direccionen el quehacer educativo centrandolo su labor en el estudiante como sujeto activo, la investigación educativa y el uso de las TIC.

En el 2010 las instituciones educativas han diseñado currículos colectivamente con base en investigación que incluyen el uso transversal de las TIC y promueven la calidad de los procesos educativos y la permanencia de los estudiantes. De este modo se planteó que a partir del 2008 los entes educativos habrán diseñado colectivamente currículos pertinentes, a través de procesos de investigación y la sistematización de experiencias significativas.

Igualmente todas las entidades territoriales y las instituciones educativas conforman grupos de investigación para la innovación educativa y pedagógica e incentivan experiencias significativas y redes colaborativas virtuales. Con esto se busca Incluir en los planes de mejoramiento del sector educativo la conformación de grupos de investigación con la participación de la comunidad educativa sobre el conocimiento de los intereses, necesidades y diversidades de los estudiantes y su contexto. Para el 2012 las entidades territoriales habrán creado su semillero en investigación con la participación de la comunidad educativa, incentivando anualmente las experiencias significativas en el ámbito nacional e internacional.

En el 2010 el Ministerio de Educación Nacional (MEN) ha promulgado políticas nacionales tendientes al uso de estrategias didácticas activas que faciliten el aprendizaje autónomo, colaborativo y el pensamiento crítico y creativo mediante el uso de las TIC. Y así todas las instituciones educativas han renovado sus proyectos educativos en torno a la transformación de sus ambientes de aprendizaje con el apoyo de las TIC, los cuales son presentados en redes virtuales educativas.

En el 2016, los distintos grupos étnicos y poblaciones vulnerables cuentan con modelos pedagógicos propios mediados por las TIC que garantizan la preservación de su diversidad cultural y la conservación de su medio ambiente. También, el 100% de las instituciones

educativas y municipios han renovado sus proyectos educativos en torno a la transformación de sus ambientes de aprendizaje con apoyo de las TIC, y tendrán bases para hacer uso ético y responsable de las mismas.

En las escuelas normales y en las facultades de educación, los programas de formación promueven la investigación e incluyen el uso de las TIC como estrategia pedagógica y, además, el 80% de los docentes son competentes en estrategias interactivas, cooperativas y que integran las TIC para el aprendizaje significativo. Para esto se planteó para el 2016, por lo menos el 80% de los docentes y directivos docentes están formados en enfoques pedagógicos y son competentes en estrategias interactivas, cooperativas y flexibles que permiten un aprendizaje significativo y pertinente. Anteriormente en 2008, el MEN ha reglamentado en estas instituciones el uso de las TIC como estrategia de educación pedagógica.

De esta forma, el Gobierno Nacional plantea que se ha facilitado el acceso a internet para toda la población colombiana, todas las instituciones educativas tienen acceso de calidad, los docentes y directivos cuentan con sus computadores personales y existe un computador disponible por cada dos estudiantes. Las metas para el 2016 serán, el 100% de los actores educativos tendrá acceso a los recursos tecnológicos. Sabemos que en 2012 el personal directivo y docente tiene un computador con acceso a Internet a bajo costo para uso personal y en el 2010 se garantiza la facilidad de acceso a Internet para toda la población colombiana, también granizando un computador por cada dos estudiantes con acceso a internet y redes de alto rendimiento. Y se busca que para el 2016, todas las instituciones y centros de educación estarán dotadas con equipos, programas y docentes formados para las personas con necesidades educativas especiales.

A partir del año 2008, en cada período de gobierno, los planes educativos municipales, departamentales y nacionales han aumentado las partidas presupuestales para la dotación de medios tecnológicos en las instituciones y centros de educación, con el fin de desarrollar los proyectos educativos institucionales (PEI). En busca de fomentar la participación en comunidades educativas de diversa índole (sociales, de aprendizaje, de práctica y de conocimiento) y en ambientes presenciales, virtuales o mixtos.

Según el MEN, los entes territoriales desarrollan programas de acompañamiento y divulgación a la renovación pedagógica y uso de las TIC y se busca de esta manera que para el 2016, el 100% de los entes territoriales desarrollan programas de acompañamiento y divulgación a la renovación pedagógica y uso de las TIC. Con su antecedente en 2009, donde el MEN ha formulado políticas que regulen programas con componentes virtuales, no presenciales, y han promulgado estándares de competencias pedagógicas que incorporan las TIC para docentes y competencias de uso de las TIC para estudiantes de todos los niveles.

Anteriormente en el 2008 el MEN ha definido estándares y competencias básicas pedagógicas, didácticas y técnicas de los docentes frente a las TIC, en el 2009 el sistema educativo nacional cuenta con criterios, indicadores y políticas que regulen los programas que incorporan las TIC (modalidad presencial, modalidad virtual o su combinación), también el Ministerio de Educación Nacional ha promulgado los estándares de competencia en uso de las TIC para todos los niveles de educación.

Y por últimos encontramos la evaluación que para 2009, se ha reglamentado en el sistema de evaluación y promoción de estudiantes, para que responda a metas de calidad,

permanencia y cobertura. Desde el 2010, se aplica una prueba que evalúa el nivel de logro de los estándares de competencias a estudiantes, docentes y directivos docentes en el uso de las TIC.

Por otra parte, también se encuentra dentro del marco legal a nivel de tecnologías de información y comunicación (TIC) la Ley 1341 del 30 de julio del 2009, donde el congreso de Colombia decreta los *“principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunicaciones - tic-, se crea la agencia nacional de espectro y se dictan otras disposiciones”* encontrando que la:

“investigación, el fomento, la promoción y el desarrollo de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones son una política de Estado que involucra a todos los sectores y niveles de la administración pública y de la sociedad, para contribuir al desarrollo educativo, cultural, económico, social y político e incrementar la productividad, la competitividad, el respeto a los derechos humanos inherentes y la inclusión social. Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deben servir al interés general y es deber del Estado promover su acceso eficiente y en igualdad de oportunidades, a todos los habitantes del territorio nacional.” (artículo 2)

Los siguientes son principios orientadores de la presente Ley:

Prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. El Estado y en general todos los agentes del sector de / las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deberán colaborar, dentro del marco de sus obligaciones, para priorizar el acceso y uso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la producción de bienes y servicios, en condiciones no discriminatorias en la conectividad, la educación los contenidos y la competitividad.

El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a

todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos desarrolle programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral.

De igual manera en el título IV, promoción al acceso y uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones. En el artículo 39 denominado “articulación del plan de tic” El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones coordinará la articulación del Plan de TIC, con el Plan de Educación y los demás planes sectoriales, para facilitar la concatenación de las acciones, eficiencia en la utilización de los recursos y avanzar hacia los mismos objetivos. Apoyará al Ministerio de Educación Nacional para:

1. Fomentar el emprendimiento en TIC, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación.
2. Poner en marcha un Sistema Nacional de alfabetización digital.
3. Capacitar en TIC a docentes de todos los niveles.
4. Incluir la cátedra de TIC en todo el sistema educativo, desde la infancia.
5. Ejercer mayor control en los cafés Internet para seguridad de los niños

MARCO CONCEPTUAL.

La educación es un fenómeno que nos envuelve a todos desde nuestro nacimiento, las relaciones sociales que se producen en el seno familiar o con los grupos de amigos, la asistencia a la escuela, entre otros, son experiencias educativas, entre otras muchas, que van configurando de alguna forma concreta nuestro modo de ser. Y al hablar de educación se pueden encontrar diferentes definiciones como lo plantean García Carrasco y García del Dujo (1996), identificando hasta 184 definiciones de educación.

Por lo anterior, resulta complejo tomar uno de los muchos significados y adquirirlo como el indicado, por esto mismo se buscará el significado del concepto a través de dos enfoques para su estudio, el primero desde la etimología, así como las manifestaciones íntimas o legales.

En primer lugar, retomo la etimología planteada por Navas (2004) para indicar que:

El vocablo "educación" aparece documentado en obras literarias escritas en castellano no antes del siglo XVII. Hasta esas fechas, los términos que se empleaban eran los de "criar" y "crianza", que hacían alusión a "sacar hacia adelante", "adoctrinar" como sinónimo de "doctrinar", y "discipular" para indicar "disciplina" o "discípulo". Son términos que se relacionan con los cuidados, la protección y la ayuda material que dedicaban las personas adultas a los individuos en proceso de desarrollo.(p.31)

El término "educación" arroja un doble origen etimológico, según la perspectiva que se adopte al respecto. Su procedencia latina se atribuye a los términos *educere* y *educare*. Como el verbo latino *educere* significa "conducir fuera de", "extraer de dentro hacia fuera", desde esta posición, la educación es entendida como el desarrollo del sujeto hacia sus potencialidades,

basado en la capacidad que tiene para desarrollarse. Más que la reproducción social, este enfoque plantea la configuración de un sujeto individual y único.

El término *educare* se identifica con los significados de "criar", "alimentar" y se vincula con las influencias educativas o acciones que desde el exterior se llevan a cabo para formar, criar, instruir o guiar al individuo. Subyace en esta acepción de educación una función adaptativa y reproductora porque lo que pretende es la inserción de los sujetos en la sociedad mediante la transmisión de determinados contenidos culturales.

Entendiéndose la *educación* como el conjunto de influencias externas (socialización, educatividad) que permiten el desarrollo de las potencialidades internas del sujeto (individualización, educabilidad). Castillejo (1994) apoya esta idea interaccionista de la educación porque se adecua mejor a las características de la persona, entendiéndola como un proceso interactivo en el que intervienen el sujeto con capacidad personal para desarrollarse (*educere*) y las influencias que provienen del medio (*educare*). En este mismo sentido se manifiesta Pagés Santacana (1997), al sugerir que el proceso educativo debe estar enmarcado en lo *individual y social*.

Otro saber que hace parte del gran campo de la educación, es la educación artística y para ahondar en esta área es importante conocer su concepto y retomo a Mejía (2013) quien plantea “*la Educación Artística como un saber desde las artes plásticas y/o Visuales que nos permita a los educadores de este saber reflexionar los procesos de enseñanza y aprendizaje.*” (s.n)

Mejía (2013) afirma que se debe tener en cuenta que la Educación Artística puede llegar a tener una infinidad de conceptos y discursos; o podríamos entrar en el juego de asumir a la

Educación Artística como una materia más del proyecto pedagógico, pero lo que sí tenemos que tener presente es que el concepto de Educación Artística ha tenido ciertos cambios en diversas épocas y espacios, cambiando su nombre según sus finalidades y propósitos; por ejemplo, educación del arte, educación desde el arte, educación a través del arte, educación por el arte, educación en el arte, arte- educación y Educación Artística.

“Cabe señalar que, algunos teóricos referencian la Educación Artística para citar el proceso de reflexión de la enseñanza aprendizaje de las artes plásticas y/o visuales (Barbosa), y otros cambian su nombre por la educación visual desde la propuesta de contexto y desde el discurso de la cultura (Hernández y Aguirre). Estos conceptos están asociados a las diversas trayectorias históricas o a propuestas de teóricos que plantean un cambio en la fundamentación del concepto según las necesidades.”(Mejia, 2103. s.n)

Es así como Hoy en día, la Educación Artística es definida por muchas docentes como un área obligatoria en la formación básica de los seres humanos, donde se materializan las prácticas, que no puede estar centrado en un saber de conocimientos técnicos, como la única vía en la expresión artística en los procesos de formación del sujeto, que debe ser reconocida como un proceso de relación entre la cognición y la emoción desde el cruce entre el sentir, pensar y actuar. En este sentido, son muchos los aportes del arte a la formación del ser humano, tanto en los procesos de reflexión del sentido de vida como en la construcción y desarrollo del mundo.

En el que hay zonas de conceptos, prácticas, modos de saber, normas, relaciones con otros saberes, métodos, registros, proyectos, datos; espacio más amplio y abierto de conocimiento desde discursos que apenas inicia en la construcción epistemológica (Zuluaga, 2003). Vista desde aquí, podríamos pensar que la Educación Artística es un saber, puesto que

circulan relaciones con otros saberes, normas, conceptos; en últimas, un saber que se está constituyendo desde las necesidades prioritarias del contexto.

Se debe reconocer su importancia al entender que dicho saber, presenta particularidades muy especiales como parte de la identidad, del arraigo cultural, que le pronostica una extraordinaria trascendencia en el quehacer pedagógico.

La educación artística le apuesta al crecimiento del niño a profundizar en el conocimiento personal, para contribuir a configurar la personalidad y la propia subjetividad. Un proceso donde se puede comprender y trabajar con las experiencias tanto presentes como pasadas. Un saber que permita al ser humano recrear su vida, pensarla, sentirla y soñarla, desde el estado de la emoción, en relación con los afectos y el conocimiento.

En los últimos años, los esfuerzos por ser comprendidos desde los múltiples discursos de la Educación Artística son grandes, el intento de entender los otros discursos para poder ampararnos en otros campos, ha llegado al punto crítico de querer negociar con los discursos de la ciencia para ser reconocidos como una de ellas, como otra ciencia.

La Educación Artística aún se encuentra en discusión pero ha ido adquiriendo importancia, especificidad y posicionamiento en los diversos espacios educativos. Este Saber se construye en algunos discursos desde las visiones que se tienen frente a las funciones que cumple el arte en la educación, la experiencia en el arte es esencialmente valiosa, relativamente poco frecuente y no puede distorsionarse para servir a otros fines, tras una mirada esencialista o pensando el arte en la educación desde las necesidades del niño, de la comunidad o de la nación, o del arte como proceso de intervención educativa, (la educación a través del arte), en la que su

meta no eran las técnicas y los procedimientos, sino que sirviera el arte para logros de objetivos más personales porque es el medio y no es el fin: Hay una mirada contextualista que se plantea como forma de distracción, como terapia para el desarrollo del pensamiento creativo, para la comprensión de otras asignaturas académicas, para mejorar la coordinación infantil, todas ellas trabajadas en concepto de la educación del arte. (Eisner, 1998).

En el capo de la educación artística uno de los propósitos es el desarrollo de la creatividad en los niños. Muchos autores en diferentes campos han trabajado el concepto de creatividad entre ellos esta Weithermer (1945) define la creatividad como: *El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada.* Thurstone (1952) define la creatividad de la siguiente forma: *Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo.* Para 1999 Gardner afirma que:

La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino 'inteligencias', como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclastícamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás.(s. n.)

Un año después en el 2000 Goleman, Kaufman y Ray nos da una definición un poco diferente y poética afirmando que la creatividad es ese “...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas.”

Guilford en 1952 nos dice que “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.

Por esta razón, se abordan tres de los cuatro caracteres que nos brinda Guilford empezando por la originalidad definida como la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social. De este modo en una persona original encontraremos la novedad definida como apartarse de lo habitual, Manifestación inédita (descubrir algo no conocido), la Singularidad (lo único apropiado y genuino), y la Imaginación (creación mental de nuevas realidades).

La técnica y la tecnología por naturaleza contemplan la originalidad y requieren por esencia para su manifestación de expresiones novedosas y genuinas en sus concepciones. La originalidad requiere de especialidad y desprevenición, es necesario un conocimiento para generar otro y amplitud de rango en el pensamiento técnico para la creación profesional. En la medida que se den acciones y resultados originales el mundo cambia, se transforma, se renueva. La importancia de la originalidad radica en ser fuente de recurso para el hombre. La originalidad está íntimamente relacionada con el concepto de evolución, un nuevo descubrimiento, una nueva creación, un nuevo significado, es un nuevo paso en el trayecto evolutivo de la especie humana y cada descubrimiento, creación o significado, serán la base para nuevas realidades y éstas para otras nuevas.

Pero como en todo encontraremos algunas barreras que se quiere eliminar para que la originalidad en lo creativo fluya sin ningún problema estas barreras pueden ser que los adultos no asimilan la producción original y expresión divergente de las manifestaciones infantiles,

desalentando a los menores, la burla, el descrédito y la represión a las "locuras", a lo informal, a lo nuevo y el apego a las costumbres, a la normalidad y al convencionalismo.

Pero para romper con esas barreras podemos recurrir a formas de estimulación que nos ayudarán a explotar esa originalidad de una mejor manera. La reflexión de actitudes, comportamientos y hábitos de conducta cotidiana, en las diferentes actividades y funciones del hombre, buscando formas nuevas de respuesta y solución, o también la realización de concursos y actividades de innovación, ingenio e inventiva, cambiando patrones, marcos de referencia y paradigmas. (Ortiz; 2005 p. 100)

Pasaremos al segundo parámetro planteado por Guilford la fluidez, que la define como la capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpe, es la productividad del pensamiento técnico en la búsqueda de contradicciones y la solución de problemas profesionales, en un sujeto fluido creativamente encontremos que posee variedad y agilidad de pensamiento funcional, relaciones sinápticas, repentismo (rapidez para responder situaciones imprevistas), post juicio creación libre de requisitos y expresión de la capacidad de percibir el mundo.

Las comunicaciones, el transporte, el *marketing*, la educación, la gerencia empresarial, entre otros, han generado múltiples y diversas formas de expresión. La ingeniería muestra la variedad y versatilidad de los instrumentos y sería interminable la lista de aparatos y dispositivos de medición que el hombre tiene a su servicio.

La búsqueda de alternativas y la variedad de soluciones a un reto permite comparar, analizar puntos de vista diferentes, avizorar posibilidades, aporta mayor objetividad en la selección y elección. Su importancia se centra en la disponibilidad y amplitud de recursos para la solución de problemas.

En las barreras que se han encontrado esta: El afán desmedido de ser prácticos, aferramiento a ideas base y la dificultad de percibir relaciones remotas o de investigar lo obvio, El constante "aterrizamiento" al que nos vemos obligados desde nuestra infancia, la imperativa adaptación a las rutinas diarias, el hábito incontrolado, la ansiedad e inmediatez de las soluciones.

De igual manera en el otro lado de la balanza encontraremos algunas formas para su mejor desarrollo tales como la Ejercitación constante del pensamiento técnico en función de solución de retos profesionales, en la búsqueda de mayor cantidad de ideas insólitas como convencionales que solucionen problemas profesionales, Ocupar permanentemente la mente en búsqueda de diferentes alternativas, en el uso de diferentes métodos, en la asociación nutrida y permanente de ideas. (Ortiz. 2005).

Y por último pero no menos importante esta la flexibilidad definida como la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Es la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos. Algunos parámetros que encontramos en una persona flexible en la creatividad son: Reflexión

(volver a examinar), Argumentación (apertura y confrontación de ideas, globalización y pluralismo), Versatilidad (amplitud de criterio y facilidad de adaptación), Proyección (capacidad de delinear y afrontar el futuro).

El individuo gracias a su flexibilidad ha producido transformaciones, las grandes invenciones en buena parte se han caracterizado por la ruptura de los paradigmas, métodos y orientaciones de los planteamientos iniciales, en busca de nuevos caminos y fronteras no satisfechos con las fronteras existentes. Los momentos de desarrollo tecnológico han implicado esta flexibilidad para pasar de soluciones y hechos consagrados, a la posibilidad de nuevas formas y maneras de conocimiento profesional.

La flexibilidad es importante por la objetividad de apreciación para la toma de decisiones. Una respuesta producto del análisis de diferentes alternativas, enfoques y perspectivas, tiene la posibilidad de ser más acertada que una respuesta vista desde un solo ángulo. Una respuesta es más objetiva por la oportunidad de la confrontación y el examen de la argumentación. La flexibilidad provee distintas perspectivas y caminos, es una fuente de recursos y pilar creativo.

Algunos de las barreras que se encuentran en una persona flexible son Los estereotipos predominantes en nuestro medio, los hábitos no fijados y el enfatizado conductismo a lo largo de los procesos de desarrollo y de educación, La ausencia de convivencia, afecto, comprensión y solidaridad, la paralización del pensamiento, el sectarismo, la prevención y la hostilidad. Pero de igual manera se encuentran formas para el estímulo tales como: Enumeración de la variedad de

consecuencias sobre una acción específica, Búsqueda de diversidad de asociaciones sobre un hecho u objeto, Riqueza de argumentación sobre un hecho o alternativa de solución, Búsqueda de argumentos para los diversos factores de un hecho. (Ortiz, 2005)

De esta manera tomare estas tres características que plantea Guilford pero adicione una característica de una persona creativa que a mi parecer es muy importante para practica pedagógica investigativa, hablo entonces de la fantasía que llevo a plantearla como una característica de un sujeto creativo por cumplir con los parámetros establecidos Guilford ya que si eres una persona con originalidad, fluidez y flexibilidad podrás ser una persona con buenos fundamentos para crear historias fantásticas tal como lo afirman los siguientes autores:

En primer lugar esta Todorov T (1974)

Explica como la intromisión de elementos sobrenaturales, extraños o maravillosos pueden quebrar la estructura ordinaria de la realidad produciendo así un punto en el que protagonista deben tomar una decisión. Ambos buscaran darle una explicación a un hecho extraordinario; bien sea asumiendo que lo que observan es producto de la imaginación, o que efectivamente se trata de un suceso que burla las leyes físicas que se conoces.

El filósofo Pérez Rotta, G en 2003 nos dice que “*en la percepción del cine, el espectador mezcla imágenes mentales subjetivas como imágenes objetivas en un reciproco juego de ideas y proyecciones*”

Según Risco, A en 1982 la clave de la construcción de un guion fantástico es tomar elementos reales y ordenarlos de una forma contradictoria o poco usual y hacerlos ver de una forma posible, es decir por mucho que se manipule una un campo que el espectador conoce siempre se debe usar elementos que se conecten con el medio en el que se mueve la audiencia ya sean sentimientos, emociones o relaciones interpersonales lo que se pide es que dentro de la historia todo lo planteado se justifique en la fantasía.

Es así como adiciono la fantasía a mi investigación y con tres de los cuatro parámetros que Guilford nos plantea procedo a trabajar

Seguiré enriqueciendo mi marco conceptual con el significado que se le da a la palabra stop motion.

En el trascurso del documento se han dado cuenta de esta técnica de animación que yo resumiría en una frase ‘dar movimiento a objetos inanimados por medio de una serie de fotografías a través de la manipulación del hombre` pero el *stop-motion* es mucho más que eso.

Empezaré brindando un breve antecedente del *stop-motion* y finalizare con algunos de los significados que le dan algunos de los animadores y artistas.

Para esta investigación empezare con el llamado padre del *Stop-motion* en particular, el *Stop-motion* es una táctica que tiene sus orígenes en el cine y en especial el los “trucos cinematográficos” creado por George Méliès donde se conjuga el mundo audiovisual con la teatralidad.

Pero en realidad Méliès había descubierto el *stop-motion* por casualidad cuando en una de sus grabaciones su cámara se atascó y fue así cuando Méliès a través del movimiento detenido dio paso al *stopping motion*.

Desde sus inicios y hasta el siglo XX el *stop-motion* fue destinado únicamente a efectos especiales en el cine y no como una técnica aparte. Uno de los artistas que se le debe grandes recursos para el *stop-motion* fue el animador Ray Harryhausen ya que sus diseños de modelado de armadura y latex son pioneros y estos tienen un mejor movimiento, viéndose más real.

Fue en Asia y Europa donde encontramos la primera animación *stop-motion* no como herramienta de trabajo en la animación sino como técnica en sí. El animador Ruso Ladislav Starewitch es tomado como el primer animador en *stop-motion* al crear un cortometraje utilizando insectos embalsamados con cables, es así como se expone la pieza *The Cameraman's Revenge* en 1920 como el primer cortometraje de *stop-motion* creado a partir de muñecos.

Otro de los creadores considerados precursores del *stop-motion* es el director checoslovaco Jan Svankmajer ya que ha sido pionero en el uso de la plastilina, arcilla, papel y otros materiales para crear escenarios surreales.

Un exponente muy importante en esta técnica y que es tomado como ejemplo cuando se habla de animación *stop-motion* es el largometraje *The Nightmare Before Christmas* (pesadillas antes de navidad) o como es llamado en el cine latino *el extraño mundo de Jack* dirigido por Henry Selick y producido y escrito por Tim Burton esta animación explica el gran desafío que se tiene cuando se trata de *stop-motion*, utilizando, plastilina, látex y foami para los muñeco y escenografía, efectos de caricatura, además de los efectos de doble exposición.

Ahora les indicare algo de la ilusión fílmica en el *Stop-motion*, para esto debemos saber que el *stop-motion* basa su esencia en la manipulación del tiempo y del movimiento, a través de

los objetos empelados e incultos de los efectos de cámara se pueden lograr todas las ilusiones ópticas que encontramos en esta técnica

Priebe, Ken A en 2011 afirma que los elementos imprescindibles para lograr la simulación son: localización del set, los muñecos u objetos que se utilicen para la animación, la iluminación y la cámara fotográfica

Básicamente el *stop-motion* se basa en hacer una foto mover el objeto y hacer otro, pero Priebe, Ken A expresa que podemos encontrar muchas opciones para enriquecer y dar mayor ilusión la las escenas sin dejar todo para la post producción.

Uno de los factores singulares que diferencia al *stop-motion* con otro tipo de animación es la gran cantidad de fotos que se deben hacer para dar continuidad a la escena y hacer una buena simulación de movimiento para hacerlo ver natural.

Purves B. en su libro: *Stop Motion: Passion, Process and Peroformace* nos explica:

El stop-motion necesita más cuadros para explicar la acción que la mayoría del las animaciones, el cerebro tiene que trabajar para llenar la información faltante, ya que general mente no hay una imagen borrosa ayudado a seguir el peso, la dirección, la velocidad de movimiento, necesitamos ayudar al ojo y al oído a relacionar cada cuadro al siguiente y al anterior tenemos que contar la historia de un movimiento más claramente (traducción libre, 2008)

Ya teniendo claro de que se trata la técnica de animación *stop-motion* pasaré a brindarles algunas de las definiciones de diferentes autores, artistas y animadores.

Para Priebe, Ken A en 2011 aclara que el *stop-motion* es un tipo de animación que requiere de la construcción o manualidad de las personas, a través de la manipulación de objetos o muñecos cuadro por cuadro, este puede traerse a la vida

Por otra parte Priestley define (2010) al *stop-motion* como crear la ilusión de movimiento o representación registrada a través de cuadros de film expuestos sucesivamente, manipulando -usualmente con las manos- algunos objetos sólidos, muñecos, o imágenes recortadas, en un *set* ubicado en un espacio físico

Pullen en (2007) afirma “es muy importante poder trabajar en equipo y que todos los miembros disfruten de su trabajo y aporten su creatividad. En stop motion, el dibujo es menos importante y es más importante la interpretación. Se está actuando a través del muñeco y por ello es importante estudiar a las personas para recordar sus gestos y aspectos, saber cómo caminan y ver el *timing* sus movimientos [...]” (p.84)

Y finalizo con el gran maestro en animación Purves B. (2008) en su texto *Stop Motion: Passion, Process and Performance* se declara en desacuerdo con la referencia de este concepto ya que si traducimos literalmente la palabra *stop-motion* será “detener el movimiento” y en su opinión afirma que es impreciso decir que esa es la esencia de esta técnica, en su lugar sugiere que la acción del animador es darle movimiento a objetos que están detenidos.

De este modo y rescatando cada palabra de los actores nombrados anteriormente me quedo con la afirmación que hace Purves B. al estar en desacuerdo con decir que el *stop-motion* es solo parar el movimiento, ya que para hacer *stop-motion* necesitamos darle vida a lo que no la tiene y para esto nos ayudamos de una cámara fotográfica, haciendo una gran cantidad de

cuadros para simular el movimiento natural de los personajes. Pero no basta con hacer fotografías para que un personaje se mueva como si estuviera vivo, se necesita estudiar al personaje, ser uno con él, ser parte de ese mini universo que se crea gracias a la técnica Stop-motion.

Y para finalizar puedo traer a colación al trabajo realizado por el Ministerio de educación en Buenos Aires denominado “Medios Audiovisuales, Animación en el aula” Este trabajo propone brindar herramientas al docente que desee realizar un cortometraje de animación con sus alumnos en el marco de la enseñanza de Medios Audiovisuales.

“Promoviendo situaciones en las que los alumnos participen activamente en el diseño, la gestión, el desarrollo y la evaluación de diferentes proyectos relacionados con los medios audiovisuales. Al igual que promueve la realización de proyectos compartidos con Música, Danza, Teatro y las otras áreas del currículo.”(Ministerio de Educación. 2011 p.23)

Como lo afirma el autor estoy de acuerdo que el cine y en este caso la animación es sobre todo un trabajo que se realiza en equipo, y no solo se habla del trabajo de los alumno, también se puede integrar a el plantel de maestros para poder hacer un mejor trabajo, convocando un trabajo que se pueda articular con las demás áreas del currículo, para llegar a el trabajo plástico y como tecnológico que no será tarea fácil.

La animación es una experimentación constante y permite que muchas técnicas y contenidos platicos interactúen libremente

Dentro de los contenidos que apuntan a la producción de textos se puede proponer armar un guion. La animación puede basarse en una historia original planteada y creada por los

alumnos, o tal vez pueden elegir una hacer una adaptación de algún texto literario. Otra de las opciones que pueden funcionar satisfactoriamente es utilizar una temática de las demás áreas curriculares, como Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, o para difundir ciertos valores a través de una campaña de bien público entre los alumnos de distintos grados.

Pero para ponerse en esta ardua tarea de un cortometraje de animación en el aula existen una serie de actividades previas que se deben tener en cuenta. Los alumnos deberán conocer algunas pautas comunes del lenguaje plástico, como de los medios audiovisuales.

Gracias a los avances tecnológicos que permiten mejorar el campo de experimentación. La técnica de animación necesita de algunos objetos importantes como lo es una cámara fotográfica, para hacer registro de los minuciosos movimientos, el acercamiento del alumno a la cámara e permitirá una familiarización con algunas de las funciones básicas tal como, lente, obturador, *zoom*, diafragma, la rapidez que nos brinda una cámara digital y sus beneficios nos servirá de gran ayuda en el ámbito escolar, ya que las fotos realizadas no necesitaran ser impresas en papel, podemos verlas en el computador para su análisis esta opción nos eliminara los pasos de revelado donde ganaremos tiempo y reduciendo costos de impresión.

Teniendo en cuenta el conocimiento que se ha adquirido se puede empezar a plantear la animación, para esto es muy importante y fundamental dos pasos a seguir, el guion y el storyboard.

“Es común que al experimentar por primera vez una técnica de animación en un aula, el docente les dé libertad a los alumnos para realizar las situaciones que se convertirán en futuras acciones y/o –en el mejor de los casos– “gags” animados.”(Ministerio de Educación. 2011, p.29)

Tal como lo afirma el autor El tema o la historia será una consecuencia de esta situación. el docente puede pedir a los alumnos juguetes (muñecos/as articulados, vehículos, etc.) con el fin de que los alumnos puedan adentrarse a la animación con figuras tridimensionales. De esta forma los estudiantes tienen toda la libertad de creación de las acciones. Al docente le interesará que los alumnos se apropien de la técnica de animación y los alumnos también estarán internalizando el concepto de “historia” de esa situación animada. (“¿Qué quiero contar con estos elementos / personajes en este espacio?”)

El abordaje de un cortometraje requiere de un trabajo grupal para desarrollar cualquier historia por un lado está el guion que lo estructura y un *storyboard* que nos permita tener una idea visual de la producción final.

Como lo afirma el Ministerio de Educación (2011)

“al trabajar el proyecto de realización de un cortometraje, la historia cobra vital importancia. Entendiendo historia como la lógica de relación entre acciones específicas en un tiempo determinado. Esas acciones y acontecimientos deben tener una estructura narrativa que las relacione y les dé sentido”. (p.29)

En concordancia con el autor reconozco que es de vital importancia el trabajo de una historia, pero también sé que no se planteara como una historia normal, como un cuento que se pueda realizar en el mundo real, la animación es usada para plantear historias que no pueden ser contadas o realizadas y requiere de la animación para exponerlas

Debemos tener entonces una historia para contar. Esa historia puede ser, Propia, ya sea producción individual o grupal de los alumnos. De otro/s autor/es, en este caso, se adaptará el texto original (cuento, fábula, leyenda, etcétera).

“Y sí... en realidad nuestro producto audiovisual durará sólo un par de minutos.”

Trabajar meses en un proceso que requiere de nuestra infinita paciencia ya sea para organizar al grupo, evitar discusiones o pelias, cuidar todo el material creado ¿por tan sólo unos pocos minutos de duración del producto final?

“Como docentes sabemos que el proceso es tan o más importante que el producto realizado porque –como todo buen proceso– deja un valioso bagaje de enseñanzas. Asumir este proyecto implica una responsabilidad y necesita de estrategias que, en nuestro trabajo escolar, desarrollamos con los alumnos”

(Ministerio de Educación, 2011, p.47).

METODOLOGÍA.

INVESTIGACIÓN ACCIÓN PEDAGÓGICA

El modelo orientador de este trabajo es la investigación acción pedagógica propuesta por Restrepo (1998-2002) que incluye tres fases que se repiten una y otra vez, siempre con el fin de transformar la práctica pedagógica y buscar mejorarla permanentemente. Estas fases son: la reflexión de la problemática, la planeación y la ejecución de acciones alternativas para mejorar la situación, considerando al maestro como investigador que participa en todo el proyecto.

La Investigación Acción Pedagógica en este Proyecto, ha permitido recorrer las fases de la siguiente manera:

La primera fase se ha constituido en una deconstrucción de la práctica pedagógica investigativa, la segunda como una reconstrucción o planteamiento de alternativas y la tercera como evaluación de la efectividad de la práctica reconstruida.

Deconstrucción o reflexión de la problemática: Para llevar a cabo este primer paso metodológico, se han tenido en cuenta los datos registrados en las bitácoras, las observaciones del docente y entrevistas informales conversacionales con los estudiantes, teniendo en cuenta que unos y otros están mediados por múltiples factores como la cultura, las ideologías, los símbolos, las convenciones, los géneros, la comunicación, que no dejan ver directa y transparentemente las ideas de sus autores. Por tanto la teoría se ha ido construyendo gradualmente a partir de lo

anterior, caracterizando las cualidades de las situaciones particulares, como también el análisis de la práctica pasada y presente.

El sentido de la Investigación Acción Pedagógica en este proyecto, es la búsqueda continua de la estructura de la práctica y sus raíces teóricas para identificarla y someterla a crítica y mejoramiento continuo. Al hablar de la estructura de la práctica nos referimos a que ésta consta de ideas (teoría), herramientas y ritos, susceptibles todos de deconstrucción. En esta Investigación se ha ido logrando que la propia práctica pedagógica pase por una pedagogía emancipatoria donde el maestro ha ido reflexionando su propia práctica cotidiana, dándose cuenta de los errores que ha venido cometiendo por repetición inconsciente, pasando a construir alternativas investigativas que lo motivan a la transformación.

La crítica y la autocrítica, propias de la Práctica Pedagógica Investigativa develan estas ideas poseedoras y nos permiten desarmarlas. La introspección, el autoexamen crítico, nos admite, además, descubrir nuestras debilidades pedagógicas y dejar de asumir siempre la posición de juez en todas las cosas. En estos procesos de deconstrucción y reconstrucción, la relación ética educador - educando se revisa y se erige como la relación más destacada de la práctica pedagógica. El reconocimiento de las propias limitaciones, la autocrítica y catarsis de éstas deriva la comprensión más profunda del proceso pedagógico y sus aristas, la identificación de fuerzas conflictivas que subyacen en la práctica, llevan al docente de la inseguridad y la confusión profesional a la serenidad frente al proceso pedagógico y le permiten dudar sin pánico

de los esquemas organizativos de la clase y de los métodos preferidos o simplemente utilizados, en este caso los referidos a los procesos creativos

La segunda fase llamada Reconstrucción o Planeación, permite un acercamiento a la innovación, sin desconocer procesos anteriores. Es una reafirmación de lo bueno de la práctica anterior complementada con esfuerzos nuevos y propuestas de transformación de aquellos componentes débiles, y poco operantes. Reconstruir la práctica produce saber pedagógico nuevo para el docente y se le objetiva y sustenta por escrito. Todo este proceso consiste en pasar de un conocimiento práctico más bien inconsciente, a un conocimiento crítico y teórico. El objetivo de la Investigación acción pedagógica es la transformación de la práctica a través de la construcción de saber pedagógico individual. No se trata de construir teoría general: En consecuencia, el profesor no se enfrenta con los problemas a que da lugar generalizar más allá de la propia experiencia. Dentro de este contexto, la teoría es simplemente una estructura sistemática de la comprensión de su propia labor.

En suma, la Investigación Acción Pedagógica, es un instrumento que permite al maestro comportarse como aprendiz de largo alcance, como aprendiz de por vida, ya que le enseña cómo aprender a aprender, cómo comprender la estructura de su propia práctica y cómo transformar permanente y sistemáticamente su práctica pedagógica.

Y por último encontramos la evaluación de la práctica reconstruida, ejecución de acciones alternativas: es la evaluación de la práctica. Para ello se desarrolla ésta y se ha dejado

actuar por cierto tiempo, acompañando su accionar con notas sobre indicadores de garantía. Después de observar sus resultados se analizan las tablas de observación individual y el producto final en un balance con trabajos iniciales y se evalúa el éxito de la transformación.

DISEÑO METODOLÓGICO.

Este Proyecto se desarrolla en el paradigma cualitativo, el cual se caracteriza por ser interpretativo desde diferentes técnicas y métodos que lo identifican, principalmente en la relación directa con el grupo social y su contexto.

Este Enfoque ofrece muchas potencialidades para mejorar la práctica profesional, porque permite su reflexión pero a la vez la profundización en las teorías y las metodologías que la sustentan. Durante la primera etapa de investigación: La observación, es fundamental reconocer indicadores dentro del aula que conduzcan a la identificación de la problemática, para su comprensión e interpretación, En este proyecto las Bitácoras como herramienta de registro permitieron el reconocimiento de dichos indicadores y la posterior identificación de la problemática.

El paradigma cualitativo también permite la relación dialógica entre el grupo social a investigar y el sujeto investigador, lo que contribuye al reconocimiento de la particularidad de cada estudiante; sus fortalezas, sus debilidades y potencialidades, para tener en cuenta durante el

proceso de cada una y evaluar progreso más que resultados. Entonces no basta con describir los hechos sino que se hace necesaria su interpretación y así la posibilidad de transformación.

Pasando a la recolección de información y lograr los objetivos propuestos se aplicaron las siguientes técnicas:

La primera de ellas es la observación participante, Esta técnica permite al maestro investigador hacer una inmersión en el contexto, hace posible su introducción dentro del grupo de estudiantes y forma parte de él haciendo descripciones de los acontecimientos, de las personas y así comprender la problemática del grupo. Lo anterior está registrado mediante las bitácoras de carácter pedagógico y las entrevistas informales conversacionales.

Las bitácoras de carácter pedagógico se constituyen en un instrumento de registro fundamental en este tipo de investigación. En él se registran hechos que suceden en forma diacrónica, que se desarrollan a lo largo del tiempo y Sincrónica, simultánea, las ideas inmediatas que ocurren, aspectos programáticos de la investigación, comentarios propios o de otras personas, observaciones de acontecimientos, comentarios informales, soluciones, entre otros. Por tanto este instrumento permite registrar las experiencias en la etapa de investigación.

Retomando toda la información que se obtuvo de las bitácoras llevadas en el primer año de trabajo en la Institución y que al observar algunas debilidades nace la necesidad de hacer una investigación por el lado de la creatividad, pero también influiría la habilidad de algunas estudiantes en cuanto al modelado en diferentes materiales. Esto me lleva a construir diarios de

campo en mi primer año de trabajo que darán paso a la investigación en el siguiente año, siendo así una investigación de dos años de arduo trabajo

De este modo mi trabajo empieza en 2013 al entrar como docente en el área denominada área de interés personal. En la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen, siendo mi primer trabajo como docente entro con las ganas de dar lo mejor de mí. El área disciplinar es basada en arte con material reciclable y manualidades tratándose de artes plásticas mi entusiasmo por fortalecer la creatividad en las estudiantes es grande. Es en este momento que me doy cuenta del inconveniente que presentaban algunas de las estudiantes. Puesto que en el colegio no les interesa que la estudiante sea creativa o que en un futuro sean artistas “lo que yo quiero es que les enseñe a hacer cosas que les sirvan para vender, para que tengan su propio dinero” eso afirmó la rectora de la Institución.

Con esa información y orden dada, trate de hacer lo mejor posible para que las estudiantes hicieran sus mejores creaciones, usando su originalidad, y es ahí donde me doy cuenta que muchas estudiantes querían que yo les llevara todas las pautas negándose a imaginar y hacer sus propias creaciones.

En el transcurso del año se recoge información que me arroja datos para la investigación.

Las estudiantes, presentan una debilidad muy grande en la creación, la invención y mayor aun la creatividad, ya sea porque en su currículo de área la asignatura de artes no se encuentra establecida como debería estarlo, ya que las estudiantes afirman tener clase de Educación Artística hasta grado noveno, pero que en realidad no orientada como debería hacerse, dando una rama de la educación artística en cada grado, esto ha cortado, estancado la creatividad en ellas, para sustentar esta pérdida de oportunidad para hacer arte, el colegio ha implantado una materia

llamada “aprovechamiento del tiempo libre” donde pueden ver diferentes áreas, en ellas podemos encontrar el arte y los deportes.

Pero ya que la clase es tomada como obligatoria en su currículo y se brinda en las tardes a algunas de las estudiantes poco les agrada la idea de utilizar su “tiempo libre” de esta manera.

Otro de los factores que pude afectar es que la educación que se quiere brindar en el colegio en cuanto a las artes me parece muy negativa, ya que se quiere enseñar el arte para un medio de comercio, “hacer algo que las estudiantes puedan vender” por tanto las artes serán vistas como herramienta laboral, y no como un medio de liberación hacia mundos fantásticos.

De esta manera he notado una baja autoestima en sus habilidades artísticas y coartando su creatividad. Escuchando afirmaciones como: “no profe yo no puedo”, “profe hágamelo usted”, o “profe yo no sirvo para eso”. Frases que han cortado la creatividad.

Es así como me surgen una serie de preguntas al final del año escolar que me podrán servir de pauta para mi siguiente trabajo:

¿Qué estoy haciendo mal?, ¿cómo podré llegar a ellas para que no se aburran?, ¿qué técnica de trabajo podré utilizar en mi próximo año escolar?

En el lapso de tiempo de transición de entre un año escolar y el otro (vacaciones) había encontrado la pregunta que tenía para mi practica pedagógica investigativa basada en la los procesos creativos, su fortalecimiento mediante la técnica de animación stop motion.

Al inicio de clase y leyendo mi plan de estudios a las estudiantes me doy cuenta que la idea de hacer *stop-motion* tiene gustos compartidos hacia la afirmación y la negación, la mayoría de las estudiantes no han escuchado la palabra “stop motion” y no saben cómo es la construcción

de esta técnica, en este momento paso al explicar de qué se trata, y los resultados (películas) que seguramente ellas han visto.

“seguramente ustedes han mirado películas como: pollitos en fuga, wallace y gromit, o las famosas películas de tim Burton, el extraño mundo de Jack, o el cadáver de la novia”

Al escuchar estos titulo de los films todas las estudiantes han evidenciado el trabajo que se hace con esta técnica y les agrada la idea de hacer algún corto parecido a las películas nombradas anteriormente.

En el primer y segundo periodo busco la manera de que las estudiantes mejoren su motricidad trabajando objetos en tercera dimensión en diferentes materiales, investigo el desenvolvimiento de las niñas en diferentes materiales de modelado o de creación.

Para el segundo y cuarto periodo empiezo a trabajar en el *stop-motion* como tal. Para iniciar con el trabajo fortalezo el conocimiento que les había dado al principio del año sobre la técnica dando mayor información, los tipos de animación stop motion, tales como: *pixelation, clay animation, cut out, Rotoscopia Time lapse y el video croma*. De los cuales trabajaríamos en el *pixelation, el clay y el cut out* de este modo me doy cuenta que el mejor tipo de animación *stop-motion* es el *clay animation*, ya que al trabajar con plastilina las estudiantes presentan mejores resultados

Le trabajo fue constante y dispendioso, para introducir a las estudiantes en el cuento de la animación les pedí traer algunos de su muñecos con los cuales alguna vez jugaron o los peluches que tenían, esto con el fin de empezar como un tipo de juego para que poco a poco fuese aumentando el trabajo.

Las estudiantes quisieron llegar a la fotografía lo más rápido posible y al darse cuenta que es necesario pasar por la construcción de historias y más aún el storyboard debieron hacer las cosas tal y como las indica los procedimientos de elaboración de una animación. Para ella ha sido muy dispendioso el trabajo de elaboración del storyboard ya que piensan que es necesario saber dibujar tal como lo hace un profesional, pero les doy a conocer que no es necesario hacerlo con tanto detalle, sino entender lo que las imágenes nos dicen que hacer.

Luego se trabajó con el *stop-motion* a base de material reciclable esto hacia que las estudiantes creen historias dando pie a su creatividad, logrando con esto encontrar personajes en cualquier otro material.

Pasado esto hicimos sesiones de animación *pixelation* dejando que las estudiantes expresen con su cuerpo lo que anteriormente habían hecho con sus muñecos o con otros objetos. Terminando con ello pasamos a la animación a la que todas querían llegar, *clay animation*, como los estudiantes ya tenían el conocimiento con el storyboard se plantearon las historias más rápido y se procede al trabajo mejores calidades de trabajo.

Esto me afirma que después de haber trabajado en los diferentes tipos en animación y a medida que se iba avanzando en el trabajo las estudiantes tenían mejores ideas de creación para sus animaciones. Siendo más originales es sus trabajos, al igual que en su fluidez y flexibilidad.

De la misma manera La entrevista informal conversacional son preguntas que se formulan en torno a un asunto que se explora ampliamente sin utilizar un guía que delimite el proceso.

En el periodo de ejecución de la practica pedagógica investigativa, en el año de investigación de mi trabajo puede hacer algunas de las entrevistas a las estudiantes que tenían

pocas habilidades para la elaboración de trabajos manuales tridimensionales, las entrevistas se basaban en si ellas tenían poco interés en el trabajo o si tal vez no había explosión creativa.

Encontrando respuestas como:

-No puedo hacer esto.

-no me gusta hacer lo que estamos haciendo.

-Yo nunca había hecho esto.

-Por qué no hacemos otra cosa.

Estas entre otras fueron las respuestas a preguntas de por qué se manifestaba de esta manera en el trabajo que realizábamos.

En el siguiente año de mi proyecto pedagogía y planteando ya los talleres para la investigación, a menudo tenía conversaciones con las estudiantes, entrevistas informales donde podía obtener información del trabajo que se estaba realizando, de lo que estaba surgido en las estudiantes y su forma de entender los talleres, esto me ayudaba para la elaboración de los talleres que seguían, si tenía que hacer ajustes en ellos o si podía ponerlos en práctica tal y como los tenía planteados.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población con la que se desarrolla la propuesta son las estudiantes de bachillerato, de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen, con un rango de edad entre los 11 a 16 años. La muestra que se ha tomado son 8 estudiantes; de las cuales se encuentran, una estudiante de sexto grado, dos estudiantes de octavo grado, una estudiante de noveno grado, dos

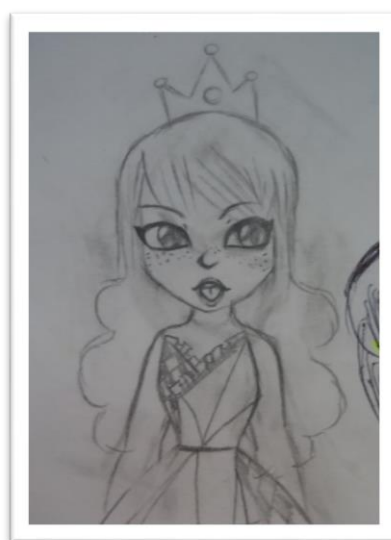
estudiantes de décimo grado y una estudiante de grado once. Se pretende evidenciar y sustentar el proceso creativo de las estudiantes a través de la inclusión de la técnica de animación Stop Motion.

TALLERES.

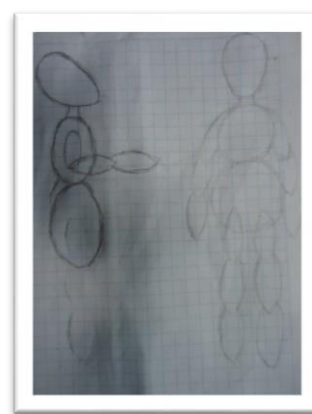
TALLER 1.



Fotografía # 2



Fotografía # 3



Fotografía # 4

Avatar de fantasía (originalidad)

Avatar: “En Internet y otras tecnologías de comunicación modernas, se denomina avatar a una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación.

Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales.”

Elaboración de personajes usando su originalidad para crear una imagen basándose en sus deseos o en su personalidad buscando en la fantasía pautas para realizar bocetos que luego pasaran a la tridimensionalidad.

Materiales.

En este primer taller utilizaremos como material físico papel y lápiz y una de sus fotografías de cuerpo entero pero es muy importante un material interior, la imaginación que se les pide a las chicas para alejarse un poco de la realidad y adentrarse a un mundo fantástico

Motivación

Se le indica a las chicas imágenes de bocetos de fantasía creados para la animación, llevando personajes de juego de video o comics que están en sus primeras etapas de creación (bocetos) las chicas podrán observar diferentes personajes de la fantasía y poder hacer sus representaciones

Actividad

Se les pide tomar rasgos característicos de su fotografía y llevarlos a un mundo fantástico, dales vida a seres que en el mundo real no tiene cabida pero teniendo esa conexión de humanización para con el mundo

Se les indica como a elaborar bocetos siguiendo patrones de esquema corporal (basándome en los patrones de dibujo anime) para que se les facilite en su elaboración del avatar, algunas chicas lo toman como pauta pero otras deciden elaborarlo a su manera

Evaluación del taller:

En este taller puede percatar que cada estudiante fue capaz de elaborar su avatar de acuerdo a lo que se les había sugerido, más de la mitad de las personas que he viendo observando

creo grandes personajes donde quisieron poner sus rasgos característicos y otras salieron totalmente de sus características para adentrarse a la fantasía totalmente, haciendo avatares tales como duendes, Hadas o hasta animales animados. Esto me da a entender que las estudiantes poseen mucha creatividad en cuanto a la originalidad de creación.

TALLER 2 y 3



Fotografía # 5

De la 2D a la 3D. (Originalidad, fluidez, fantasía)

En este taller pasaremos el boceto *avatar* que está en papel y lápiz (2D) a una tercera dimensión para dar creación a los personajes para nuestra animación.

Materiales

Avatar en 2D, plastilina y alambre.

Actividad

Teniendo ya el *avatar* en dos dimensiones trabajaremos en la creación de muñecos para la animación. Empezaremos creando el esqueleto del muñeco con una base de alambre de aluminio para dar una mejor estabilidad.

En la animación *stop-motion* se usa como esqueleto para cada personaje pequeño robots que dan una mejor articulación pero en este caso solo lo haremos con alambre ya que no será una animación profesional. Teniendo ya los esqueletos de alambre pasaremos a dar forma con la plastilina adquiriendo el resultado deseado.

Evaluación del taller

Encontré dificultad en la concepción de volumen y en la elaboración, insatisfacción y a la vez alegría por cómo habían quedado sus personajes, hablo de insatisfacción por que al terminar su creación se dieron cuenta que no había quedado como ellas habían planeado que quedaría en su boceto 2D pero satisfacción o alegría porque no se creían capaces de hacer lo que lograron.

TALLER 4



Fotografía # 6

¿Estoy a gusto con mi trabajo? (flexibilidad, fantasía)

Replanteamiento del boceto realizado (avatar) mostrando su satisfacción hacia él, haciendo ajustes o cambiándolo totalmente para ajustarlos a un grupo y a una historia planteada.

Con este taller tratare de observar la flexibilidad que poseen las estudiantes para con sus trabajos utilizara los mismos materiales que la ves anterior pero como para este día habrán dejado de lado su trabajo por uno días ya lo verán diferente haciendo una crítica sobre él.

Materiales.

Usaremos los mismos materiales que las anteriores sesiones papel y lápiz Motivación.

Actividad

Empezaré con una serie pregunta: ¿qué les parece su trabajo? ¿Quieren cambiar algo? De esta forma mirare si las chicas son flexibles en su capacidad creadora, y se harán los retoques que se requieran a los personajes.

Evaluación del taller:

En este taller me he podido dar cuenta que es muy fácil que las chicas cambien de opinión en cuento a su trabajo, ya que antes elaborado su avatar ahora muchas de ellas lo quisieron retocar y algunos lo cambiaron totalmente, pero esto sucedió debido a que no encontraron en el trabajo realizado lo que habían pensado o no lo pudieron elaborar

TALLER 5



Fotografía # 7

¡Fuera de este mundo! (Fantasía, originalidad)

En este taller las estudiantes crearán en grupo una historia para agregar a cada personaje

Motivación

Realizare Una breve historia de improvisación de parte mía donde para crear un mundo y un vida a mi personaje les hará entender el trabajo, seguido de pautas para tener una buena historia (inicio, nudo, desenlace)

Materiales.

Para esta actividad los materiales que usaran serán papel y lápiz

Actividad.

Se platearan grupos para elaborar historias de fantasía “saliéndonos” de este mundo real y adentrándonos al imaginario sin dejar una conexión que nos permita estar en el trabajo fantástico Ya teniendo los personajes, los grupos deberán inventar una historia donde puedan involucrar a cada personaje.

Cuadro a Cuadro (fluidez)

En el siguiente taller y teniendo ya sus personajes y una historia, procederemos a hacer el storyboard que les ayudará a plantear cada escena para moverse mejor en la animación

Motivación.

Les indicaré algunos trabajos retomados de la web en diferentes técnicas y daremos paso a su elaboración

Materiales

Se utilizara como material papel y lápiz

Actividad

Procederé a indicarles de que se trata un storyboard sus pasos y su función en una animación, haciendo ver la importancia de él y la ayuda que brinda su buena elaboración y uso

Evaluación del taller

Con este trabajo podremos evaluar la fluidez de las alumnas en su elaboración, detalle y creación de cada cuadro pasado este taller me doy cuenta de que algunas de las chicas

observadas no les agrada mucho el cuento del dibujo, por ese motivo no les agrado el taller manifestándolo en sus reclamos y quejas de que no podían dibujar y que estaba muy difícil, pero también encontré algunas estudiantes que se les facilito y entendieron muy bien el concepto planteado uno un grupo que no quiso hacer el storyboard y se miró la diferencia de creación en cuanto el proceso de creación

TALLER 7 Y 8.



Fotografía # 10

Escenografía (fantasía, originalidad, fluidez flexibilidad)

Siguiendo con nuestro trabajo de animación esta sesión se trabajara en la elaboración del espacio escenográfico, si recordamos en el taller 4 “¡fuera de este mundo!” se diseñó los bocetos preliminares de este trabajo así que se empezará a trabajar.

Motivación.

La clase empezará con videos making of (videos del detrás de cámara) de animaciones *stop-motionales* como *paranorman* y *boxtrolls* películas Dirigida por el director creativo de TellTale Games, Graham Annable en estudios Laika que les indicara y les dejara ver como es creada la escenografía para estas exitosas cintas.

Materiales.

Para este taller trabajaremos con todos los materiales que el reciclaje nos pude brindar tal como revistas, periódico, cartón alambre, plástico y materiales de artes plásticas como la plastilina, la pintura, pinceles, cartulina cinta, balsa, entre otros.

Actividad

En primera instancia se contara con los materiales planteados anteriormente y se procederá a hacer cada escenario de acuerdo a su historia se deberán realizar uno o más espacios para la animación

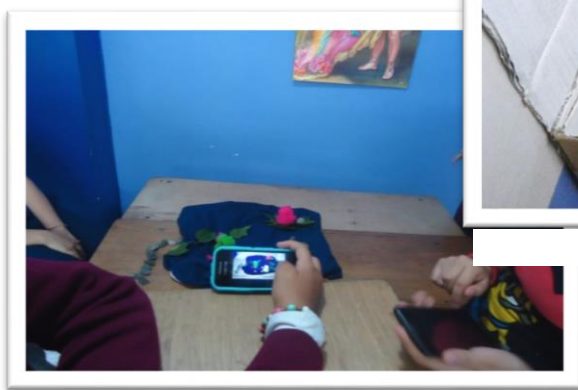
A modo evaluativo cada grupo me hará saber que tan original es y que tanto se ha usado de fantasía para cada trabajo.

Evaluación del taller

En este taller puedo mirar y evaluar la creatividad de las estudiantes ya que en este taller podía evaluar las 4 características de la creatividad (originalidad, fluidez, flexibilidad y fantasía) las estudiantes tomaron y recurrieron a el material que habían traído y para cada espacio escenográfico tomaron una caja de cartón que les sirvió para la delimitación del espacio,

recurriendo a diferentes tipos de material se encontraron arboles creados de revistas, pequeños universos en un espacio de menos de treinta centímetros cúbicos, y también encontramos que las estudiantes recurrieron a usar la naturaleza para su propuesta

TALLER 9 y 10



Fotografía # 12



Fotografía # 11

Fotografías (fluidez)

En este taller procederemos a hacer cada fotografía para la animación, el *stop-motion* requiere de fotografías para su elaboración en este caso pondremos 10 fotografías por segundo para tener un buen movimiento en los personajes.

Motivación.

Para esta actividad se llevara algunos videos del *making of* de algunas animaciones *stop-motion* para que las estudiantes se hagan a la idea de cómo serán el trabajo

Materiales.

Para este trabajo retomaremos todo el material ya creado en los anteriores talleres tales como los personajes, la escenografía, el *storyboard* y una cámara digital o la cámara de sus celulares.

Actividad

Se les indicara que la cámara deberá permanecer inmóvil para un mejor trabajo así que se construyen trípodes con lo que tengamos a la mano para dejar la cámara firme en un solo sitio

Se les enseñara en el manejo de cámara algunos tipos de enfoques y encuadres para una buena fotografía y se procede a disparar, sabiendo que con cada fotografía deberán mover su personaje tal como lo indica el *storyboard*

Evaluación del taller.

Para esta actividad se trabajó con las cámaras de los celulares que algunas de las chicas tenían, como también con cámaras digitales, fue un trabajo largo y que en poco tiempo se tornó como ellas lo denominaron “cansón” ya que tenían que hacer muchos fotos y muchas de ellas no les salían como ellas querían así que tendrían que volverlas a hacer ya pasado un tiempo ya mire a las chicas entretenidas en las fotos y cada una de las chicas en sus grupos cumplía una función mientras una de las chicas hacia las fotografías las otras se encargaban de mover los muñecos que necesitaban movimiento en ese momento, fueron necesarias dos clases para terminar toda la sesión de fotografías que se necesitaba para hacer su trabajo.

antes de lo que yo había planeado, no obstante aunque para mí ya habían terminado ellas siguieron agregando detalles y puliendo cada detalle que miraran que necesitaba la animación

TALLER 12.

Exposición del trabajo (fluidez)

La fluidez de cada creador es muy importante en este caso ya sea para su exposición como para su presentación ante el docente o sus compañeros.

Motivación.

Para empezar esta clase les expuse una de las animaciones que yo tenía elaboradas y les explique lo que quería expresar con dicha animación

Materiales.

Computador, animación elaborada.

Actividad.

Ya terminado el trabajo esta sesión será para su exposición, donde cada grupo indicara a su demás compañeras sus trabajos y si nos es permitido indicarlo en el colegio

Evaluación del taller.

La exposición de cada grupo fue muy corta y lastimosamente solo me la presentaron a mí, cada grupo se acercó a mi computador y expuso su trabajo indicándome de que se trataba la animación.

ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Tras haber trabajado en la elaboración de los talleres prácticos y mirando los resultado de cada taller, cabe resaltar que cada uno de ellos fue elaborado con la necesidad de fortalecer las características de un ser creativo planteadas por Guilford (1952) , la creatividad, la flexibilidad y la fluidez y la última plateada por Todorov (1974) la fantasía, pasamos al análisis respectivo, haciendo un cruce entre la teoría y la práctica.

TABLAS DE OBSERVACIÓN DE CADA ESTUDIANTE.

ORIGINALIDAD.				
ESTUDIANTE	LA NOVEDAD	MANIFESTACIÓN INÉDITA	LA SINGULARIDAD	LA IMAGINACIÓN
Brithey M	X	X	X	X
Camila F	X	X	X	X
Paola R	X			X
Lizeth F	X	X		X
Sofia C	X		X	X
Liceth M			X	X
Karen V	X	X	X	X

Tabla 1 originalidad

Siguiendo lo que afirma Guilford (1952) que un ser creativo es original se observó que todas las estudiantes en su proceso creativo son originales, ya que poseen dos o más características de un sujeto original en cuanto a su proceso creativo según las talleres iban

desarrollándose se pudo evidenciar que todas las estudiantes imprimieron la novedad en ellos ya que al principio de las prácticas las estudiantes se apoyaban mucho en ilustraciones o diseños que les daba de referencia, pero poco a poco fueron alejándose de ellos y creando sus propios trabajos guiadas por las pautas de dibujo dadas. Tratando De mostrar trabajos diferentes ya sea a los ejemplos mostrados y a los de su compañeras, otra de las características que se encontró en los talleres fue el de la imaginación, cada taller fue diseñado para despertar la imaginación de Las estudiantes y prácticamente logro su cometido, ya que la exploración de ellas en cuanto al trabajo fue constante, las ideas no cesaban y siempre proponían cosas nuevas para seguir y mejorar su animación. De esta manera podemos ver que las 7 estudiantes con las que lleve a cabo mi proyecto crecieron en su originalidad creadora a medida que los talleres se iban planteando.

FLUIDEZ.				
ESTUDIANTE	VARIEDAD Y AGILIDAD DE PENSAMIENTO	REPENTISMO	POST JUICIO	EXPRESIÓN
Brithey M	X	X	X	X
Camila F	X	X	X	X
Paola R	X	X	X	X
Lizeth F	X	X	X	
Liceth M			X	
Sofia C	X	X	X	
Karen V			X	

Tabla 2 fluidez

En cuanto al a fluidez podemos notar que 5 de las 7 estudiantes mostraron fluidez, en el transcurso de su trabajo porque a medida que se les iba planteando cada taller y el pasar de las semanas su fluidez aumentaba, ya que cuando empezamos con el trabajo les costaba un poco de trabajo hacer fluir sus ideas, para hacer ágil o para tener más velocidad en cuanto a sus respuestas o su elaboración, con el paso del tiempo note que su forma de expresión era más rápida y gracias a la insistencia de creación del *storyboard* para cada animación su calidad en la fluidez fue aumentando, su forma de expresar su pensamiento cambio y cada día tenían mejores bases para sustentar sus animaciones.

FLEXIBILIDAD				
ESTUDIANTE	REFLEXIÓN	ARGUMENTACIÓN	VERSATILIDAD	PROYECCIÓN
Brithey M	X	X	X	X
Camila F	X	X	X	X
Paola R	X		X	X
Lizeth F	X	X	X	X
Sofía C	X	X	X	X
Liceth M		X		
Karen V	X			

Tabla 3 flexibilidad

Al mirar las anteriores tablas de flexibilidad podemos notar que la mayoría de las estudiantes son flexibles en cuanto a su creatividad. Llegar a una reflexión para sus trabajos o argumentar lo que han hecho fueron cosas que pude notar en la mayoría de ellas, o también tener una visión de cómo quieren que termine su trabajo, utilizando la proyección para tal fin, en los talleres puede notar que las estudiantes tiene una facilidad para cambiar de parecer ante las cosas,

escogido lo mejor para la continuidad del trabajo, pero a la vez desvían su trabajo por cualquier cascarita u obstáculo que se les ponga en el camino, si versatilidad se pone en juego en este momento, con todo esto podemos concluir que en su creatividad está presente la flexibilidad.

FANTASIA.			
ESTUDIANTE	PENSAR	ELABORACIÓN	PRODUCTO FINAL
Brithey M	X	X	X
Camila F	X	X	X
Paola R	X	X	X
Lizeth F	X	X	X
Sofia C	X	X	X
Liceth M	X		
Karen V	X		

Tabla 4 fantasía

En cuanto al a fantasía y siguiendo lo referido por Todorov (1974) pude encontrar diferentes tipos en el trabajo de las estudiantes algunas de ellas sugirieron su trabajo tal y como fue pensado y planteado la evaluación y elaboración del trabajo, desde su creación del boceto hasta el producto final. Llevando su idea para elaborarla tal y como fue pensada y obtener el trabajo final como fue pensado, todo esto gracias al trabajo del *storyboard*, otro de las casos presentados fue el de trabajos que fueron cambiando, tras el su elaboración para obtener un producto final que no fue pensado como se hizo.

TABLA DE ANÁLISIS Y OBSERVACIÓN GENERAL.

	Originalidad	Flexibilidad	Fantasía	Fluidez
Brithy M	X	X	X	X
Camila F	X	X	X	X
Paola R	X	X	X	X
Lizeth F	X	X	X	X
Sofía C	X	X	X	X
Liceth M	X			
Karen V	X		X	

Tabla 5 observación general

CONCLUSIONES.

El trabajo de práctica pedagógica investigativa evidencio diversas conclusiones. La primera de ellas corresponde a la respuesta de la pregunta investigativa: El *stop-motion* contribuye positivamente a los procesos creativos de estudiantes, ya que a partir de lo dicho por Guilford (1952), la fluidez, flexibilidad y la originalidad se fortalecieron, al crear piezas auténticas ante proyectos personales que no son medidos por estándares sino que son valorados en su singularidad.

La práctica pedagógica investigativa muestra, que es factible ahondar en el trabajo de técnicas de animación como el *stop-motion*, y aún más en la realización de cortos animados con estudiantes de bachillerato, ya que resulta de gran ayuda para su desarrollo integral tal como lo afirma Pullen (2007) la importancia del trabajo grupal, el *stop-motion* llevado al aula, aumenta y da paso al trabajo grupal en los estudiantes, ya que, el trabajar en una animación, se deberá pensar en grupo, no individualmente, para que el trabajo sea satisfactorio creando vínculos entre los estudiantes.

Aunque se ha dicho que trabajar el *stop-motion* se requiere de muchos materiales complejos y diversos, esta práctica pedagógica investigativa, evidencio, que es posible realizarlos con pocos materiales ya que lo que es central es la imaginación y recursividad de las personas para lograr los objetivos.

Al trabajar con la técnica de animación stop motion en el aula, es importante explorar cada rama de este medio de trabajo, el ahondar en el *clay animation* arrojará aún mejores resultados.

RECOMENDACIONES.

Por último, podré dar algunas recomendaciones de la utilización del *stop motion* como un medio para el desarrollo de la creatividad entre ellas:

En la organización del trabajo en grupo se requiere distribuir diferentes roles y responsabilidades. También es importante considerar los diferentes aportes desde de las diferentes saberes por ejemplo, desde el saber de la lectura y la escritura se puedan construir los guiones literarios. Uno de los ejercicios fundamentales es la participación de todos los estudiantes, desde la posibilidad de experimentar y participar en todas las etapas de realización.

Es necesario adentrarse en nuevas metodologías de trabajo para que los estudiantes sean sujetos más activos y no deserten de sus actividades escolares, la intromisión de las TIC como herramientas pedagógicas utilizadas correctamente nos brindaran la ayuda suficiente, una de estas herramientas puede ser la técnica de animación stop motion.

BIBLIOGRAFÍA.

Gómez V. (2012), “CLEO” cortometraje del género fantástico con la técnica Stop Motion.

Universidad católica Andrés bello

Morrissey J.: El uso de TIC en la enseñanza y el aprendizaje. Cuestiones y desafíos

Todorov T. (1974) introducción a la literatura fantástica (2da. edi.). buenos aires: editorial tiempo contemporáneo

Cumpa. J. (2005) Desarrollo de la Creatividad Fondo Editorial Universitario

Hernández S. (2008). «El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje». En: «Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico» [monográfico en línea]. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 5, n.º 2. UOC.

<http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>> ISSN 1698-580X

Ortiz, L. (2012) *CURSO INVESTIGACIÓN CUALITATIVA* Universidad Nacional Abierta y a Distancia –UNAD-

Restrepo, B.: Una variante pedagógica de la investigación-acción educativa OEI-Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)

Guilford, J. P. et al. Compilador: Strom, R. D. (1983). *Creatividad y Educación*. España. Ediciones Paidós

Sánchez Escalonilla, A (2009). *Fantasías de aventuras: claves creativas en novelas y cine* (1era edición) Barcelona: editorial Ariel

Ministerio de Educación de Buenos Aires. (2011) Medios audiovisuales, Animación en el aula
Aportes para la enseñanza Escuela Primaria;

Paul Wells. (2007) Fundamentos de la animación. Parragón Ediciones S. A. Barcelona.
<http://www.terras.edu.ar/aula/tecnicatura/13/biblio/WELLS-Paul-animacion3d.pdf>

Esquivias (2004), creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones, Revista Digital
Universitaria 31 de enero 2004 • Volumen 5 Número 1 • ISSN: 1067-6079

http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Purves, B (2008). Stop motion: *Passion, Process and Performance* (1era ed.). Eslovenia: Focal
press

Navas, J et al (2004); *Teorías e instituciones contemporáneas de educación, la educación como
objeto de conocimiento. el concepto de educación (cap. 2)* Madrid, Biblioteca Nueva.

Mejía (2013), la praxis pedagógica de la educación artística en la formación universitaria: una
mirada desde cuatro universidades públicas colombianas, tesis Doctoral

ANEXOS.

Esta práctica pedagógica investigativa nos arrojó una serie de anexos tales como imágenes fotográficas y videos que se brindaran en un CD para su mejor visualización.

El material que lleva dicho CD aportará 7 carpetas en las cuales encontramos en 6 de ellas el cuadro a cuadro de los grupos de trabajo, en otra de ellas denominada “fotos y videos talleres” en la que se encuentran diferentes fotografías y videos de las clases, personajes, *storyboard*, entre otras. Y para finalizar fuera de dichas carpetas se encuentran los videos de presentación final de cada etapa de trabajo en cuanto a los tipos de animación *stop-motion* que se retomaron: *Pixelation, cut out, clay animation, stop motion* con objetos cotidianos.