



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE ARTE
ESCUELA DE ARTES VISUALES
Y DISEÑO GRÁFICO

**EDUBLOG: RECURSO DIDÁCTICO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE
LAS ARTES VISUALES PARA LOS ESTUDIANTES DE ARTE
DE LA UNIVERSIDAD DE LOS ANDES**

Memoria de Grado
Presentada para optar por el título de Licenciado en Artes Visuales
Universidad de Los Andes, Estado Mérida 2022.

Autor: Br. Luis Edgardo Lugo Giménez
C.I.V-15.056.480
Tutora: Licda. Malena Andrade

Mérida, Septiembre 2022.

Índice General

	Pág.
AGRADECIMIENTO.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
Capítulo I. El Problema	
1.1. Planteamiento del Problema.....	7
1.2. Objetivos de la Investigación.....	12
1.3. Justificación de la Investigación.....	13
Capítulo II. Marco Teórico	
2.1 Reseña Histórica.	16
2.2 Antecedentes de la Investigación.....	17
2.3 Bases Teóricas	25
2.4 Definición de Términos.....	34
Capítulo III. Marco Metodológico	
3.1. Tipo y Diseño de la Investigación.....	44
3.2. Población y Muestra	45
3.3. Técnica e Instrumento de Recolección de Datos.....	46
3.4. Procedimiento.....	47
3.5. Análisis de Datos.....	48
3.6. Datos Gráficos.....	49
3.7 Conclusiones.....	54
Capítulo IV. La Propuesta	
4.1Presentación de la Propuesta.....	59
4.2. Justificación de la Propuesta.....	59
4.3. Objetivos de la Propuesta.....	60

4.4. Análisis de Factores Internos y Externos.....	60
4.5. Desarrollo del Plan.....	61
Conclusiones.	102
Referencias Bibliográficas.....	
	103

Agradecimiento

A Dios todopoderoso quien en su infinita misericordia me permitió culminar esta etapa en la vida de un estudiante, a mis abuelos Alí, Eustoquio, María Luisa que desde el cielo me ayudaron a lograr esta meta, a Gladys que con su amor infinito me ayudo también en este logro

A mi madre, a mis hijos, a mis tíos, a mi prima, a mi hermano y a mi padre: Bethzaida, Santi y Leo, Laura y Lorena, Luisana, Jesús Enrique y a Edgardo por su constante amor para mi superación personal, porque me han apoyado y nunca me olvidaré de expresarles hoy, mañana y siempre que los amo con todo mi corazón.

A mi tutora, Malena Andrade por brindarme la formación necesaria y encaminar mi trabajo de grado de la mejor manera posible.

A mis compañeras de estudio en especial a mi grupo personal de trabajo de estudio, Marilyn, Judith, Andrés, por ofrecerme siempre la ayuda en los momentos difíciles de la carrera.

Gracias a todos!

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA
EDUCACIÓN SUPERIOR UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE ARTE

**EDUBLOG: RECURSO DIDÁCTICO DE ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LAS ARTES VISUALES PARA LOS
ESTUDIANTES DE ARTE DE LA UNIVERSIDAD DE LOS ANDES**

Autor: Br. LUIS EDGARDO LUGO GIMÉNEZ
Tutora: Lic. Malena Andrade

NOVIEMBRE 2021

RESUMEN

La creación de un *edublog* como recurso didáctico de enseñanza aprendizaje para los estudiantes de la Escuela de Arte y Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes (ULA), es el objeto de la presente investigación, la cual transversalizó las áreas de los ejes de diseño audiovisual y Arte digital e infografía, junto con las áreas de Fotografía y Medios audiovisuales, específicamente en el eje de investigación Nuevas tecnologías digitales, siguiendo la Línea de Investigación : Enseñanza de las artes a través de la tecnología 2.0. Una investigación de campo basada en un enfoque integral de estudio cuanti-cualitativo, ya que se recabaron datos estadísticos por medio de encuestas, así como también del análisis y reflexión de las referencias bibliográficas y de las bases teóricas, en las que la jerarquía de la información estuvo dada por el análisis de la realidad social del grupo que abarca el estudio, apoyada dicha información, en la calidad de la bibliografía y del marco teórico empleados.

Luego, se procedió al análisis donde se contrastó la información obtenida de ambas fuentes de información, y la propia información procesada por el investigador del presente estudio, empleando la observación participante, en una investigación de campo, lo cual redundó en su perfeccionamiento y en su propia formación permanente. El carácter aplicado y crítico de la reflexión generó un pensamiento que induce a la autorreflexión por medio de la cual el investigador descubrió las necesidades de transformación y elaboró la propuesta, - propias de un proyecto factible- que responde a las necesidades de cambio en la enseñanza aprendizaje de las artes visuales.

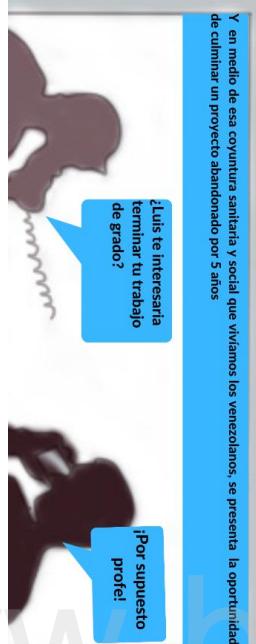
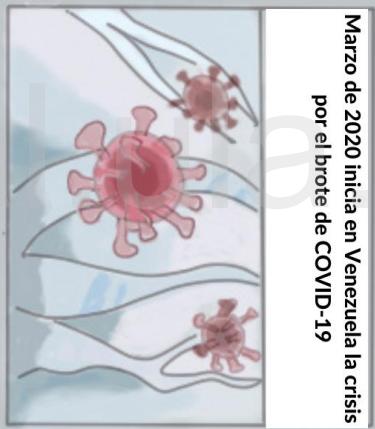
Palabras clave: Palabras Clave: edublog, recurso didáctico, enseñanza-aprendizaje, artes visuales, estudiantes de arte.

Cómic introductorio para explicar que idea generó este trabajo de investigación para optar al título de Licenciado en Artes Visuales, el mismo cuenta una historia ficcionada pero que da cuenta de las malas experiencias que viví en ciertas materias a lo largo de la carrera, así mismo profesores exigentes que no entendían en ese momento la poca experticia que poseía en ciertas técnicas y manejo de materiales que era esencial tenerlas muy presentes, muy frescas en la memoria para lograr superar los escollos de la carrera en la FA de la ULA.





Marzo de 2020 inicia en Venezuela la crisis por el brote de COVID-19



Capítulo I

El Problema

1.1 Planteamiento del Problema

1.2 Objetivos de la Investigación
Objetivo General y Objetivos
Específicos

1.3 Justificación

1.4 Propósito

“hemos puesto las inteligencias lingüísticas y lógico-matemática, en sentido figurado, en un pedestal.”

GARDNER

CAPÍTULO I

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La situación suscitada en el mundo producto de la pandemia del COVID-19, afectó la vida de sus habitantes en los aspectos de salud y económicos, pero sobre todo a nivel educativo, debido a la ejecución de un sistema de educación a distancia basado en la implementación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), que lejos de ser una medida preventiva o momentánea parece ser que ha llegado para quedarse.

Lo anterior lo decimos porque organismos como la UNESCO (2020) corroboran unas alarmantes cifras sobre el número de estudiantes que han dejado de asistir a un salón de clases, cuando señalan que “más de 1.200 millones de estudiantes de todos los niveles de enseñanza, en todo el mundo, habían dejado de tener clases presenciales en la escuela. De ellos más de 160 millones eran estudiantes de América Latina y el Caribe”.

En el mismo orden de ideas, en el ámbito educativo los países de la región tomaron como medidas preventivas la suspensión de clases en todos los niveles, dando origen a tres modelos de apoyo a la educación: modalidad a distancia a través de diversos formatos y plataformas (con o sin uso de tecnología), movilización y apoyo del personal educativo y las comunidades educativas, atención a la salud y bienestar de los(as) estudiantes. Aunque estas nuevas oportunidades de paliar las deficiencias educativas debido a la pandemia, ofrecen ventajas, también

es cierto que, tanto alumnos como docentes no están preparados para autorregular, usar de manera segura las TIC, del mismo modo los docentes tampoco están capacitados totalmente para continuar los procesos de enseñanza, mediante esta modalidad a distancia.

La Universidad de Los Andes [ULA] el 16 de marzo 2020 decidió la suspensión de las actividades presenciales en todos los ámbitos y niveles académicos como protección de sus miembros considerando el decreto de Alarma Sanitaria del gobierno nacional, ante la pandemia del Covid-19 y dado el riesgo persistente de contagio de la comunidad, se vio en la necesidad de extender la paralización de actividades presenciales, y tomando como base la experiencia de otros países, la vuelta a las aulas de clases de forma tradicional aún no se vislumbra a corto plazo.

Tal como lo indican las Directrices y Normas para el Reinicio de las Actividades Académicas en la Universidad de Los Andes, ULA (2020), - así como lo tienen claro la mayoría de las Instituciones de Educación Superior (IES) en el mundo- citando a Francesc (2020):

Parece claro que en todo el mundo el cese temporal de las actividades presenciales de las IES ha operado como un enorme disruptor sobre su funcionamiento. El impacto de esta disrupción es muy variable y depende, en primer lugar, de su capacidad para mantenerse activas en sus actividades académicas y, en segundo lugar, de su sostenibilidad financiera. (p.3)

Esta disrupción cambió a corto y mediano plazo la cotidianidad universitaria. El artículo 11 del *Decreto N° 4.160* (2020), del gobierno venezolano en todo el Territorio Nacional, establece que:

(...) Ministros y Ministras del Poder Popular con competencia en materia de educación, en cualquiera de sus modalidades y niveles, deberán coordinar con las instituciones educativas oficiales y privadas la reprogramación de actividades académicas, así como la implementación de modalidades de educación a distancia o no presencial, a los fines de dar cumplimiento a los programas educativos en todos los niveles. (...). (p.11)[S/N]

Debido a esta coyuntura nace la inquietud de indagar en un estudio del **estado del arte** en la escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la ULA, sobre los blogs desarrollados tanto por profesores como estudiantes de dicha escuela, referentes al arte, pero específicamente hablando de las técnicas y materiales esenciales para iniciar los estudios de la carrera de Artes Visuales.

Basado en experiencias de primera mano como estudiante de la Facultad de Arte, en la que mi experticia con ciertos materiales, así como técnicas básicas o iniciales en el arte, era casi nula, resultaron ser no muy gratas por el desconocimiento que tenía acerca de dichos materiales y técnicas, dando como resultado cierto retraso en el desarrollo de mi carrera. En el tiempo en que iniciaba mis estudios la escuela adolecía mucho de material visual, audio visual, menos aún en la internet, la web, o recursos de realidad virtual que me ayudaran a una mejor comprensión de las técnicas, del manejo correcto de los materiales y herramientas utilizadas en la carrera de Artes Visuales.

Para Maldonado (2014) citado por Idárraga (2016):

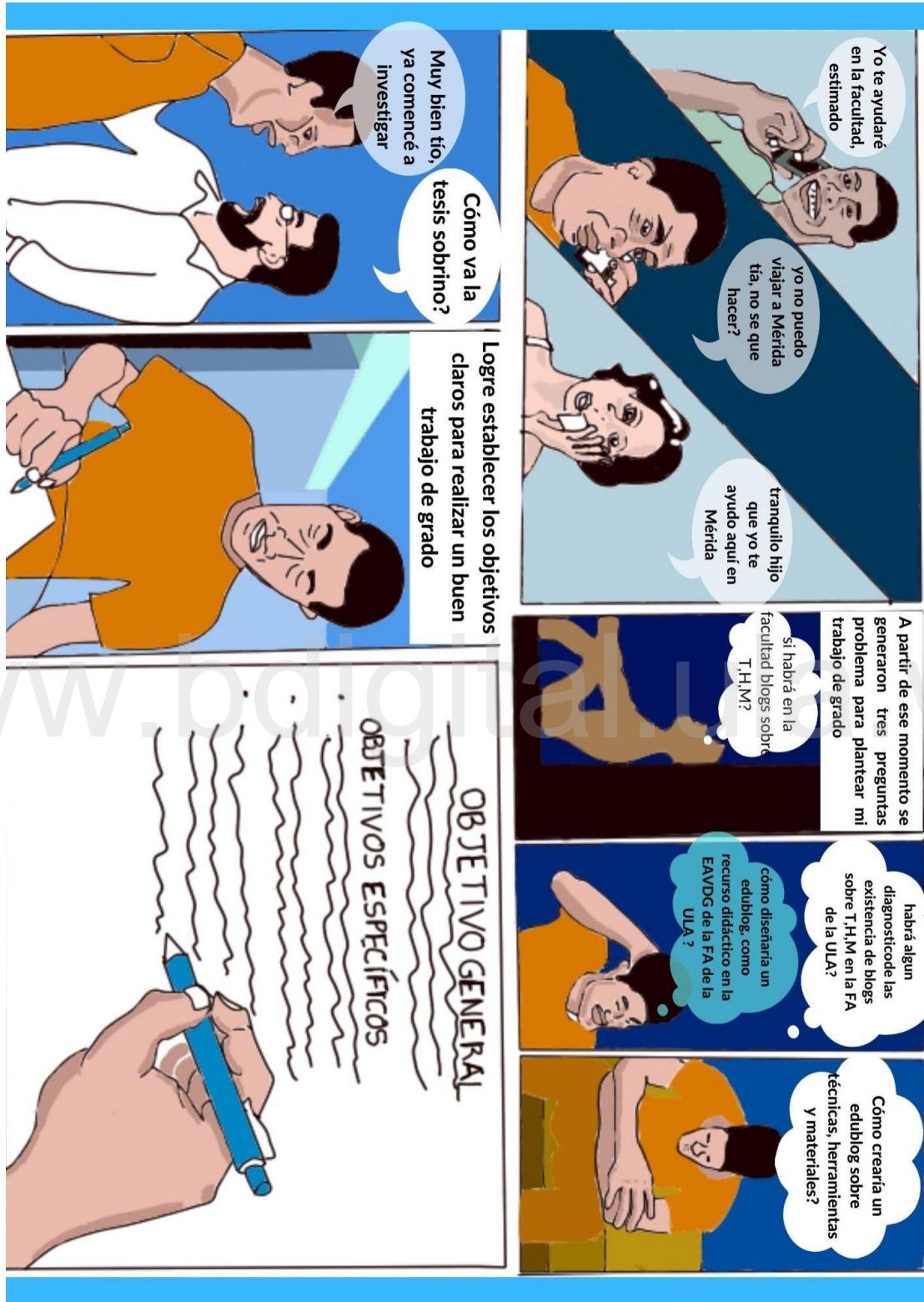
La realización de estados del arte permite compartir la información, generar una demanda de conocimiento y establecer comparaciones con otros conocimientos paralelos, ofreciendo diferentes posibilidades de comprensión del problema tratado o por tratar, debido a que posibilita múltiples alternativas en torno al estudio de un tema. (p.15)

Es por ello que partiendo del estudio del **estado del arte** de los blogs creados en la Facultad a lo largo de su historia, permitirá conocer los avances o por el contrario, la no existencia de dichas herramientas apoyadas en las TIC que, en esta coyuntura mundial actual resultaría de gran ayuda en todos los niveles educativos, debido a la demanda de información de cualquier índole, por parte de los usuarios de las mismas y en especial a la juventud, que es la mayor consumidora de dicha

tecnología, así como de sus diversas herramientas

De este hecho nace la inquietud de desarrollar en este trabajo de grado una propuesta de crear un blog de arte, pero enfocado en dar a conocer las técnicas básicas de expresión tanto pictórica, plástica entre otras, así mismo las herramientas y materiales -utilizados en dichas técnicas- como un apoyo a los estudiantes de los primeros semestres tanto de Artes Visuales, como de Diseño gráfico, ya que, en los primeros semestres, el pensum es el mismo para ambas carreras.

Es por todo lo anterior, que se define el presente estudio como un proyecto factible puesto que se trata de proponer un modelo operativo viable que pretende satisfacer una necesidad de un grupo social o una institución. así mismo, se apoya en una investigación de campo y documental (UPEL, 2016). En este sentido, este trabajo está encaminado hacia la creación de un blog educativo o Edublog como recurso didáctico de enseñanza y aprendizaje, para los estudiantes de AV y DG de la Facultad de Arte de la ULA



PREGUNTAS PROBLEMA

¿Cuál es el estado del arte en el desarrollo de blogs enfocados en los conocimientos básicos de técnicas, materiales y herramientas del arte de la escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes (ULA)? ¿Cuál es el diagnóstico existente sobre el desarrollo de blogs educativos acerca de las técnicas, materiales y herramientas del arte en la escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA? ¿Cómo se analizarían los resultados de ese diagnóstico hecho a los blogs existentes, para el diseño de un edublog en la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA? ¿Cómo se diseñaría un edublog sobre las técnicas, materiales y herramientas del arte, como recurso didáctico de enseñanza aprendizaje para los estudiantes de la Escuela de Arte y Diseño Gráfico de la ULA?

1.1. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar un edublog como recurso didáctico de enseñanza aprendizaje sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, para los estudiantes de la Escuela de Arte y Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes (ULA).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diagnosticar con análisis documental, encuestas y entrevistas el desarrollo de blogs educativos sobre las técnicas, herramientas y

materiales del arte, en la escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA

Describir los resultados del diagnóstico hecho a los blogs existentes sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, para el diseño de un edublog en la escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA.

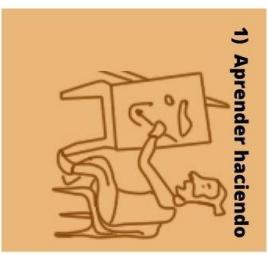
Diseñar un edublog educativo como recurso didáctico de enseñanza aprendizaje sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, para los alumnos de la escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA

www.bdigital.ula.ve

El uso del blog como intermediario en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las Artes, pues permite a profesores y alumnos interactuar, emitir opiniones, compartir información, conocimientos, saberes, entre otros.

El edublog posibilitará que se desarrollen los 3 tipos de aprendizajes descritos por Johnson (1999):

1) Aprender haciendo



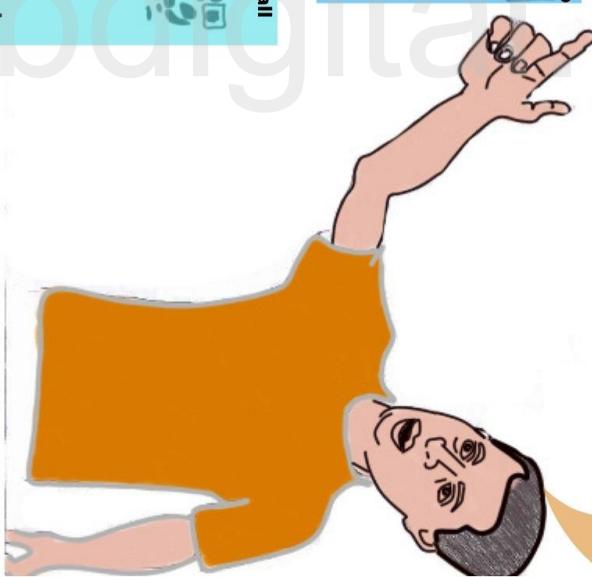
2) Aprender interactuando



3) Aprender buscando



Aprender compartiendo



La propuesta de mi investigación es la creación de un edublog a través de un teléfono inteligente y para ser apreciado a través del mismo. Busca generar una alternativa de solución al problema generado durante la pandemia en la que la modalidad de la educación a distancia sirvió como herramienta pedagógica para la enseñanza y aprendizaje, al parecer, el complemento perfecto de la educación presencial, en este caso particular de técnicas, herramientas y materiales del arte en la FA de la ULA

1.4. JUSTIFICACIÓN

A la crisis humanitaria que ha vivido Venezuela, se le sumó la pandemia del Covid-19, trayendo múltiples consecuencias socio económicas, principalmente en el campo educativo. La educación mayoritariamente presencial, adoptó la modalidad a distancia. Dada esa circunstancia, nació mi inquietud de generar un espacio virtual interactivo o *edublog*, a través de un teléfono celular, utilizando fotos, audios y videos, entre otros; un espacio donde se muestre, en primera instancia, mi proceso creativo basado en la temática de las técnicas artísticas y las herramientas utilizadas desde el Renacimiento hasta nuestros días (incluyendo *software* de dibujo, *tablets*, móviles, entre otras nuevas tecnologías que le han dado un giro a la práctica artística). Tratando de igual forma, demostrar que la práctica artística puede generar aportes al conocimiento en general y puede generar relaciones con la Educación, las Ciencias y la Tecnología.

La presente propuesta, desde el punto de vista social, pretende abordar el desarrollo de un proyecto factible que aporte alternativas de solución al proceso de renovación necesario, en una metodología educativa más centrada en el estudiante como sujeto del proceso de enseñanza aprendizaje de las Artes Visuales (AV) y Diseño Gráfico (DG) en la Facultad de Arte de la ULA, en tiempos de la modalidad de educación a distancia, por la pandemia.

Asimismo, el presente estudio tiene un valor académico al desarrollar un diseño de *edublog* que ayude a la motivación no solo de los estudiantes de Artes Visuales de la Facultad de Arte de la ULA, sino también a los visitantes o registrados en el *edublog* diseñado. Así como también debe ayudar al cambio necesario en la enseñanza tradicional de las clases magistrales por una enseñanza más interactiva, más adaptada a la era de la imagen, de la era digital y a la sociedad del conocimiento. Dicha herramienta, el *edublog*, es el resultado de la búsqueda de una solución a la falta de un espacio virtual de aprendizaje de las artes visuales en la Facultad de Arte de la ULA. Por lo tanto,

el *edublog*, sirve a la vez para simbolizar el espacio-tiempo para hacer arte, y a la vez como ágora mediática de profesores y estudiantes donde interaccionen en la enseñanza y aprendizaje, adaptados al siglo XXI.

En lo Metodológico: busca ser un aporte metodológico en el área de Artes Visuales porque el *edublog* permitirá una mayor interacción entre los alumnos, entre alumno y profesor, socializar la información con otros estudiantes, se reforzará el trabajo colaborativo y colectivo, y favorecerá el autoaprendizaje al diseñar el estudiante sus propios contenidos.

La cognición resulta ser un punto focal de atención para determinar en qué medida las Artes Visuales aportan en el desarrollo integral de los sujetos. Gran parte del trabajo de investigadores en relación al área educacional se ha servido de algunas descripciones dadas en el ámbito psicológico para poder establecer algunos puntos que permitan operar en la comprensión del fenómeno del aprendizaje desde las Artes Visuales. Este análisis de las condiciones en que se produce el aprendizaje también considera que el modo de construir conocimiento varía dependiendo del enfoque disciplinar.

Procuramos comprobar que la práctica artística, desde sus características experimentales como a nivel de la experiencia, favorece el desarrollo de habilidades en el proceso de formación académica, dominio disciplinar y ámbito sociocultural desarrollado en espacios de relación interdisciplinaria.

Los edublogs representan una herramienta educativa innovadora y de comunicación entre docentes y alumnos, ya que generan una transformación en el proceso de aprendizaje, debido a que se promueve la participación del alumno en la elaboración y selección de los contenidos, así como los criterios usados para su publicación y las pautas para juzgar sus méritos. También permite el trabajo individual y colaborativo, donde el alumno irá publicando sus intereses e inquietudes, aficiones, actividades de libre elección por los alumnos pudiendo también participar en las bitácoras de compañeros comentando sus artículos y haciendo aportaciones, propuestas.

La intersubjetividad que se establece entre docentes y alumnos, teniendo como intermediación los blogs, acredita suficientemente la presente investigación porque abre la posibilidad de que se desarrolle los tres tipos de aprendizajes descritos por Jhonson (1992) en Martínez et al (2010): “Aprender haciendo, Aprender interactuando y Aprender buscando(...)”; “(...)sin menoscabar el cuarto aprendizaje que Lundvall (2002) agrega a la taxonomía de Jhonson: Aprender compartiendo” (p.24). Estamos de acuerdo con lo que agrega Lundvall (ob.cit): “(...) Tener acceso a la información no significa aprender: la interacción humana es el corazón de la adquisición de las habilidades complejas y las competencias...” (p.25). Este proceso socializador y civilizatorio, aún permanece ausente de las aulas de clase, probablemente, desde antes de la pandemia.

La racionalidad propia de la modernidad, la cual supone una sola forma de conocimiento lineal, atribuida al llamado método científico, se ha visto cuestionada profundamente por el reconocimiento de nuevos procesos cognitivos surgidos a partir de la creación de la imagen y la construcción de redes tecnológicas.

En el actual ambiente tecnologizado las interfaces digitales y múltiples pantallas dan un nuevo sentido a la observación, la experimentación y la inmersión, poniendo de relieve nuevas fuentes y estrategias cognitivas. Ante la hipertextualidad, la lógica de la secuencia pierde su efectividad (Jiménez, 2008). La sociedad de la imagen cambió profundamente el sentido y el concepto de representación. Éstas dejaron de ser ilustraciones, espejos, imitaciones y escenificaciones necesariamente presenciales, para dar lugar a la simulación, a la escena virtual y aun a la espectacularización de la vida cotidiana. El arte no se ha terminado de reconocer como campo de conocimiento legitimado como las matemáticas, la historia, entre otras disciplinas.

1.4. PROPÓSITO

Según, Hurtado (2005), los propósitos son las aspiraciones mayores que trascienden la actividad y muchas veces se manifiestan en los posibles aportes que de ella se derivan (p.130). De igual manera Arias, (2006) afirma que los propósitos son acciones que pueden escapar del alcance de la investigación. Con la investigación de este trabajo nos proponemos demostrar la eficacia como recurso didáctico del *blog* aplicado a las Artes Visuales dentro del ámbito de la cultura visual. Esta eficacia radicaría en una mejora de la comprensión y organización de los estudios sobre educación visual y artística, así como en la adquisición de habilidades y actitudes conducentes a la reflexión, análisis y crítica.

www.bdigital.ula.ve

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Reseña Histórica

**2.2 Antecedentes de la
Investigación**

2.3 Bases Teóricas

2.4 Definición de Términos

2.1. Reseña Histórica

La web y la educación 2.0

En los tiempos actuales se presencia otro cambio focalizado en aspectos tecnológicos, pero con amplias repercusiones sociales y, por ende, su correspondiente potencial educativo. Lo más relevante de la Web 2.0 es que Internet ha pasado de ser un espacio de lectura a ser de lectura – escritura.

Según De la Torre (2006), citado en Chuva (2014):

Los máximos exponentes de esta nueva Web 2.0 son los *blogs*, *weblogs* o bitácoras, con su correspondiente versión educativa: los *edublogs* como una muy fácil y gratuita forma de poder escribir periódicamente, personal o colectivamente en Internet, permitiendo el debate o los comentarios sobre cada uno de los temas o mensajes que se vayan produciendo.

A pesar de que muchos de nosotros comenzamos ahora a conocer el término blog, numerosos estudiantes llevan tiempo manejando su propia bitácora en la que, increíblemente, escriben de forma pública. También, podemos encontrar bastantes aplicaciones en educación a través de:

- Blogs de asignaturas, en las que el profesor va publicando noticias sobre la misma, pidiendo comentarios de sus alumnos a algunos textos, propuesta de actividades, calendario, entre otros.
- Weblogs individuales de alumnos, en los que se les pide la escritura de entradas periódicas a las que se les realiza un apoyo y seguimiento no solo en los aspectos relacionados con la temática o contenidos contratados, sino también sobre asuntos relacionados con derechos de autor, normas de estilo, citación de fuentes, etc.
- Weblogs grupales de alumnos en los que, de forma colectiva a modo de equipo de redacción, tendrán que publicar entradas

relacionadas con las temáticas, estilos y procedimientos establecidos.

Ahora bien, para poder llegar a la web 2.0, existió antes de ella la web 1.0 que consistía en numerosas páginas web que podían ser vistas por medio de un navegador (www) y que se caracterizaba por ser solo para la lectura; tenía una mínima unidad de contenido; presentaba un estado estático; se visualizaba a través de un navegador; su arquitectura estaba conformada por la relación Cliente-Servidor; su edición estaba a cargo de Webmasters (dueño de un sitio web) y sus protagonistas eran los “geeks” (fanáticos de la tecnología y la informática). La web 1.0 permaneció desde 1993 hasta 2003, porque al año siguiente Tim O’reilly y Dale Dougherty popularizaron el término web 2.0, inventado por Darcy DiNucci en 1999.

Cuando se habla de la Web 2.0 o la Web Social, según el Equipo editorial Etecé (2022) se refieren a “un modelo de páginas Web que facilitan la transmisión de información, la interoperatividad y la colaboración entre sus usuarios, mediante un diseño centrado en sus necesidades, más que en las de la empresa...” [es decir], “...se trata de una tendencia en la Internet que aboga por una red más interactiva, menos unilateral, en la que los usuarios no ocupen un rol meramente pasivo”.

Para Medina (2009), citado por Chuva (ob.cit):

La Web 2.0 supone básicamente que el usuario de la red pasa de ser un consumidor de contenidos a participar en la construcción y elaboración de los mismos. Y añade una serie de herramientas online que permiten realizar un gran número de tareas sin tener instalado el software o programa específico en la computadora... Es el momento de las webquest... estrategias que utilizan la red, basadas en un modelo de aprendizaje más constructivistas donde el alumno tiene un papel más activo en la construcción del conocimiento. (p.63)

Hay opiniones encontradas relativas al creador del blog como tal y cuál fue el primer blog que existió en la web. Unos aseguran que fueron dos estudiantes de la universidad de Duke (Tom Truscott y Jim Ellis) quienes crearon una página llamada

Usenet en 1979.

En 1994 Justin Hall de la universidad Swarthmore crea Links.net sitio HTML considerado el primer blog personal.

1997 Dane Wimmer crea Scripting News considerado el primer blog de la historia porque deja de ser una especie de diario y lo utiliza para opinar y generar debates sobre noticias y diferentes tópicos.

1993 Tim Berners Lee crea la WEB así mismo los lenguajes HTML y HTTP (lenguaje de etiqueta y lenguaje de protocolo de transferencia) se considera el padre del blog ya que en ese año creó una página que constaba de un listado de páginas web ordenadas de acuerdo a su fecha de creación, con un apartado para los comentarios de las personas que visitaran la página.

2.2. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Luego de definir el problema, es necesario establecer los antecedentes y aspectos teóricos referentes al tema planteado. Ahora bien, Arias (2012) afirma sobre el particular que “Los antecedentes reflejan los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o ejemplo para futuras investigaciones”. (p. 108). Cita lo que debe tomarse en cuenta para lograr encauzar la presente investigación considerando los objetivos que se han trazado similares investigaciones sobre planificación educativa en la enseñanza de las artes visuales.

En este sentido, de los trabajos de investigación que se han llevado a cabo durante estos últimos años, y que de alguna manera tienen relación con la presente investigación, se tomaron de ellos los objetivos de la investigación, las fuentes bibliográficas consultadas, su metodología y las conclusiones a las que arribaron, para mostrar los siguientes antecedentes:

Rodríguez (2019) en su tesis “*Implementación de un AVA como estrategia para mejorar el proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica (grados 10° y 11°) del colegio Caldas- Villavicencio*” (Colombia) sostiene que la implementación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA)

"es considerada como una herramienta innovadora que fomenta el aprendizaje colaborativo, interactivo, significativo y autónomo, comprometiendo al docente a ser dinámico en su rol como asesor y facilitador"(p.3).

Dicho estudio se trazó como objetivo general de investigación "Analizar la influencia que tiene un Ambiente Virtual de Aprendizaje como estrategia para el mejoramiento del proceso de evaluación de las artes plásticas en la media académica de la institución educativa Francisco José de Caldas de Villavicencio" y como objetivos específicos relevantes: "Caracterizar el uso e integración de TIC que los profesores de artes plástica..., utilizan en sus prácticas de enseñanza y su percepción por parte de los estudiantes de los grados 10° y 11°"; y "Diseñar un AVA con los elementos necesarios para la mediación en el proceso de evaluación de las artes plásticas en los grados décimo y undécimo". (p.20)

Lo anteriormente expuesto se asemeja con algunos objetivos, propósitos y finalidades de nuestro estudio, por ejemplo, con la virtualidad que se le quiere aplicar a la enseñanza de las artes visuales, en esta época de la pandemia del Covid-19. Es necesario hacer notar el uso e integración de las TIC utilizadas en las prácticas de enseñanza. También se asemejan ambos estudios en la necesidad de diseñar ambientes virtuales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Difieren en los niveles educativos.

Otro aspecto importante destacar del estudio de Rodríguez (ob.cit) se refiere a la metodología puesto que este trabajo de investigación se desarrolla "a través de un diseño metodológico con enfoque cuantitativo-cualitativo (o mixto), puesto que en este enfoque, de acuerdo a Hernández-Sampieri, Batista y Fernández (2010), se combinan los enfoques cualitativo y cuantitativo en un mismo estudio" (p.58); para el caso del presente estudio se utilizan instrumentos de recolección de información que recopilan datos estadísticos, siendo este el componente cuantitativo del estudio, mientras que se tuvo en cuenta información cualitativa para el diseño y ejecución de la estrategia pedagógica utilizando las TIC.

Aunque la investigación de Rodríguez (Ob.cit) está más enfocada en el aspecto de evaluación de las Artes Plásticas a nivel de Educación Media (10º y 11º grado) y el uso que los profesores hacen de las TIC en los procesos de enseñanza, guarda relación con el presente estudio en lo referente a la necesidad de diseñar una propuesta pedagógica de enseñanza aprendizaje puesto que en nuestra propuesta se pretende involucrar a estudiantes de los primeros semestres de las EAVDG de la Facultad de Arte de la ULA, en el análisis, interpretación, diagramación y diseño de un *Edublog* o *blog*, con fines educativos que sirva como herramienta pedagógica y andragógica para los estudiantes de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA.

Así mismo, nuestro estudio guarda cierta similitud con la metodología cuantitativa-cualitativa (mixta) establecida por Rodríguez (idem), dado que se recopilarán datos por medio de encuestas (estadísticos). De igual manera se utilizará el enfoque epistemológico constructivista, para la elaboración de una(s) estrategia(s) pedagógica(s) y/o andragógica(s), que le den coherencia al *Edublog* el cual se apoyará en otras herramientas de la web 2.0 y así generar un AVA particular para la comunidad estudiantil universitaria antes descrita. También tomaremos las tres primeras fases del desarrollo del referido estudio, --anteponiéndole la fase de ideación-- a saber; fase de diagnóstico, fase de diseño y la fase de aplicación, convirtiéndolas, --en nuestro caso--, en objetivos específicos de investigación: diagnosticar; diseñar y crear un blog. La fase de evaluación la dejamos para investigaciones posteriores en la Facultad de Arte de la ULA.

Gutiérrez (2017), en su tesis “*El blog como herramienta educativa para Educación Secundaria. Su uso en la materia de Música*”, presentada en la Universidad Carlos III de Madrid, dice que, “ya no tiene sentido considerar el proceso de enseñanza-aprendizaje como la transmisión de los contenidos de generación en generación, que deben ser aprendidos de forma memorística”. (p.15) Para la autora, actualmente, dicho proceso de enseñanza-aprendizaje está, teóricamente, basado en “aprender a aprender”, y la implicación, la

voluntad y la actitud positiva del alumnado dentro de su propio proceso de aprendizaje han relevado en gran parte al conocimiento memorístico. En ese cambio necesario del proceso educativo, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) tienen un papel fundamental para facilitar y acelerar su implantación en el sistema educativo.

Para la tesista, las TIC ocupan en la actualidad un papel muy importante en la vida diaria de la mayoría de los adolescentes, ellos las asumen con normalidad, y su utilización forma parte de su rutina, puesto que son conscientes de que quienes no sepan moverse en la cultura y tecnología digital inteligentemente (saber conectarse y navegar por redes, buscar información útil, analizarla y reconstruirla, comunicarla a otros ciudadanos) “no podrán acceder a la cultura y a los entornos laborales de la Sociedad de la Información, por lo que tendrán una alta probabilidad de quedar marginados en la sociedad del siglo XXI” (p.3), Gértrudix y Gértrudix, (2007), citado por la autora.

Relaciona además, que la evolución de la web 1.0 a la web 2.0, ha permitido la participación, la interacción y colaboración compartiendo todo tipo de contenidos, convirtiendo en un principio fundamental el hecho de colaborar y compartir, a partir de la suma de los conocimientos de cada usuario, dando como resultado una obra colectiva y en continuo crecimiento, que es lo que alimenta la Web 2.0. Una de sus manifestaciones, la llamada “inteligencia colectiva” (Rheingold, 2004), --citado por Gutiérrez (ob.cit)-- (se concreta en los blogs y en las otras herramientas surgidas en los últimos años por el rápido desarrollo de las TIC. La evolución de la web favorece el concepto de aprendizaje ubicuo, es decir, la posibilidad de que el proceso de enseñanza-aprendizaje se produzca en cualquier momento, en cualquier lugar y mediante cualquier vía, incluidas las redes sociales (Cruz, 2014: 9), citado también por Gutiérrez.

Igualmente, señala Gutiérrez que el factor de importancia vital que debe ser aprovechado para la implementación de las TIC en las aulas, es la gran

capacidad de atracción que ejerce Internet sobre los estudiantes, por lo que “puede ser también el medio más eficaz para enseñarles y educarles ya que les proporciona una motivación adicional. Uno de los factores que más les atrae de la Red es la interactividad. Y es ésta uno de los aspectos claves de los nuevos medios didácticos disponibles ya que favorece el desarrollo de nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje y crea nuevas posibilidades informativas, formativas y comunicativas” (Grupo de trabajo del IES Valle de Aller, 2008), citado por Gutiérrez.

Por lo tanto, agrega Gutiérrez, el profesor debe –en la medida de lo posible– acercarse en su práctica docente a la realidad cotidiana de su alumnado, tecnológicamente hablando, para tratar de superar esa fractura que hace que se genere el desinterés, la desmotivación y el consiguiente índice de fracaso. En esta tarea es importante un cambio metodológico para que el profesor pase a desempeñar el papel de mediador y guía en el aprendizaje: el nuevo rol del profesorado.

Hemos citado en extenso, lo dicho por la tesis, porque --palabras más palabras menos—la presente investigación concuerda con la mayoría de los principios e ideas generales del enfoque dado por Gutiérrez (ob.cit) al blog como herramienta educativa.

Así como también, apreciamos cierta similitud a los objetivos de la investigación, tales como: repasar las principales teorías educativas que sustentan la implementación de las TIC en el aula poniendo el foco en las que se refieren de manera más específica a las bitácoras; analizar la posible eficacia del blog de aula como dinamizador del proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases, como favorecedor de la adquisición de conocimientos y modificador de la actitud y motivación del estudiante hacia la materia, exponiendo las ventajas e inconvenientes de la utilización de este recurso.

En cuanto a la metodología, Gutiérrez la seccionó en dos partes: una parte teórica y otra parte práctica. La parte teórica estuvo conformada por la

recopilación bibliográfica, física y en línea, y a través de la búsqueda en la web, en bases de datos, revistas científicas, metablogs y blogs que se ocupan del tema de las TIC y la Educación; así como también, se elaboró un estudio de la evolución de las principales teorías educativas, hasta llegar a aquellas en las que se sustenta la utilización de las TIC en el campo didáctico y, más concretamente, de los blogs como herramienta pedagógica. Se estudió brevemente la evolución experimentada por la propia Internet, desde sus inicios hasta la versión en la que se crean y desarrollan los blogs, un pormenorizado estudio del blog desde todas sus perspectivas.

Para la parte práctica se realizaron dos investigaciones sucesivas: una, la elaboración de un catálogo de ejemplos de blogs de aula diseñados para la docencia de la materia de Música por docentes de centros públicos de Educación Secundaria de toda España; la cual complementó la información procedente del análisis objetivo de los blogs. En la otra parte práctica, se elaboró un blog de aula, destinado a los alumnos de la materia optativa de Música.

En cuanto a las conclusiones solo haremos unas breves referencias, por la extensión que Gutiérrez hiciera de las mismas: la tradición de los estudios sobre los blogs o bitácoras es de reciente data; su proliferación se debió a que los profesores encontraron dicha herramienta un importante aliado para complementar sus clases, muy versátil para aumentar la motivación y la implicación de los estudiantes, mejorando la comunicación entre los elementos del proceso educativo. La esfera universitaria es la que proporciona una bibliografía más abundante con blogs de aula, de profesor, de materia, de alumnos, entre otros. Finalmente, el profesorado considera el blog como una herramienta especialmente eficaz para el trabajo diario con los alumnos

Verdú (2015), en su tesis de la Universidad de Murcia (España), titulada “*Uso de un Modelo Teórico de Enseñanza para Entornos de Aprendizaje Móvil en las Enseñanzas Artísticas Visuales*” dice que la tecnología móvil, cada vez más utilizada en todos los ámbitos, representa una plataforma ideal para

elaborar estrategias educativas destinadas a las Enseñanzas Artísticas Visuales; que dada la importancia que para esta enseñanza poseen los diversos contextos de trabajo, desde los que se extrae información y hacia los que van dirigidas las intervenciones artísticas, la enseñanza móvil se ha de integrar mediante planificación racional y estructurada de los elementos intervenientes en estas enseñanzas: las múltiples formas de enseñanza-aprendizaje, las teorías del aprendizaje a distancia, los modelos de educación móvil, y los diseños instruccionales adecuados.

Señala además que en la mencionada tesis se analizan y se integran todos los aspectos antes señalados, con la finalidad de crear un modelo de enseñanza móvil para las Enseñanzas Artísticas Visuales (EAV), que se compone de un modelo organizativo de Diseño Instruccional, una planificación estratégica, una estrategia metodológica y un modelo de navegación interactiva.

Los objetivos de la investigación, fueron: Crear un modelo organizativo de Diseño Instruccional válido para m-Learning y las Enseñanzas Artísticas Visuales. -Crear una planificación estratégica integradora para llevar a cabo las Enseñanzas Artísticas Visuales mediante dispositivos móviles. -Crear un modelo operativo interactivo fundamentado en las teorías de aprendizaje genéricas, en las teorías de aprendizaje de e-Learning, y en modelos m-Learning, para llevar a cabo las Enseñanzas Artísticas Visuales mediante dispositivos móviles.

La metodología estuvo basada en la creación de un modelo teórico de gestión del conocimiento focalizado en el estudiante y en los procesos que debe ejercitarse dentro del aprendizaje de las EAV; en un desarrollo hipotético-deductivo que parte de enunciados generales de teorías, de modelos educativos, diseños de instrucción, investigaciones y experiencias y por último, incorporando planteamientos constructivistas que pondrán en juego los procesos cognitivos necesarios para abordar el aprendizaje artístico visual, todo ello integrado en un modelo operativo regido por la usabilidad, la

operatividad, el diálogo, y que además será de carácter integrador, proclive al trabajo y a la comunicación socializada.

Como conclusión destaca que: la tecnología móvil incluye implícitamente unas formas de uso y de comunicación que al día de hoy es imposible realizar desde otros medios, teniendo esta tecnología características propias que le han hecho ser tenida en cuenta de una forma muy seria. El proceso enseñanza-aprendizaje de las Enseñanzas Artísticas Visuales en entornos tecnológicos tiene que integrar elementos educativos asociados a las formas de estructuración y de organización metodológica.

El diseño de espacios de aprendizaje es una labor consustancial a la docencia. Significa una planificación de la estrategia que consideramos necesaria para que exista una evolución real de la docencia de las EAV paralela a los cambios tecnológicos, comunicativos y de navegación interactiva que la sociedad ha integrado en sus usos cotidianos.

Dado que el *edublog*, se puede manejar por internet y enviarlo a dispositivos móviles, la tesis de Verdú (ob.cit), semeja nuestra investigación a la suya dado que la nuestra se refiera también a la enseñanza de Artes Visuales. Al igual que en la enseñanza móvil, el *edublog* debe integrar: las múltiples formas de enseñanza-aprendizaje, las teorías del aprendizaje a distancia, los modelos de educación y los diseños instruccionales adecuados.

Todos los aspectos anteriores, propios de la enseñanza móvil, también en el *edublog*, --que es nuestro caso--, se analizan y se integran con la finalidad de crear *un modelo de enseñanza* para la enseñanza de las Artes Visuales, que se compone de un modelo organizativo de Diseño Instruccional, una planificación estratégica, una estrategia metodológica y un modelo de navegación interactiva.

En cuanto a los objetivos, el más parecido a nuestra investigación es el que se refiere a crear un modelo operativo interactivo fundamentado en las teorías de aprendizaje genéricas y en las teorías de aprendizaje de e-Learning, para llevar a cabo las Enseñanzas Artísticas Visuales. También se concuerda con

la metodología que consiste primordialmente en la creación de un modelo de gestión del conocimiento focalizado en el estudiante y en los procesos que debe ejercitarse dentro del aprendizaje de las EAV e incorporando planteamientos constructivistas que ponen en juego los procesos cognitivos necesarios para abordar el aprendizaje artístico visual,

Un antecedente local, lo tenemos con Mora (2012), en su tesis “*Percepción del docente sobre el uso del blog como herramienta de enseñanza y aprendizaje en un instituto de educación superior*”, presentada en la Universidad de Los Andes (ULA). Este trabajo tuvo como objetivo “conocer la percepción de dos docentes de educación superior sobre el blog en una universidad del occidente del país” (p.8). Esta investigación cualitativa, descriptiva interpretativa y fenomenológica fue enmarcada en un estudio de casos.

En este estudio se utilizaron como técnicas de recolección de datos: la entrevista semi-estructurada, la observación, el cuestionario y la revisión de documentos escritos.

Entre los resultados hallados se destaca que “la percepción de los docentes acerca del blog fue positiva puesto que usar el blog les ayudó en la conducción de la enseñanza”. Además, se destaca que el blog resultó una versátil herramienta de enseñanza que beneficia tanto al docente como al estudiante. Igualmente se destaca que “la existencia de factores como la infraestructura, internet que inciden en la difícil inclusión de una aplicación didáctica de la web 2.0 como es el blog al proceso de enseñanza/aprendizaje”.(p.43)

El antecedente anterior, tiene una vinculación significativa con el presente estudio, sobre todo en la parte metodológica que tiene que ver con los instrumentos que son utilizados para recopilar información, porque tanto en nuestra investigación como en el estudio de Mora (ob.cit) se utilizaron como técnicas de recolección de datos: la entrevista semi-estructurada, la observación, el cuestionario y la revisión de documentos escritos. El conocer la opinión que tienen los docentes, respecto al uso de las TIC en el proceso

de enseñanza, -*Edublog*, en este caso en particular-, es una herramienta vital para este estudio, dado que permite conocer la manera más adecuada para transmitirle el conocimiento a los estudiantes, así como también permitirá encontrar las carencias o falencias de todo el proceso.

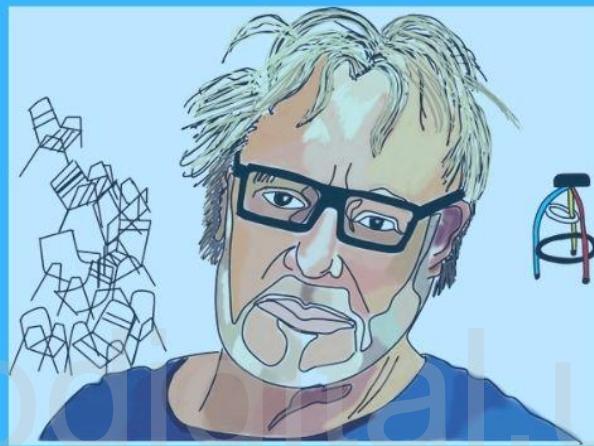
www.bdigital.ula.ve

Referentes gráficos digitales

JAVIER MARISCAL

Reconocimiento-No comercial

JAVIER MARISCAL



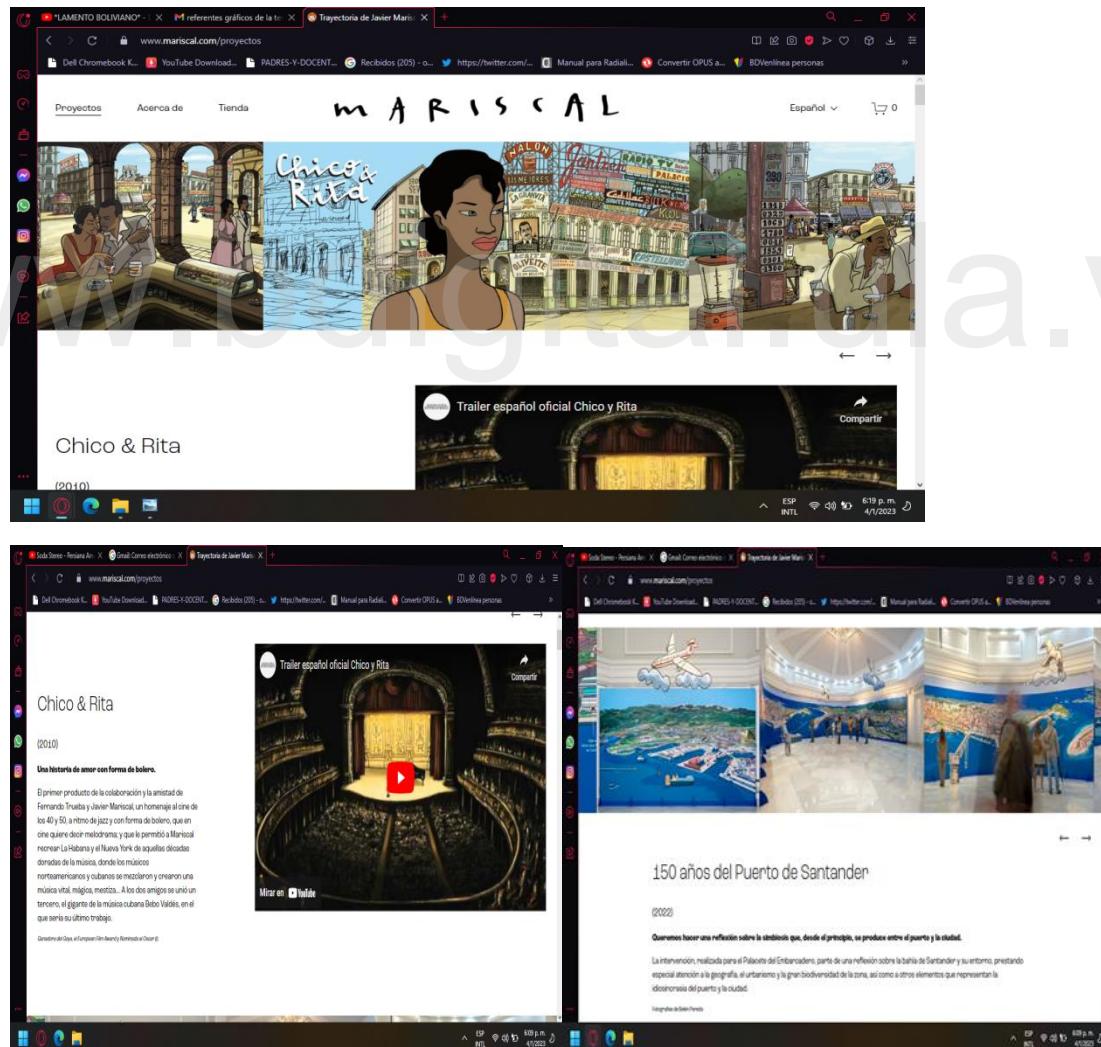
"La creatividad se alimenta de las dificultades"

España (1950). Diseñador gráfico español multidisciplinario, diseño publicitario, diseño mobiliario, interiorismo, paisajismo, pintura escultura, diseño web y multimedia, animación entre otros



Diseñador gráfico español polifacético, pues está en el medio de dos corrientes o expresiones del arte como lo son el diseño gráfico y las artes visuales, ya que ha realizado exposiciones de pintura, así mismo la escultura, diseño de mobiliario, entre otros, lo tomo como referente gráfico-plástico por el uso que este hace de los bordes acentuados en sus ilustraciones, su manejo de color con contrastes acentuados que le dan frescura a su propuesta y que guarda cierta relación con las ilustraciones digitales que presento en este trabajo de grado.

Las imágenes fueron tomadas de su página personal, o blog en el que muestra la infinidad de trabajos y disciplinas que maneja este artista español he aquí el enlace para que visiten el site del artista.



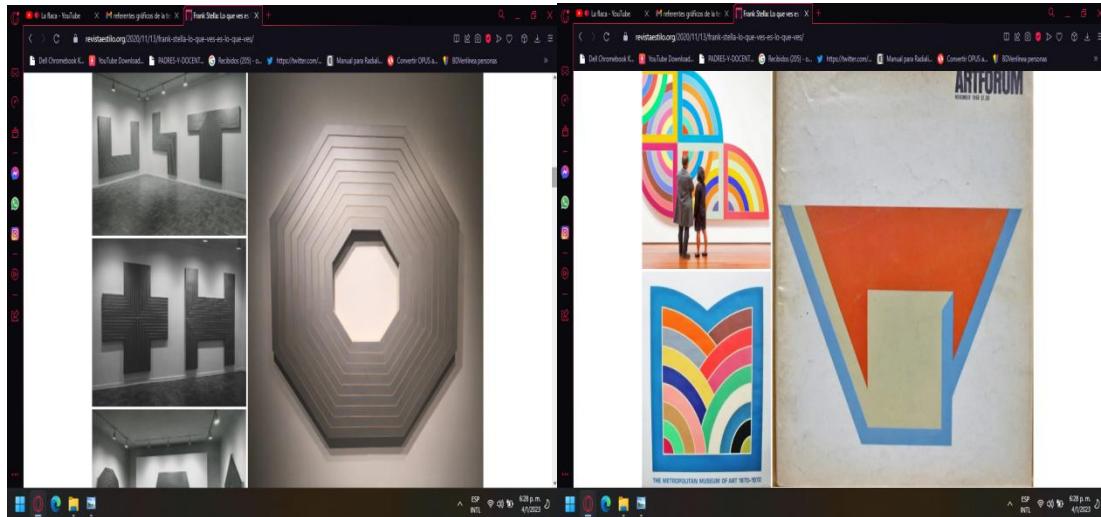
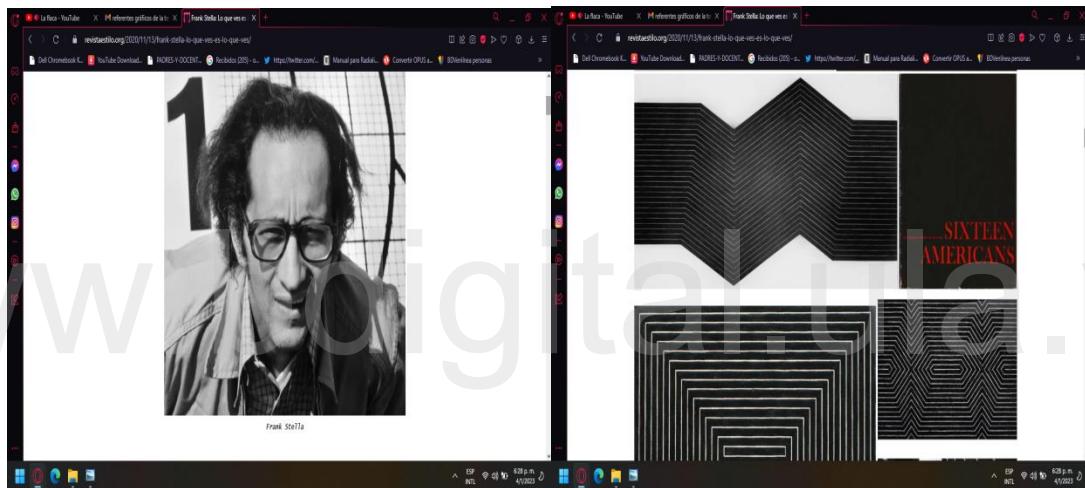
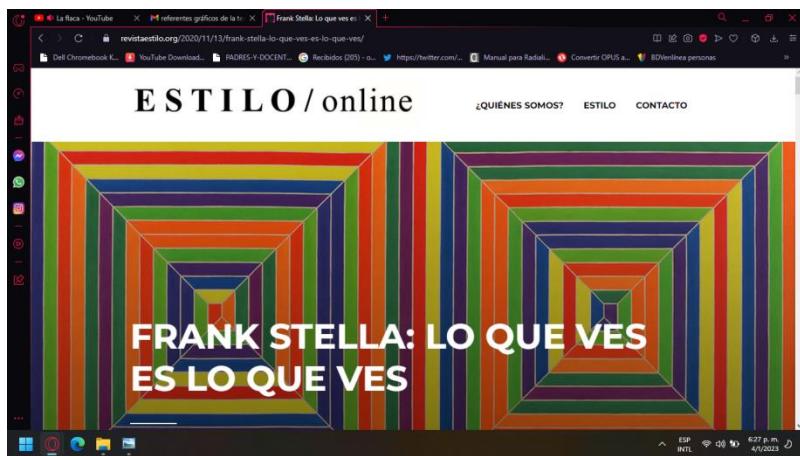
FRANK STELLA

FRANK STELLA

MINIMALISMO
ABSTRACCIÓN PICTÓRICA



De Frank Stella tomo la síntesis gráfica de su propuesta, la simplicidad, el uso de la línea, así mismo el uso del color como elemento escultórico en su obra de los años 70 en los que el lienzo deja de ser un cuadrado convencional y pasa a tener formas geométricas irregulares que pasan a convertirse en una propuesta de volumen virtual en esa etapa de la obra del artista.



EDGAR GUINAND

EDGAR GUINAND

Caracas (1943). Escultor venezolano, inició su trabajo artístico con la arcilla, piedra, madera vaciado en bronce. Luego de su estancia en París trabaja con hierro y aluminio. Sus influencias incluyen a Kenneth Armitage, Henry Moore y el cinetismo. A partir de 1970 su trabajo se basa en el juego óptico con líneas sobre láminas de aluminio o hierro y formas irregulares para generar volumen virtual.



RelieveBLN4 (2011)
70x120 cm escultura
bidimensional

"El verdadero artista trasciende. Es el que ha logrado establecer un concepto, una idea, una propuesta distinta a lo que se ha hecho hasta el momento. El arte es como la ciencia tiene que avanzar.



Soda Stereo - Juegos □ referente gráfico Frank St... □ edgar guinand - Búsqueda □ Guinand, Édgar - WIKIHI... □

No es seguro vereda.ula.ve/wik... artevenezolano/index.php/Guinand,_Édgar#Exposiciones_individuales

Dell Chromebook K... YouTube Download... PADRES-Y-DOCENT... Recibidos (205) - o... https://twitter.com/... Manual para Radial... Convertir OPUS a... BDVenlinea personas acceder

página | discusión | ver código | historial

WIKIHISTORIA DEL ARTE VENEZOLANO

PORTAL AL ESTILO DE LA WIKIPEDIA.

Guinand, Édgar

display_points:
10 3058694-66 8478038-Lugar de nacimiento])

Contenido [ocultar]

- 1 Biografía
- 2 Obra
- 3 Videos
- 4 Exposiciones individuales
- 5 Premios
- 6 Colecciones
- 7 Fuentes
- 8 Créditos
- 9 Comentarios

Biografía

Edgar Guinand

Nombre completo Édgar Guinand

Nacimiento 12 de junio de 1943, Caracas, Distrito Capital - Venezuela

Fallecimiento

Nacionalidad Venezolana

vereda.ula.ve/wiki_artevenezolano/index.php/Página_principal

ESP INTL 6:54 p.m. 4/1/2023

Soda Stereo - Juegos □ referente gráfico Frank St... □ edgar guinand - Búsqueda □ Guinand, Édgar - WIKIHI... □

No es seguro vereda.ula.ve/wik... artevenezolano/index.php/Guinand,_Édgar#Exposiciones_individuales

Dell Chromebook K... YouTube Download... PADRES-Y-DOCENT... Recibidos (205) - o... https://twitter.com/... Manual para Radial... Convertir OPUS a... BDVenlinea personas

Obra

Videos

ESP INTL 6:55 p.m. 4/1/2023

BASES TEÓRICAS

ARTE

El arte, --tal como lo dijera el maestro Jesús Soto--, es ante todo originado por el pensamiento, el rigor, la lógica de la investigación artística. Schara (2011), cita a Soto, cuando éste último sentencia que: "El arte no es expresión, el arte es conocimiento. La función de toda obra de arte es estimular la reflexión, su interés es eminentemente conceptual, aunque para hacer evidente los conceptos el artista tiene que recurrir a medios sensoriales".

ARTES VISUALES

Según Gamboa (2019), las artes visuales son conceptualizadas como manifestaciones expresivas que transmiten una orientación artística y cultural, con un alto contenido comunicativo a través de la percepción de la realidad y los sentimientos que los creadores dan a conocer mediante sus productos visuales, audiovisuales y multimediales.

ARTE BIDIMENSIONAL

Contreras en Salas (2019)

El arte bidimensional es aquel que posee dos dimensiones (altura y ancho), y las representamos a través de dibujos, pinturas fotografías o en la tv, una de sus características principales es que carece de profundidad física.

"Son imágenes planas, pero los artistas a través de la perspectiva representan esta carencia, podemos utilizar diferentes técnicas (fotografía, dibujo invisible, simetría, etc.), materiales (lápiz, crayón, rotulador, plumillas, carbón, etc.)"

ARTE TRIDIMENSIONAL

Las mencionadas y descritas anteriormente están consideradas como artes visuales clásicas, en tanto, aquellas que implican objetos tridimensionales, como son la arquitectura y escultura se conocen como artes plásticas.



INVESTIGACIÓN-CREACIÓN ARTÍSTICA

El constante dilema de la idoneidad de la investigación en Arte tamizada por el método científico en el desarrollo de trabajos de grado, en los que los métodos para otorgar validez a la propuesta investigativa a través de las artes, en ocasiones no dimensionan la calidad de las propuestas artísticas ya que no compaginan con las metodologías académico-científicistas de los recintos universitarios.

TEORÍAS DEL ARTE

Las teorías del arte intentan describir qué es el arte y su esencia, trata de dar unas características específicas a esta disciplina académica que describe la mayoría de las manifestaciones artísticas y que permiten contrastar desde la crítica las diversas opiniones sobre creatividad, autenticidad, innovación que enmarcan los contextos socioculturales del artista.

TIC (COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA)

Se pretende mostrar la idoneidad del uso de las TIC como apoyo didáctico en la enseñanza específicamente de las artes visuales, en aras de un avance en el proceso de enseñanza aprendizaje en el ámbito educativo en esta actualidad post pandemia.



2.3. Bases Teóricas

“Descubrió que el verdadero sentido del arte no era el de crear objetos bellos. Era un método de conocimiento, una forma de penetrar el mundo y encontrar el sitio que corresponde en él, (...) **Paul Auster.**

2.3.1. El proceso de investigación-creación artística en la ULA.

Es altamente satisfactorio para mí, que en el proceso de la presente investigación, conociera la historia de la creación de la Facultad de Arte de nuestra Universidad de Los Andes, porque eso permitió explicarme el porqué de algunas situaciones que suceden en el presente. Por ejemplo, Pereira Colls (2017) --en el marco de las Jornadas de Investigación de Arte y Diseño realizadas, por el año 2010, en la sede del Consejo de Desarrollo Científico, Humanístico, Tecnológico y de las Artes (CDCHTA) de la Universidad de Los Andes— señala la reflexión que ha acompañado, hasta la actualidad, la inclusión de los estudios de arte en los pensum de la Universidad de Los Andes, lo que ha generado una discusión, desde el ámbito científico, acerca de la validez y diferenciación de los procesos de investigación en las disciplinas artísticas.

Señala Pereira Colls (ob.cit), en su ensayo, lo siguiente:

Uno de los elementos sustanciales esgrimidos desde la perspectiva científica es que el arte es un producto de la intuición, es un acto creativo por excelencia, individual, emocional y, en muchos casos, sublime e irracional; pero en modo alguno puede tener alguna consideración como un producto de investigación, por cuanto no parte de una hipótesis determinada, no tiene un corpus teórico que sustente una verdad, ni sigue un proceso metodológico científico que permita verificar los resultados en la obra artística. (p.14)

Para Pereira Colls (Loc.cit), estos, entre otros, siguen siendo los argumentos que se han mantenido desde el mismo instante que la Facultad de Arte comenzó a exigir su lugar en el CDCHTA de la ULA. Es decir, desde

la creación de los estudios artísticos en el seno de la Dirección de Cultura y Extensión en el año 1958, “cuando se iniciaron los talleres de formación en diversas disciplinas artísticas, hasta la década de los años noventa del siglo XX, cuando se iniciaron formalmente los estudios universitarios en artes visuales, diseño gráfico y música”. Agregando, “Durante ese tiempo los estudios en arte estaban vinculados con el oficio, es decir, la formación de artistas; y es bajo este perfil que externamente se asumió la actividad creativa de las artes como una función de extensión y cultura” (p.14)

Según Pereira Colls (ob.cit), se originó desde entonces un doble problema en cuanto a considerar “el estudio de las artes poco relacionado con la actividad académica”, a saber: por una parte, estas escuelas se consideraron como simples lugares de producción artística desvinculados de los estudios universitarios y, por la otra parte, los artistas que eran los mismos profesores de las escuelas, “se negaban a considerar su labor bajo los cánones tradicionales de la formación científica universitaria” (p.15)

Continúa Pereira Colls (Loc.cit) precisando, que la diatriba arriba descrita se hizo más fuerte, en el campo de la investigación científica, porque la discusión estaba planteada entre lo que es considerado el proceso de creación de una obra de arte “[...] y la camisa de fuerza que para los artistas suponía la consideración de la investigación científica como la única forma de validar seriamente una producción artística como actividad cognitiva y de desarrollo investigativo”. (p.15)

Ahora bien, luego de cuatro décadas de una provechosa discusión, en todas las facultades de arte y de disciplinas artísticas creadas, tanto en Venezuela, como en los Estados Unidos y Europa, Pereira Colls (Loc.cit) plantea que el meollo del asunto está en establecer “qué es lo que se quiere dilucidar: ¿investigar sobre arte?, ¿investigar para el arte?, o ¿investigar en arte?” Concluyendo que las dos primeras interrogantes están suficientemente discutidas “El asunto es, entonces: ¿Qué supone investigar en arte?”. Luego, para mayor claridad formula de otra manera la cuestión ¿en qué se diferencia

la investigación artística de la llamada investigación académica o científica? (p.15)

Acto seguido, la autora hace un resumen de las distintas respuestas que han mostrado distintos científicos y artistas, sobre la investigación artística. Comienza diciendo que se ha demostrado que los trabajos artísticos son decididamente cognitivos –explicados dentro de la teoría del cognitivismo más adelante—y racionales, aunque no se tenga acceso a ellos por intermedio del lenguaje y los conceptos. Menciona a Borgdorff (2001, como se citó en, Pereira Colls, 2017) quien señala que “Parte de la especificidad de la investigación del arte yace, por eso, en la peculiar manera en que los contenidos no conceptuales y no discursivos están articulados y son comunicados”. (p.16)

Asimismo menciona al artista Paul Klee (1948, como se citó en, Pereira Colls, Loc.cit), el cual para el momento de ser profesor de la famosa escuela Bauhaus, en Alemania, “exponía sus consideraciones en torno al acto creativo y la incapacidad de su conversión a lo discursivo”, de la siguiente forma:

[...] quisiera espontáneamente poner a consideración aquella[s] partes del proceso creativo que, durante la formación de una obra, se realizan plenamente más que todo en el subconsciente. Considerándolo de una manera completamente subjetiva, la justificación apropiada del discurso de un creador sería para mí: trasladar el centro de gravedad a través de la consideración de nuevos medios; descargar un poco el lado formal conscientemente sobrecargado a través de una nueva clase de percepción y hacer un énfasis mayor en el lado del contenido. Tal equilibrio me estimularía y me acercaría mucho a una explicación conceptual. (p.16) [S/N]

Sobre ese particular, la autora del ensayo establece una analogía con lo que acontece en el plano artístico, acerca de las representaciones de los mundos: interior/exterior, real/imaginario, objetivo/subjetivo, convergente/divergente; los cuales, al convertirse en un texto traducido en palabras, líneas, movimientos, colores, música, objetos, se apartan de toda visión logocéntrica, única e inalterable. Es decir, se apartan del razonamiento lógico del mundo

occidental. Invitando de seguidas, al análisis de la estructura del pensamiento que prevalece en un artista, apoyándose para ello en las ideas fundamentales de la inteligencia emocional (Gardner, uno de los precursores de las inteligencias múltiples). Nombra a Paul MacLean y su tesis del cerebro triuno (el reptiliano, el límbico y el neocórtex), acotando que según la neurolingüística se ha comprobado que al artista se le desarrolla el límbico.

Completa la historia sobre la inteligencia con el principio de lateralidad de Roger Perry (1973, como se citó en, Pereira Colls, 2017), lo cual significa que existen dos hemisferios en el cerebro uno izquierdo y otro derecho y están activos al mismo tiempo coherentemente, pero “el lado derecho es el imaginativo, genera emociones, idealiza, es ilimitado y se especializa en la percepción visual y espacial, más que en las palabras”. Es decir, como lo asevera la autora:

En el artista es más evidente el funcionamiento del lado derecho, por cuanto persiste en el acto creativo un goce de los sentidos que devienen de la profundidad de su ser, [...] tienen que ver con la mente (idea conciencia, designio, voluntad, orientación, significación) y con el alma (encanto, sabor, deseo, sentimiento, aspiración), que es lo que Cheng (2007, como se citó en, Pereira Colls, 2017) denomina *yijing*, utilizando el ideograma *yi* que significa “estado superior de la mente, dimensión suprema del alma”. (p.17)

Marina (2010), uno de los filósofos más importante de nuestra contemporaneidad, señala que el gran reto de la educación del siglo XXI es entender los mecanismos del inconsciente, y menciona específicamente los procesos creativos que se evidencian en los niños al convertir su cerebro “... en una fuente generadora de ideas brillantes, deseos adecuados, sentimientos animosos y alegres, imágenes expresivas, discursos elocuentes, ocurrencias divertidas”

Si bien estas afirmaciones no son absolutas, por lo cual no se pueden tomar como un axioma, sí nos acercan al meollo de la discusión de la investigación en arte, particularmente en lo que deviene en producto de la investigación o

en el proceso para su consecución, como señala Martínez (2010, como se citó en, Pereira Colls, Loc.cit):

En general podríamos decir que la mente del artista trabaja en forma sintética, integral y básicamente inconsciente. La mente del científico en cambio, recorre el mismo camino, pero lo hace más lentamente, como sumando y relacionando elementos simples de información. Por eso, el científico puede demostrar la legitimidad de los pasos que da, cosa que no puede hacer el artista. (pp. 17-18)

La aseveración anterior resume la razón por la cual es imposible adjudicarle la condición científica que deben tener las artes para ser asumidas como objeto y sujeto de la investigación, ya que si adoptamos las prescripciones de la científicidad clásica, que tienen que ver con la rigurosidad, sistematicidad y criticidad, entre otros, estaremos deslegitimando el libre albedrío en el proceso creador como una cualidad inherente al ser humano y a su expresión en las artes. Siguiendo con Pereira Colls, Loc.cit:

[...] como el caso indiscutible del trabajo realizado por Leonardo Da Vinci, quien sobresalía junto a Miguel Ángel Buonaroti por sus habilidades, conocimientos y expresión artística, permitiendo el desarrollo de la perspectiva como el principal concepto que evidenció la representación del espacio tridimensionalmente y desde diversos puntos de vista, en el plano bidimensional, logrando que el arte y la ciencia fueran un todo indisoluble que marcó un cambio fundamental en la transición hacia la modernidad. (p. 18)

Y refiriéndonos a nuestros artistas contemporáneos venezolanos, ¿cómo se puede negar el valioso aporte en el campo de la investigación del color y el movimiento al trabajo de Carlos Cruz Diez?, ¿o el resultado del trabajo conjunto entre Jesús Soto con el tema de la percepción sensorial, el aporte musical de Antonio Estévez con la microvibráfonia múltiple y el sentido del espacio de Carlos Raúl Villanueva, integrados en el Museo Jesús Soto en Ciudad Bolívar?

[...] pero lo que pudiera ser discutible es la forma como se produce este conocimiento (se investiga) y cómo se transmite (se difunde), por cuanto

no es una condición sine qua non, que se haga por los medios ya establecidos y normados por la ciencia, ya que no hay nada más alejado de la norma que la inteligencia creativa. También se debe tener presente que la condición académica no es una condición necesaria para producir la obra de arte, y la palabra o el discurso no son suficientes para evidenciar la complejidad de los fenómenos que están presentes en el acto creativo. Pereira Colls, Loc.cit (p. 18)

Como afirma Arañó (2012, como se citó en, Pereira Colls, Loc.cit): actualmente “la fuerza del conocimiento científico nadie la pone en duda, pero no todo lo que sugiere respecto a la ciencia es realmente científico, ni todo lo que se vincula a las artes son por fuerza cuestiones relativas a ese conocimiento”. (p. 18-19)

Las palabras de Martínez (2009, como se citó en, Pereira Colls, Loc.cit) que encierran, a mi manera de ver, la verdad de lo que acontece con la actitud cerrada de los científicos y los órganos que promueven la investigación en las Universidades, frente a los procesos creativos y la reflexión en las artes.

En la mitología griega Procusto era un personaje que asaltaba a los viajeros y los llevaba a su casa, los colocaba en un lecho de hierro e intentaba adaptar el tamaño del viajero al del lecho. Si éste era más pequeño, les estiraba las piernas; si, por el contrario era más grande, le cortaba las piernas. Con esta narración fabulada lo que se intentaba comunicar era la idea de que el instrumento debía adecuarse al objeto y no al revés. (p. 19)

2.3.1. Arte

El arte, --tal como lo dijera el maestro Jesús Soto--, es ante todo originado por el pensamiento, el rigor, la lógica de la investigación artística. Schara (2011), cita a Soto, cuando éste último sentencia que: “El arte no es expresión, el arte es conocimiento. La función de toda obra de arte es estimular la reflexión, su interés es eminentemente conceptual, aunque para hacer evidente los conceptos el artista tiene que recurrir a medios sensoriales”. Bajo, ese principio rector hemos incluido --en estas bases teóricas-- la discusión que le diera origen a la Facultad de Arte de la ULA en 1958 y aprobada como tal por el CDHTA en la década de 1990, ganándose un lugar como academia de

arte.

El arte como conocimiento del hombre y de la realidad, ese fue el método que le imprimió Soto a su obra, como una constante de investigación. Esa vanguardia surgida en Francia en los años 50, con Soto a la cabeza, “vuelve a confirmar su importancia, gestión, trabajo creativo y apoyo que dieron siempre a esta nueva cultura visual que se ha multiplicado en las redes, la comunidad digital, la animación en 2D y 3D y en general en la interactividad de los medios electrónicos.” Según Schara (ob.cit), a la muerte del Maestro Jesús Soto, en 2005, el Ministro de Cultura de Francia dijo “verdadero desafío a la imaginación, sus obras expuestas en el mundo entero, **son un llamado a liberar las líneas y las formas de la prisión de la mirada y de las apariencias”**

En su origen el término arte –*téchne*–, tiene en griego un término con un espectro más amplio, que nuestra palabra “arte”, porque se refiere a toda profesión práctica basada en determinados conocimientos especiales (médicos, estrategas militares y navegantes), y por tanto, no solo a la pintura y escultura, o a la arquitectura. *Téchne*, para la terminología aristotélica y platónica, corresponde a la palabra “teoría” en su sentido moderno, sobre todo cuando se contrapone a la experiencia “A su vez. La *téchne*, como teoría se distingue de la “teoría” en el sentido platónico de la “ciencia pura”, ya que aquella (la *téchne*) se concibe siempre en función de una práctica [,,] En Platón episteme es sinónimo muchas veces de *téchne*. Jaeger (como se citó en, Schara, ob.cit). (p.12)

Aristóteles, por su parte, al determinar que sea “ciencia” *epistéme*, tendrá como punto de partida, el mundo práctico tanto de las técnicas como de las artes. *Epistéme* y *téchne* están imbricadas entre sí, por cuanto *téchne* es más ciencia que experiencia. Shara (ob.cit), amplía esta idea cuando enuncia:

La estética redujo el arte –téchne, a objeto de estudio de las habilidades y destrezas y lo materializó a su función básica del fenómeno artístico y su relación con el usuario o consumidor del objeto: novela, cuadro, música o danza, donde el contemplador, al entrar en la obra, hallaría un

puente de interpretación, creando otra obra, en el ‘yo encarnado’ que la contemplaba, idealizaba, y se sentía identificado, o que simplemente la rechazaba.” (p.12)

2.3.2. Artes Visuales

Etimológicamente, artes visuales, proviene de las expresiones del latín *ars, astis*, como calco del griego *téchne*, agregándosele Visual. Por el latín tardío *visualis*, asociado a ‘*visio*’, por ‘*visión*’, respecto de *visus*, ‘*visto*’, participio de *vidére*, a razón de ver. D.ABC (2022)

Según Gamboa (2019), las artes visuales son conceptualizadas como manifestaciones expresivas que transmiten una orientación artística y cultural, con un alto contenido comunicativo a través de la percepción de la realidad y los sentimientos que los creadores dan a conocer mediante sus productos visuales, audiovisuales y multimediales. Algunos autores señalan que las artes visuales son una forma de desarrollo de la sensibilidad que “involucra un concepto amplio de cultura ya que plantea interés por estimular las capacidades del individuo y de su grupo social para desarrollar las potencialidades creadoras, organizar la propia experiencia y ponerla en contacto con los otros” (Elichiry y Regatky, como se citó en, Gamboa, ob.cit). (p.2)

Maeso (2008, como se citó en, Gamboa, ob.cit) considera que las artes visuales proporcionan “el desarrollo de capacidades, competencias y generación de actitudes y valores socialmente significativos, para un contexto determinado, en el que los actores del mismo [sic], se transforman y transforman la realidad” (p.2)

Actualmente la pintura, fotografía, grabado, escultura, video-arte, arte digital, arte objetual, los proyectos documentales, los productos multimedia u otras manifestaciones visuales bi o tridimensionales son considerados como un escaparate de las artes visuales.

2.3.21. Arte Bidimensional

El arte bidimensional es aquel que posee dos dimensiones (altura y ancho),

y las representamos a través de dibujos, pinturas fotografías o en la tv, una de sus características principales es que carece de profundidad física. “Son imágenes planas, pero los artistas a través de la perspectiva representan esta carencia, podemos utilizar diferentes técnicas (frotado, dibujo invisible, simetría, etc.), materiales (lápiz, crayón, rotulador, plumillas, carbón, etc.)” (Contreras, como se citó en, Salas, 2019) (p.28)

La Pintura

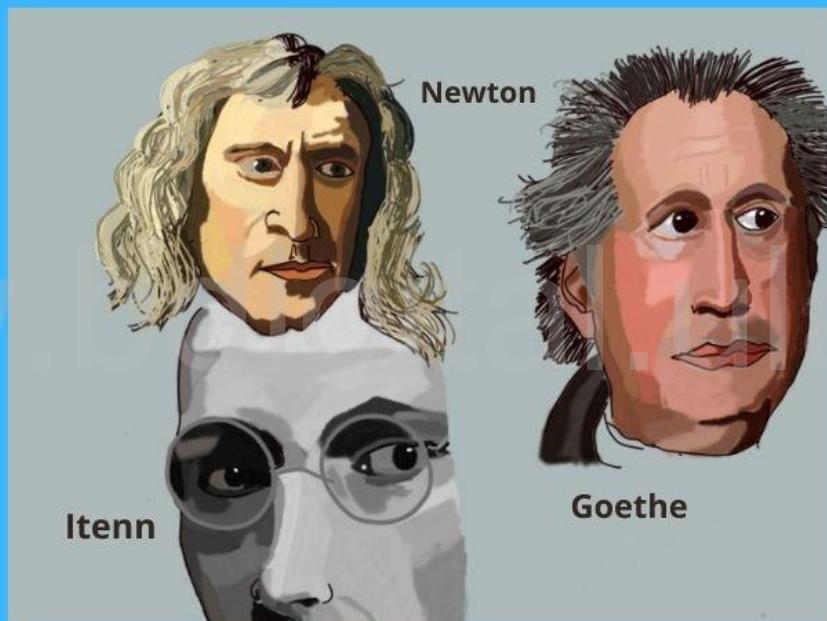
La pintura es el arte de la representación gráfica que utiliza pigmentos mezclados con otras sustancias orgánicas o sintéticas. La misma emplea y requiere no solamente el conocimiento de técnicas de pintura (óleos, acuarelas, temperas, frescos), sino también conocimientos en materia de teoría del color (aquellas reglas básicas en cuanto a mezcla de colores para poder llegar al efecto deseado combinando colores de luz o de pigmento).

- **Teorías científicas del color:**

- **Newton:** Newton abordó el problema desde el punto de vista de la física. En 1672, en su tratado sobre óptica (que se conoce bajo el título breve de *Opticks*), fue la primera persona en designar a la luz con el término “espectro” y planteó que el espectro de luz visible para el ser humano está compuesto de siete colores elementales, hallazgo que realizó a partir de experimentos hechos con cristales en forma de prisma. El mérito de Newton fue explicar el fenómeno científicamente a través de su disco del color.
- **Goethe:** llegó a formular una teoría completa, cuya declaración más destacada es el entendimiento de la luz como un continuo en donde no hay separación real entre franja y franja de color. Este hallazgo confirmó la idea de espectro sugerida por Newton y, de hecho, la consolidó.
- **Itten:** Johannes Itten, uno de los miembros fundadores de la Bauhaus, tuvo algunas lecciones particularmente prácticas para agregar al canon de color. Hizo una nueva rueda de color de 12 partes y enseñó que hay cuatro cualidades del color: tono (matiz), intensidad (cuán saturado está), valor (luminosidad u oscuridad) y la temperatura (calor o frialdad). De hecho, puedes ver la teoría del color de Itten en práctica cada vez que juegues con el tono y la saturación de las fotografías de tu teléfono móvil.
- **P. Klee:** Adoptando los complementarios de Goethe, Klee se interesó por

las relaciones entre los colores y enseñó que, al igual que las formas en una composición, los colores también afectarían el "equilibrio" de un lienzo, algo que le preocupaba particularmente en su propio trabajo.

- **Cruz Díez:** A lo largo de su carrera, Cruz-Díez se centró en cuatro tipos de categorías autodefinidas del Op Art: Fisicromías, Cromo Interferencias, Cromosaturaciones y Transcromías. Todos estos experimentos basados en colores se centran en las variaciones de la posición del observador en relación con el trabajo, la luz dirigida y la relación entre los colores presentados.
- **Ostwald y Munsell;** ya en el siglo XX llegó la nueva propuesta del químico y filósofo alemán Wilhelm Ostwald. Su nueva teoría del color consta de cuatro sensaciones cromáticas elementales (amarillo, rojo, azul y verde) y dos sensaciones acromáticas intermedias. Defendió la normalización de los colores. **Munsell:** El Sistema de Color Munsell especifica colores basados en tres dimensiones de color, tono, valor y croma. Dicho sistema está representado por un esquema circular posicionado en el centro del modelo. Además consta de un cilindro irregular con el eje de valores (claro/oscuro) que lo recorre hacia arriba y hacia abajo. Los colores oscuros están en la parte inferior del árbol y los claros en la parte superior, medidos de 1 (oscuro) a 10 (claro).



Tres Visiones sobre el color

La fotografía

Por su lado, la fotografía, es el proceso de capturar imágenes y luego almacenarlas en un medio material sensible a la luz, que se basa en el principio de la cámara oscura, con el cual se consigue proyectar una imagen captada a partir de un pequeño agujero sobre una superficie, de modo que el tamaño de la imagen quedará reducido pero aumentará la nitidez de la misma. Para almacenar las imágenes, las cámaras más viejas utilizan películas sensibles, mientras que en la actualidad estas han quedado prácticamente obsoletas ante la impronta que ha logrado la fotografía digital que utiliza memorias digitales.



DAGUERROTIPO

Invento precursor de la fotografía moderna, atribuida a M. Daguerre y al inglés Henry Fox Talbot, que fue dada a conocer en el mundo en marzo de 1839 en la Blackwood's Edimburg Magazine que decía lo siguiente:

"Un hermosísimo e importante descubrimiento que puede llamarse el dibujo fotogénico o hecho por la pura impresión de la luz sin auxilio de la mano del hombre".

Mención especial para Joseph Nicephore Nièpce como el iniciador de los estudios para lograr un dibujo con la luz, no recibió el conocimiento que merecía por ser el precursor de la fotografía como todos la conocemos

gLa impresión

En tanto, la impresión, se trata de un proceso que se emplea para la producción de textos e imágenes, el más típico con tinta sobre papel y utilizando una prensa. Hoy en día la impresión se realiza como un proceso industrial a gran escala y es una etapa fundamental en la edición de los libros.

El Cine

Y el Cine o Cinematografía, una de las artes visuales más populares, no es que las otras no lo sean, pero sin dudas el cine ostenta una participación especial y considerable en la vida de casi todos los habitantes del planeta, es la técnica que consiste en proyectar fotogramas de forma rápida y sucesivamente para crear la impresión de movimiento.

2.3.2.2. Arte Tridimensional

Las mencionadas y descritas anteriormente están consideradas como artes visuales clásicas, en tanto, aquellas que implican objetos tridimensionales, como son la arquitectura y escultura se conocen como artes plásticas.

• Técnicas: Modelar

Modelar es dar forma a una pasta o a un material blando sacando o añadiendo parte del material con el que se trabaja, generalmente combinando el uso directo de las manos con el uso de herramientas especializadas. La técnica de modelado se usa de forma diversa: puede ser un proceso de realización de piezas finales con valor en sí mismas, puede usarse para realizar bocetos, o bien puede ser parte de un proceso para realizar moldes para diferentes materializaciones.

En el terreno del arte, y más concretamente en la escultura, tradicionalmente se entiende por modelado la representación tridimensional de un objeto real, el modelo. Por modelo entendemos la imagen, la representación parcial, simplificada o interpretada de la

realidad, que recoge los aspectos relevantes para el que modela y que pretende recabar información sobre aquél, comprenderlo y explicarlo. De esta manera, al utilizar técnicas distintas podemos resaltar aspectos diferentes dependiendo de nuestra intención.

Si bien es cierto que muchas veces se parte de bocetos previos (estudios, dibujos o fotografías preparatorios), la libertad de acción que facilita el modelado resulta muy interesante para plasmar de forma directa el pensamiento y la concepción del artista, puesto que permite una espontaneidad que no ofrecen otros materiales o técnicas.

Tipologías

- En barro
- En Plastilina
- En Cera
- En espumas
- En marmolina
- En poliuretano

Técnicas, herramientas y materiales, en la pintura y la escultura

Artes Visuales	Técnicas	Herramientas	Materiales
PINTURA	Acrílica: seca rápido y es resistente al agua cuando se seca	Pinceles, espátula, aerógrafo, recipientes de plástico	Polímero mezclado con pigmento
	AL ÓLEO: puedes mezclar colores y realizar variadas combinaciones o transformar tonos: el impasto , que consiste en la aplicación de abundante pintura seca mediante un pincel o espátula; el frotado , técnica donde se utiliza un papel para frotar en el cuadro y generar algunas texturas y efectos	Espátula, moleta, pinceles, disolvente, medio, entre otros.	tela, madera. Paleta
	Acuarela: Tiene una muy buena adherencia al papel. Sus tonos son claros con baja saturación, ideales para pintar paisajes o experimentar con manchas de tonos.		Papel para acuarela, lienzo
	Gouache: bastante similar a la acuarela , ya que también se diluye en agua, pero tiende a generar tonos más densos, ya que los pigmentos de la pintura son más grandes	Pinceles	Papel para acuarela o de gramaje alto
	Pastel: Pigmentos en polvo mezclados con resinas, en forma de crayón con el que se puede pintar sobre la superficie		
	Tinta china: tinta líquida ideal para trabajar obras en blanco y negro o sepia	Pluma fuente, pinceles	
	Aerografía: pintura acrílica en aerosol o esmalte, utilizada como dripping cuando no se usan difusores.	Aerógrafo o difusores	Cartón, madera, lienzo, muros, entre otros
	Tec. Mixta: cuando se recurre a más de una técnica en la misma obra, ej. Tinta china y acuarela entre otras.		Papel, lienzo, tela, entre otros.
	Esculpido: arrancar de un bloque de material, trozos sobrantes mediante un cincel dejando únicamente los trozos de la figura deseada	Cincel, martillo, entre otros.	Piedra, mármol entre otros.
	Modelado: dar forma a la pasta (material blando) con las manos o diversas herramientas metálicas o de madera.	Paletas de madera, de metal, vaciadores, entre otros.	Arcilla, cera o plastilina.
	Vaciado: se fabrica un molde	Yeso, agua, arcilla,	Marmolina, resina,

ESCULTURA	negativo de la figura deseada y se vierte dentro material blando que luego se deja endurecer, se retira el molde y se obtiene la escultura.	alambre o ligas para ensamblar el molde, entre otros.	poliuretano.
	Embutido: se elabora un molde duro en principio luego se le aplican capas de metal blando, obligada por los golpes a tomar la forma del molde, se obtiene una estatua hueca pero maciza	Martillo	Metales maleables.
	Tallado: realizado en madera con un material más blando para extraer pedazos entero para obtener una forma específica.	Martillo y formones, motosierra, entre otros	Diferentes tipos de maderas

Fuente: elaboración propia.

2.3.2. Teorías del arte

Las teorías del arte intentan describir qué es el arte y su esencia, trata de dar unas características específicas a esta disciplina académica que describe la mayoría de las manifestaciones artísticas y que permiten contrastar desde la crítica las diversas opiniones sobre creatividad, autenticidad, innovación que enmarcan los contextos socioculturales del artista. La teoría del arte está ligada a otras ciencias del conocimiento, lo cual ha hecho cambiar los conceptos a través del tiempo y la historia.

De acuerdo con las tendencias literarias, filosóficas o históricas y la perspectiva de quienes las plantean, se puede hacer referencia a varias teorías del arte. Lo discutible, de estas teorías, nos remonta hasta la época de los clásicos, puesto que, --como lo refiere Hernández Guerrero (1987)— “el problema de las relaciones de la literatura con las demás artes y, consecuentemente, de la poética con la estética, ha sido una de las cuestiones más debatidas desde su planteamiento inicial por Aristóteles”

Según el citado autor, si ahondáramos en “los principios y presupuestos de los tratados más representativos e influyentes de las distintas épocas y estilos podremos comprobar que se apoyan en las respectivas maneras de entender el concepto de arte y de aplicarlo a las diferentes manifestaciones artísticas”. Agregando que es “comprendible el acercamiento convergente que, en las

últimas décadas, se produce entre los cultivadores de las diferentes artes y entre los estudiosos de las distintas disciplinas. El arte vuelve a ser de nuevo un ámbito plural y un objeto interdisciplinar”.

Para argumentar sus planteamientos Hernández Guerrero (ob.cit) indica que Platón fue el primero en vincular la poesía a las artes visuales, especialmente en el libro décimo de la República. Tanto a la poesía como a las artes visuales, en conjunto, las llamaba *artes miméticas*. Para Platón, “sólo la poesía de carácter mimético la que, por su contenido y por su intención, se aproxima a las bellas artes y, en especial, a la pintura”. También indica que Aristóteles, en su Retórica, afirmaba que “«la imitación satisface igualmente en las artes de la pintura, escultura y poesía» (1371, b, 5), suministra una base para relacionar entre sí el arte visual (arquitectura, escultura y pintura) y el arte acústico (poesía, música y danza)”.

Siguiendo la argumentación del autor, seguidamente, se refiere a la expresión «*ut pictura poesis*» Horacio (De arte poética, 361), es decir, «como la pintura así es la poesía» y sostiene que, aunque interpretada incorrectamente, ha servido de argumento probatorio para las más dispares teorías acerca de la naturaleza del arte y sobre la esencia de la poesía.

Se remonta al estudio de la Edad Media, donde se produjo una nueva separación de la poesía y el arte, producto de una sesgada y reducida interpretación de las Sagradas Escrituras a cargo de los primeros Padres de la Iglesia. Escolásticamente, el arte se origina en la Física, Metafísica y Retórica, y la noción de arte, se entiende “como producción mecánica que se realizaba según unas reglas”, que poseía un carácter intelectual y un contenido racional, pero dicha definición excluía a la poesía y era considerada como una forma de oración según Gourmont (1898), citado en, Hernández Guerrero (ob.cit).

En el Renacimiento, como sucedió en el Helenismo, el arte plástico y la poesía se acercaron convergentemente hacia una misma altura. En la época del *manierismo* y del *barroco* el acercamiento fue extremo, y fue entonces

cuento la expresión horaciana, «como la pintura así es la poesía» se convirtió en lema. Sirvió como defensa de la analogía entre poesía y pintura, y, proponiendo a ésta como modelo de la creación literaria.

Hernández Guerrero, hace un extenso recorrido histórico, donde se alternan en el primer lugar la pintura y luego la poesía, o viceversa. Cuenta las ideas acerca de las bellas artes que dominaron en el siglo XVIII, pasando por autores como Charles Batteux; Diderot (exige al filósofo del arte que sea al mismo tiempo pintor, poeta y músico); Shaftesbury; Jonathan Richardson.

También, menciona en esta discusión filosófica e histórica a destacados pensadores como Kant y Hegel. **Kant**, distinguió ámbitos y niveles: el primer lugar lo ocupan las artes de la palabra (artes loquientes), luego están las artes figurativas (artes fingentes) y, finalmente, las artes del bello juego de las sensaciones. La poesía, «el arte de las artes»; la pintura, por el contrario, está, en el grado inferior ya que se funda en el juego de las sensaciones. **Hegel** es, probablemente, el mayor y mejor defensor de la primacía artística de la poesía. Sólo la poesía, explica Hegel, tiene poder para concentrar las formas y las ideas, el mundo físico y el mundo moral, y acompañar el desarrollo de una acción, gracias a su carácter sucesivo.

En el siglo XIX, pues, se distinguen y oponen los conceptos de arte y de poesía, como los de Schelling y Goethe:

Schelling por ejemplo, defendía que, mientras la poesía es un don innato perteneciente al dominio del espíritu, el arte, por el contrario, es competencia del gusto y se adquiere y perfecciona a través del esfuerzo consciente y del trabajo disciplinado. Ideas análogas encontramos en Goethe quien escribió lo siguiente: «las artes y las ciencias se obtienen a través del pensamiento, pero éste no es el caso de la poesía, ya que se trata de una cuestión de inspiración; ésta no debe denominarse como arte ni como ciencia, sino como genio»

Ya en el siglo XX, uno de los defensores más entusiastas de la diferencia esencial entre el arte y la poesía es el polaco **Wladislaw Tatarkiewicz** (Las artes visuales, afirma, presentan cosas, mientras que la poesía elabora símbolos). **Jacobson** ("El cubismo y el futurismo utilizan ampliamente el

procedimiento de percepción «hecha» difícil, al que corresponde en poesía la construcción en escalera, puesta al día por los teóricos contemporáneos” (Questions de Poétique, pág. 29). **Mukarovsky**, su aporte peculiar consiste “en la flexibilidad con que aplica las teorías formalistas a los análisis estéticos y, sobre todo, en la capacidad integradora de su síntesis. El valor semiótico de la obra de arte está determinado, indica, por su condición social”

Finalmente para Hernández Guerrero, en cuanto a una teoría general de las artes. ésta debe apoyarse en los siguientes principios interdependientes y complementarios:

- a) Todo arte es un lenguaje
- b) Todo arte es un fenómeno social
- c) Todo arte es un hecho cultural
- d) Todo arte es una manifestación estética

Inicialmente, se destacan cuatro movimientos literarios que dan nacimiento a las teorías del arte y viceversa.

Naturalismo o Realismo

Definido desde la filosofía como la dependencia entre el ser humano y la naturaleza, usa técnicas descriptivas y surge a partir del realismo. Según Lissorgues (s/f):

Depende del grado de atención y del papel que se le otorga a la realidad. Surge pues la orientación realista, como fenómeno de época, con la conciencia colectiva de que la realidad por sí sola (es decir, no sometida a un proceso de idealización) merece ser objeto de arte. Con el discurso sobre el Realismo entramos verdaderamente en una tendencia, una orientación, que abarca tanto la literatura como las bellas artes, dentro de la cual surge la doctrina naturalista, como un intento para relacionar la literatura con la ciencia.

Formalismo

Enfatiza en la composición de la composición de la pintura: textura, color, línea, forma. Postula que todo lo necesario para comprender una obra de arte

está dentro de la misma obra. Para Hernández Guerrero (ob,cit), “en cuanto a la Forma pictórica y la estructura poética, el Formalismo ruso nació en el contexto de los movimientos artísticos vanguardistas y, en especial, del cubismo, simbolismo y futurismo”. Agregando que “Ya algunos críticos advirtieron cómo los principios fundamentales de esta teoría y los criterios para definir y valorar la literatura (la literariedad, desautomatización, desvío, etc.) tienen su punto de arranque en la consideración crítica de las obras pictóricas de vanguardia”. Hernández Guerrero, citando a Jacobson, señala:

El criterio que emplea [Jacobson] para establecer la analogía entre poesía y pintura es la noción tradicional de «verosimilitud», reinterpretada por él a partir de los principios básicos del «formalismo». La «verosimilitud», tanto en pintura como en poesía, está determinada por un conjunto de fórmulas normativas que orientan convencionalmente la creación y la recepción de la obra artística. En última instancia, la «verosimilitud» es un juego formal, es un principio estructural y, por eso, «hay que aprender el lenguaje pictórico convencional para ver el cuadro, lo mismo que no se pueden captar las palabras sin conocer la lengua».

Expresionismo

Movimiento cultural surgido en Alemania, que dio auge a la pintura y como reacción contraria al impresionismo, naturalismo. Según Fernández Castello (1998) el expresionismo es, “en un sentido lato, toda aquella pintura que, -- con determinadas características comunes--, va desde Cezanne hasta nuestros días rompiendo en favor del alma del artista el equilibrio que con la naturaleza guardara aquélla hasta fines del siglo [XIX] pasado”. El lema primordial del expresionismo será: “el alejamiento consciente y voluntario de la naturaleza física para dar cabida al mundo espiritual del artista y de sus emociones personales. La metafísica, pues, en detrimento de la física”.

En este alejamiento de la naturaleza, el artista se acerca a sí mismo hasta encontrarse, pudiendo decirse que el expresionista es dueño de sí, puesto que logra desvincularse del mundo exterior; y es que aquel artista que al ejecutar su obra no pueda liberarse de la naturaleza universal, será porque ésta comprime la suya propia, no pudiendo, por tanto, descubrirse dentro del cosmos. (...) Así se aborda el momento en que el abandono de la naturaleza se hace patente, y se proclaman como

esencia del arte los juegos rítmicos, lineales y cromáticos desprovistos de toda base objetiva. Se llega entonces a los predios de la abstracción, que con una parte del cubismo constituyen el mundo de la pintura donde el espectador saborea el arte, libre de reminiscencias naturales.

Agrega Fernández Castello (ob.cit) que la palabra «expresión» es índice de los elementos que forman el arte expresionista: “las cosas, al no ser copiadas, son reveladas, expresadas, lográndose esa expresión a base de formas, las cuales traducen las facultades creativas del artista”.

Simbolismo

Movimiento literario y de artes plásticas surgido en Francia, en contra del realismo. Los simbolistas consideran que la obra de arte equivale a una emoción provocada por la experiencia.

Según Lissorgues (ob.cit) aparecieron dos grandes orientaciones literarias, en Francia, para la segunda mitad del siglo XIX, la orientación realista y otra llamada indistintamente romanticismo, sobrenaturalismo o simplemente simbolismo. Baudelaire, con su obra Las Flores del Mal, se confiesa sobrenaturalista. Así como también señala Lissoguess, a Mallarmé como el jefe de la nueva escuela simbolista, y en pintura, la reacción contra el Realismo y el Naturalismo, la ubica en el simbolismo alegórico y mitológico de Puvis de Chavannes (1828-1898) y en los pintores ingleses Burne-Jones (1838-1898) y Dante Gabriel Rosetti (1828-1882)

Según la Enciclopedia online (2018), también se pueden catalogar otras teorías de arte relacionadas, a saber:

Teoría biográfica: mediante la cual se estudia una obra de arte a partir de la biografía de su autor.

Teoría formalista: mediante la cual se estudia una obra de arte a partir de sus elementos formales, como los colores, la estructura, la luz, entre otros.

Teoría iconoclasta: también llamada iconología, es la teoría mediante la cual

se estudia una obra de arte a partir de los emblemas, las alegorías o las imágenes que representen vicios, virtudes y demás cuestiones naturales o morales.

Teoría sociológica o Sociología del Arte: mediante la cual se estudia una obra de arte como producto de una determinada sociedad. Para Distefano (2014), los autores “coinciden en señalar los comienzos de la Sociología del Arte a mediados del siglo XX, en la posguerra de la Segunda Guerra Mundial. Nacido en cuna marxista que marcará su impronta materialista va luego matizándose y tomando otros aportes”. (p.4) Señala a las sociologías del arte europea y norteamericana, de ser las precursoras de lo que ella denomina “*multidisciplina o indisciplina*”.

La sociología del arte “Es la reacción a las estéticas idealistas, la necesidad de encontrar otras explicaciones que la del genio individual y la historia del arte como una sucesión de obras sin anclaje social, político y económico”. (p.13) Menciona como autores clave a Friedrich Antal, Arnold Hauser y F. Klingerder. Francis Klingerder, (para quien la Revolución Industrial “produce varios efectos, entre ellos la separación definitiva de arte y artesanía y entre arte y técnica. De esta manera se reservan para el artista el lugar del creador de la obra única e irrepetible y destinada a un mercado”).

Friedrich Antal (“Rechaza el análisis formal y considera que las obras no deben considerarse aisladas sino en su contexto histórico, político y socioeconómico. Es uno de los exponentes de la teoría marxista del reflejo”)

Arnold Hauser (“Considera que en las distintas épocas históricas [los artistas] dejaron en sus obras no expresiones individuales de su concepción artística, sino el fiel reflejo de la sociedad en que habitaron”)

Teoría psicológica o Psicología del Arte: mediante la cual se estudia una obra de arte desde la teoría psicológica. Según Pazós-López (2014) “el territorio que se ha denominado ‘Psicología del Arte’, se ha dedicado al estudio del arte como producto de la mente humana desde la visión del creador, el

receptor y el objeto artístico". Explica que la cuestión de si el "gusto estético se rige por unos cánones universales en la mente humana y de cómo se perciben las obras de arte por sus espectadores, en su tiempo y en el nuestro, son el objeto de la Psicología del Arte. Schuster y Beisl, (1982), citado en, Pazos-López (ob.cit). Agrega además que, "la Psicología del Arte es uno de los métodos historiográficos de análisis del fenómeno artístico, dentro de los estudios teóricos de la Historia del Arte".

(...) la disciplina ha centrado su análisis en tres focos de atención, que han sido interpretados por la mayoría de las corrientes: la perspectiva del creador, centrándose en la capacidad del artista como genio o en la problemática psíquica de la producción artística; la perspectiva de la obra o del producto del arte; y la perspectiva del espectador, como receptor de la experiencia estética y su aportación a la interpretación del arte. Marty, (1997), citado en, Pasos-López

Realiza un recorrido histórico breve sobre las líneas claves de la Psicología del Arte, comenzando por:

Sigmund Freud y su aplicación del psicoanálisis al arte

"Para Freud, es posible analizar rasgos psíquicos de los artistas al descifrar los símbolos ocultos en sus obras, que plasman de forma inconsciente, considerando a su vez que el proceso creativo estaba íntimamente ligado a los instintos. Gombrich, (1971), citado en, Pasos-López. Recuérdese los sendos psicoanálisis que le hiciera Freud a dos obras, una narración de Leonardo da Vinci, encontrando fantasías sexuales en ella, y la otra, a una escultura de Miguel Angel, que transmite una acción inhibida al tocarse la barba.

Carl Gustav Jung y el inconsciente colectivo

La obra de Jung fue un referente para artistas contemporáneos que, a partir de sus ideales sobre la creación artística y la plasmación del inconsciente, se vieron influidos por sus escritos como Jackson Pollock, Federico Fellini y Luis Buñuel, entre otros.

La psicología de la forma (escuela de la Gestalt)

Rudolf Arnheim (1904-2007), el autor perteneciente a la Gestalt que más relevancia ha tenido en la psicología del arte, en su libro *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*, dedica un capítulo a cada uno de los diez conceptos visuales fundamentales: equilibrio, figura, forma, desarrollo, espacio, luz, color, movimiento, dinámica y expresión.

El arte como fenómeno sociocultural: la psicología del arte de Vygotsky

Para Vygotsky, la importancia de trazar una psicología del arte reside en el análisis global del fenómeno artístico, rechazando las interpretaciones parciales y sesgadas que analizan la psicología de un autor a partir de sus obras. Kozulin, (1990), citado en Pasos-López.

2.3.3 Teorías de la Creatividad

La existencia de teorías implícitas sobre creatividad artística se plantea como hipótesis que produjo Romo (1998) derivadas de un análisis de la naturaleza psicológica de la teoría implícita. Se presenta un estudio historiográfico a partir del cual se postulan los orígenes de las diferentes concepciones implícitas sobre la creatividad artística en la pintura. A continuación, se plantean cinco teorías implícitas en los procesos de creatividad artística:

- Expresión emocional
- Trastorno psicológico
- Búsqueda de sí mismo
- Comunicación
- Dotes Especiales Innatas

La teoría de la expresión emocional, que alude a Freud, cuando permite que el amor sea el impulso de toda creación y se permite dar rienda suelta al afecto y las emociones desde cualquier medio. Como lo afirma Picasso, que el artista

es un receptáculo de sentimientos vengan de donde vengan. Lo que permite una exagerada libertad que debilita la moralidad (p. 10). La teoría del trastorno psicológico hace referencia al adagio del genio loco, de la época del renacimiento, en la que los artistas son melancólicos, solitarios, creativos y plasman en el arte los traumas de su infancia o de sus psicosis, como Van Gogh.(p.11)

La teoría de la búsqueda de sí mismo, indica las creaciones de los artistas reflexivos, intelectuales que reflejan en sus obras su propia personalidad, y las dificultades propias de ser existencial. La teoría de la comunicación, plasma en el arte un medio de comunicación de emociones, sentimientos que conmueve a los demás y los adentra en un éxtasis propio de contemplación. La teoría de las dotes especiales innatas, que son comparados con la divinidad y el misticismo para hacer referencia al talento innato y, por tanto, virtuoso para una época de gran sometimiento y de difícil reconocimiento al artista. (p.12)

Todas estas teorías, basadas en la pintura, catalogado como el único arte en la antigüedad y que demuestra que los procesos de creatividad generan una comunicación directa con el entorno inmediato, acerca de su percepción, de la autocritica y de la satisfacción en sus tendencias artísticas que han conllevado a procesos de conocimiento formales en la educación y que muestran la importancia de ser diferentes, creadores de una sensibilidad social que trae consigo cuestionamientos y transformaciones sociales, mucho más si estos talentos son permitidos y estimulados desde los procesos pedagógicos y no reducidos a conductas aisladas o extremistas.

2.3.4. Las TIC como herramientas de enseñanza

Las experiencias vividas en la EAVDG, de la ULA, produce interés en mí sobre la existencia de herramientas o recursos educativos, que facilitaran el aprendizaje en la carrera que escogí, es así como me pareció interesante la

propuesta que elaboró el Departamento de Educación de Victoria, Australia, - citado en Echeverría (2011)-, en Chuva (ob.cit), que presenta una matriz de desarrollo de competencias para el uso de las tecnologías en el aprendizaje, cuando señalan:

En el aspecto pedagógico se intenta que el docente conviva con un nuevo proceso educativo centrado en que el estudiante a través de las Tic's tengan en mente que todas las actividades ligadas a las Tics y la docencia han sido elaboradas por docentes llenos de pericias de superación y de una constante experimentación con cada uno de los recursos. Debemos enfatizar que no hay regla universal para la utilización de las Tic's (...), es de plena responsabilidad de quien y como procesa y canaliza la información que sea el soporte de su planificación pedagógica y surta los efectos deseados. (p.21)

Mientras gana prestigio la tecnología de la información, la escuela pierde relevancia social y cultural. Ante la inmensa oferta de una amplia gama de productos culturales, la identidad de la escuela se va desdibujando. Ante la era de la imagen, de la sociedad de la información y del conocimiento, el esquema de la tiza y el pizarrón, así como el de la clase magistral, van perdiendo vigencia.

Tal como lo señala Martínez (1996), (p.455), en Chuba, las TIC actualmente han propiciado cambios que se deben en gran medida a sus propias características como lo son, el fácil acceso a todo tipo de información, a procesar cualquier tipo de información, permitir comunicación inmediata, bien sea sincrónica o asincrónica: automatización de las tareas, posibilidad de almacenar grandes cantidades de información y a la interactividad posible entre ordenadores o usuarios. Por qué tal como lo dice Guerrero (2005) cuando habla sobre tecnología: “ante este cambio social y culturalmente relevante, en el que las nuevas tecnologías y medios de comunicación social ocupan un papel fundamental, la escuela sigue la política del aveSTRUZ y se mantiene inamovible”. (p.59)

Pero sin embargo, se debe tener en cuenta que los medios por sí solos no conforman toda la tecnología educativa. Es la intervención del educador la que

permite que realmente el uso de dichos medios tenga significado, debido al empleo de estrategias significativas como mediador de aprendizajes y la actuación en la transmisión de conocimientos.

A mi modo de ver, se trata de que los profesores empiecen a plantearse el papel de la tecnología y, en especial, las nuevas tecnologías de la información en los procesos curriculares y que estén dispuestos a redefinir, de alguna manera, sus roles docentes, lo que siempre supone un riesgo que hay que estar dispuesto a correr.

2.3.2. El aprendizaje

Con el fin de comprender conceptualmente aspectos del aprendizaje que sustentan la tesis, se realizará una síntesis de las principales teorías con respecto al aprendizaje y se ahondará en los planteamientos relevantes que orientan el estudio y que favorecieron el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

2.3.2.1. Concepto de aprendizaje

Según Arrieta (2016), “el aprendizaje es un proceso tan complejo como el ser humano, en el cual los individuos, de acuerdo a diferentes factores, toman para sí mismos los referentes conceptuales, prácticos y actitudinales necesarios para su desarrollo adecuado” (p.43). De acuerdo con las investigaciones con enfoque constructivista, el ser humano para aprender debe interiorizar los nuevos conocimientos para configurarlos a su estructura mental y así adaptarse mejor a su entorno.

También aprender supone “un cambio más o menos permanente de conducta que se produce como resultado de la práctica” (p.1), (Kimble, 1971; Beltrán, 1984, como se citó en Beltrán (2002). El aprendizaje puede ser estudiado desde diferentes enfoques, en los que sobresalen: “...tres metáforas: el aprendizaje como adquisición de respuestas, el aprendizaje por adquisición de conocimientos y el aprendizaje como construcción de significado” (p.2), (Mayer 1992, como se citó en Beltrán, ob.cit). Estos aspectos

fueron sintetizados con sus principales características para mayor comprensión de sus enfoques (tabla1).

Tabla 1

Las tres metáforas del aprendizaje (Adaptado de Mayer, 1992)

Aprendizaje como	Enseñanza	Foco Instruccional	Resultados
Adquisición de respuestas	Suministro de feedback	Centrado en el currículo (<i>conductas correctas</i>)	Cuantitativos (<i>fuerza de las asociaciones</i>)
Adquisición de conocimientos	Transmisión de información	Centrado en el currículo (<i>información apropiada</i>)	Cuantitativos (<i>cantidad de información</i>)
Construcción de significados	Orientación del proceso cognitivo	Centrado en el estudiante (procesamiento significativo)	Cualitativos (<i>estructura del conocimiento</i>)

Fuente: Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje

Fuente: Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje por Jesús Beltrán, Madrid, (2002)

Principales teorías de aprendizaje aplicadas a las TIC

Nuestra propuesta del Edublog como un recurso didáctico de enseñanza aprendizaje de las artes visuales para los estudiantes de arte de la Universidad de Los Andes, genera la revisión, la exploración, experimentación y la postura reflexiva de escritos teóricos en función del diseño, considerando las siguientes teorías de aprendizaje que han influido en el diseño y aplicación de software educativo:

El Conductismo

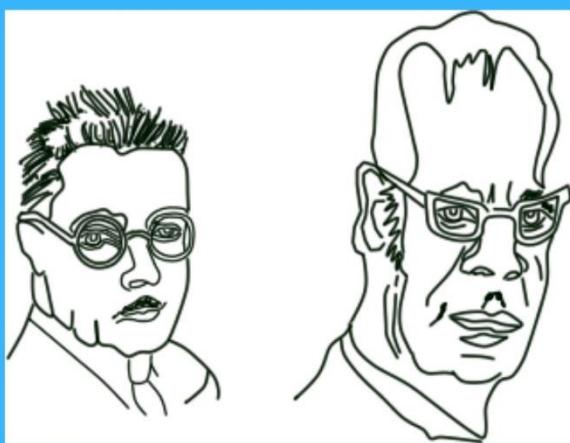
Entre sus representantes principales tenemos a Iván Petrovich, Jhon Broadus Watson, Edward Thorndike y Burrhus Frederic Skinner. Los inicios de la teoría se remontan a las primeras décadas del siglo XX.

Para Boring (1993), en Chuba (id), el conductismo surge como una teoría psicológica y posteriormente fuertemente la forma como se entiende el aprendizaje humano. Antes del surgimiento del conductismo el aprendizaje era

concebido como un proceso interno y era investigado a través de un método llamado “introspección” en el que se les pedía a las personas que describiera que era lo que estaban pensando. A partir de esto surge el conductivismo, como un rechazo al método de “introspección” y como una propuesta de un enfoque externo, en que las mediciones se realizan a través de fenómenos observables

Desde el punto de vista educativo el conductivismo establece que el aprendizaje es un cambio en la forma de comportamiento en función de los cambios del entorno y el aprendizaje es el resultado de la asociación de estímulos y respuestas.

El conductivismo ve al alumno como un sujeto cuyo desempeño y aprendizaje escolar pueden ser arreglados o rearreglados desde el exterior (la situación instruccional, los métodos, los contenidos, etc.), basta con programar adecuadamente los insumos educativos para que se logre el aprendizaje de conductas académicas deseables. El alumno conductista es visto como “tabula rasa” que recibe información del maestro, cumple órdenes y obedece requiere constante aprobación, depende del profesor, es un ente pasivo en el proceso de enseñanza – aprendizaje realiza tareas en las cuales el comportamiento pueda ser observado, medido, evaluado directamente. El conductivismo pretende que el alumno responda a los estímulos ambientales y que se convierta en un ser auto – disciplinado. El trabajo del profesor consiste en desarrollar una adecuada serie de arreglos de contingencia de reforzamiento y control de estímulos para enseñar.



JHON B. WATSON

B.F. SHINNER

APRENDIZAJE

"el aprendizaje es un proceso tan complejo como el ser humano, en el cual los individuos, de acuerdo a diferentes factores, toman para si mismos los referentes conceptuales, prácticas y actitudinales necesarias para su desarrollo adecuado".
Arrieta 2016

CONDUCTISMO

www.bdigital.ula.ve

Cognitivismo

El cognitivismo como teoría de aprendizaje asume que la mente es un agente activo en el proceso de aprendizaje, construyendo y adaptando los esquemas mentales relacionados con el conocimiento. Según esta teoría el aprendizaje es un proceso de modificación de significados que resulta de la interacción entre la nueva información y el sujeto.

La relación del sujeto con la información se ve potenciada por el abanico de conocimientos internalizados y de los mecanismos de aprendizaje que este posee, le ayudan en el discernimiento y en la adaptación del nuevo conocimiento en su proceso de aprendizaje, si dichos mecanismos de procesamiento están bien aprendidos, la generación del conocimiento se vuelve mucho más rápida y efectiva.

A diferencia del conductivismo, en el que la rigidez en el proceso de enseñanza, en el que el alumno es un mero recipiente contenedor de

información, el cognitivismo aboga por el rol activo del alumno en el procesamiento de la información para generar conocimiento. Así mismo el desarrollo de los procesos para transformar la información en un nuevo conocimiento más reforzado.

El cognitivismo asociado a las TIC se relacionaría en el aspecto de la interacción constante que se da en la red ya que el cognitivismo pregonó que el alumno mejora su proceso de aprendizaje con la interacción con sus compañeros y el profesor, premisa que las nuevas tecnologías y la web 2.0 representan desde el nacimiento de plataformas interactivas, software, aplicaciones, entre otros, en los que la interacción y colaboración se dan a cada segundo siendo una opción para la educación basada en esta corriente pedagógica.

Socio Constructivismo

Basado en los estudios de Lev Vigotsky la teoría socio constructivista pregonó que la persona aprende mediante la interacción social con el medio que la rodea, somos seres sociables y comunicativos, de esa interacción con la sociedad es que el sujeto asimila sus conocimientos por las experiencias propias que lleva internamente que le permiten asimilar las nuevas experiencias del colectivo. Chuva (1993) sostiene:

Esta corriente considera el aprendizaje como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad. El entorno en el que el individuo se desenvuelve es el generador de nuevas fuentes de conocimiento. (p.37)

Según Calzadilla (2000), los entornos de aprendizaje socio constructivista “deben constituir un lugar donde los alumnos trabajen juntos, ayudándose unos a otros, usando una variedad de instrumentos y recursos informativos que permitan la búsqueda de los objetivos de aprendizaje y actividades para la solución de problemas”.

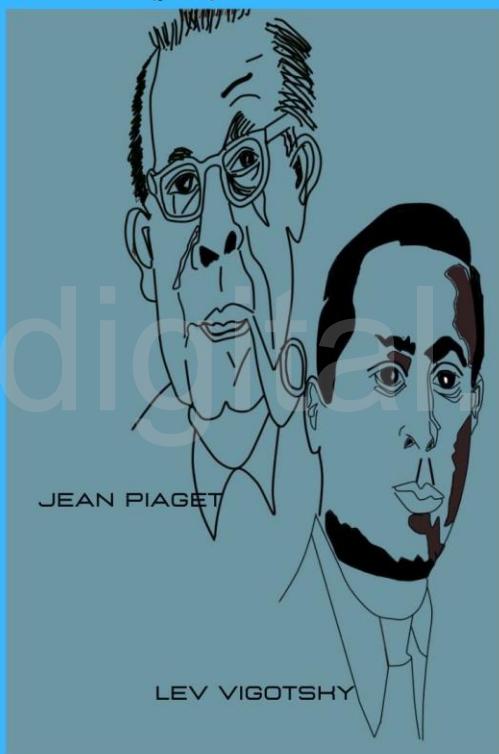
De lo anterior podemos decir que el socio constructivismo o constructivismo social es la corriente pedagógica educativa que más se asemeja a los preceptos de interactividad de las TIC, la Web 2.0, más específicamente del edublog, debido a la colaboración, dada por un grupo de usuarios de la red que en conjunto generan debates, colaboraciones, conocimientos, para posteriormente subirlo a las redes y sea un bien social.

www.bdigital.ula.ve

SOCIO CONSTRUCTIVISMO

Chuva (1993) sostiene:

Esta corriente considera el aprendizaje como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce. El aprendizaje es un proceso que está íntimamente relacionado con la sociedad. El entorno en el que el individuo se desenvuelve es el generador de nuevas fuentes de conocimiento. (p.37)



La Web 2.0 Como Recurso Didáctico.

Al internet debemos de verlo como un potente medio de comunicación que ofrece una serie de posibilidades para los centros educativos y que, sin duda alguna, todos los estudiantes deben reconocer y dominar como

una materia instrumental de desarrollo personal más, tales como la lectura o la escritura, lo que se ha llamado la alfabetización digital.

Tal como lo señala (Cobo (s/a), como se citó en Chuva, 2014):

[...] en el contexto de la sociedad del conocimiento las tecnologías de uso educativo ya sean empleadas para la enseñanza presencial o distancia se han convertido en un soporte fundamental para la instrucción, beneficiando a un universo cada vez más amplio de personas. [Esta asociación entre tecnología y educación] no solo genera mejoras de carácter cuantitativo, es decir, la posibilidad de enseñar a más estudiantes, sino que principalmente posibilidades de enriquecer su proceso de aprendizaje. (p.101)

Johnson (1992), agrega que el conocimiento se genera bajo una continua negociación y no será productivo hasta que los intereses de varios actores estén incluidos. Este autor propone algunas tipologías diferentes de aprendizaje:

Aprender haciendo. Para este tipo de aprendizaje resultan de especial utilidad aquellas herramientas que permiten al estudiante y/o docente la lectura y la escritura en la Web, bajo el principio de “ensayo-error”. Por ejemplo, los estudiantes pueden aprender sobre ecología generando presentaciones en línea (textos, audio o video) sobre cómo se trata este tema en diferentes naciones del mundo. Luego el profesor lo revisa y corrige aquellos aspectos mejorables. Este proceso de creación individual y colectiva, a la vez promueve un proceso de aprendizaje constructivista.

Aprender interactuando. Unas de las principales cualidades de las plataformas de gestión de contenidos es que además de estar escritas con hipervínculos, ofrecen la posibilidad de intercambiar ideas con el resto de los usuarios de internet. Bajo este enfoque el énfasis del aprender interactuando está puesto en la instancia comunicacional entre pares. Algunos ejemplos de interacción son agregar un post en un *blog* o *wiki*, hablar por *Voip*, enviar un *voice mail*, y actividades tan coloquiales como usar el chat o el correo electrónico.

Aprender buscando. Uno de los ejercicios previos a la escritura de un

paper, trabajo, ensayo o ejercicio, es la búsqueda de fuentes que ofrezcan información sobre el tema que se abordará. Ese proceso de investigación, selección y adaptación termina ampliando y enriqueciendo el conocimiento de quien lo realiza. Es un entorno de gran cantidad de información disponible, resulta fundamental aprender cómo y dónde buscar contenidos educativos. Ludwall (2002), agrega a esta taxonomía o cuarto tipo de aprendizaje, que represente el valor esencial de las herramientas Web 2.0 y que está basado en la idea de compartir información, conocimientos y experiencias.

Aprender compartiendo. El proceso de intercambio de conocimientos y experiencias permite a los educandos participar activamente de un aprendizaje colaborativo. Tener acceso a la información, no significa aprender por esto, la creación de instancias que promuevan compartir objetos de aprendizaje contribuyen a enriquecer significativamente el proceso educativo. Internet cuenta con una gran cantidad de recursos para que los estudiantes puedan compartir los contenidos que han producido. Por ejemplo, plataformas para intercambio de diapositivas en línea, podcasts o videos educativos, entre otros.

Según Chuva (ob.cit), los recursos didácticos en línea de la Web 2.0, “además de ser herramientas que optimizan la gestión de la información, se convierten en instrumentos que favorecen la conformación de redes de innovación y generación de conocimientos basadas en la reciprocidad y la cooperación”.

Así mismo, a través de Internet, el profesorado puede potenciar el trabajo en equipo. Los profesores pueden trabajar como colegas que comparten tareas curriculares, intercambiar experiencias, compartir materiales, trabajar en colaboración, entre otros, como veremos más adelante.

Pero también los alumnos han de descubrir que, sin salir de sus ciudades, pueden intercambiar ideas con otros niños, niñas de su edad,

jugar con ellos, trabajar juntos, compartir sus vivencias. Para facilitar todo ello e independientemente de las que mostraremos sugerimos algunas opciones:

2.4 Definición de Términos

Web

La World Wide Web (www), según Banamex (2022) “es una red informática mundial accesible a través de Internet. Está formada por páginas web interconectadas que ofrecen diversos tipos de contenido textual y multimedia. ... Su función es ordenar y distribuir la información que existe en internet”. (4to. párrafo)

Características, según Máxima (2022):

Desarrollo

- El desarrollo de las páginas web se realiza a través de lenguajes de marcado (por ejemplo, HTML, PHP, ASP, JSP). Estos lenguajes son interpretados por los navegadores y les permiten:
- Incluir información en diversos formatos: textos, sonidos, videos, animación, imágenes
- Estar asociadas a datos de estilo
- Ofrecer aplicaciones interactivas
- Enlaces a otras páginas y sitios web

Diseño web

El diseño de una página web tiene diversas funciones. Es evidente que el diseño debe resultar atractivo. Sin embargo, también es importante que facilite la navegación y que ofrezca al usuario lo que está buscando. Dado que una página web forma parte de la imagen pública que una empresa, organización o persona quiere dar de sí, el diseño debe ser coherente con esa imagen.

Funcionamiento

- Traducir el nombre del servidor URL en una dirección IP usando la base de datos DNS, la IP es necesaria para contactar al servidor web y enviar

paquetes de datos.

- Seguidamente se envía una petición HTTP al servidor solicitando el recurso. Si es una web típica se envía el texto HTML que es analizado por el navegador, hace peticiones adicionales para gráficos y ficheros.
- Al recibir los ficheros solicitados, el navegador renderiza la página tal como está escrita en HTML, CSS y otros lenguajes web, se anexa imágenes y otros recursos para producir la página que se ve en pantalla.

Tecnologías Web

- Navegadores: Google Chrome, Mozilla Firefox, Amaya, Epiphany, Galean, Internet explorer.
- Servidores: HTTP apache, HTTP cheerokee, ngiry, IIS
- Otras tecnologías: OAI-PMH, DHTML, PHP, ASP, JSP tecnología java.

Tic (Tecnologías de la información y las comunicaciones)

En líneas generales podríamos decir que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son, según Cabero (1998), citado por Belloch (1998), las que “giran en torno a tres medios básicos: la informática, la microelectrónica y las telecomunicaciones; pero giran, no sólo de forma aislada, sino lo que es más significativo de manera interactiva e interconexionadas, lo que permite conseguir nuevas realidades comunicativas”. (p.1).

Elementos de las TIC

Informática: son las aplicaciones o programas que “podemos utilizar con el ordenador en algunos casos no requieren el uso de las redes de comunicación, sino que están diseñados para su uso de forma local -off line-. siendo las más utilizadas las aplicaciones ofimáticas” Belloch (ob.cit). (p.ej: procesador de texto, hoja de cálculo, gestor de bases de datos, entre otros.).

Redes: Las redes de comunicación, según Belloch (Idem), “tanto si son globales y públicas (Internet) como locales y privadas (Intranet) nos permiten conectar un ordenador cliente a un servidor a través del cual podemos acceder

a la información de los diferentes nodos de la red". Siendo sus herramientas fundamentales::

- Internet: fundamental en la comunicación y su acceso global, permite la interacción con cualquier lugar, en cualquier momento.
- Dispositivos móviles: smartphones, tablets, smartwatches, permiten la comunicación móvil e inmediata, usando redes WIFI o acceso por redes móviles (3G, 4G...)
- Software: aplicaciones y programas que son fundamentales para el uso de recursos informáticos, las redes de comunicación, para crear sistemas, entornos, plataformas, donde interactuar, compartir, almacenar, tanto recursos como datos. Sistemas operativos, programas, apps, plataformas web, conceptos como virtualización y Cloud.

WEBLOG

Se desprende de la palabra Weblog=bitácora, sitio utilizado para compartir información de diversa índole.

(...) El diccionario Merriam Webster, según Martínez (2010), define a los weblogs como: páginas web, generalmente personales, en donde se publican periódicamente noticias, artículos, comentarios o enlaces de interés sobre diversos temas o la propia vida de su autor.

BLOG-WEBLOG-BITÁCORA

El término Blog (procedente de la palabra inglesa Weblog), o Bitácora en castellano, se refiere a sitios web actualizados periódicamente que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores donde lo más reciente aparece primero, con un uso o temática en particular, siempre conservando el autor la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. Conejo. (2006), citado por Cabrejos (2012). Espacio dinámico que permite incorporar herramientas multimedia donde se integran texto, imágenes, audio y video. Permite la interacción con el autor a través de comentarios.

Estructura de los Weblogs

- Anotación (post): parte central de un blog, es la jerarquización de las anotaciones hechas en el sitio, consta de tres atributos: título, descripción y enlaces (hiperlinks), característica esencial del post; ya que propicia las interacciones que generan el “diálogo” elemento esencial en la dinámica blogosférica. Con frecuencia el título del post está ligado a un enlace permanente o permalink.
- Archivos y enlaces permanentes (permalinks) identificado usualmente con el signo # (hashtag: numeral). El enlace permanente resulta importante porque indica a los demás como deben enlazar el post. Es recomendable incluirlo siempre que se pretenda que otros puedan tener acceso a nuestros posts, una vez que hayan salido de la página principal.
- Comentarios: resultan ser uno de los elementos más característicos de los weblogs o blogs, porque dan origen al diálogo que puede continuar en cualquier otro lado de la blogósfera.
- Referencias (Trackback o pingback): cuando un post enlaza a otro weblog que soporta trackback, este puede enviar una notificación (ping) al weblog que se ha ligado para indicarle que ha sido referenciado. El pingback es un método similar y simplificado de notificaciones, donde los autores de un weblog solicitan una notificación cuando alguien enlaza alguno de sus documentos. Ambos sistemas sirven fundamentalmente para crear referencias cruzadas y expandir así el tráfico de información.
- Enlaces favoritos (blogroll): listado de weblogs recomendados por el propio autor, los enlaces son un bien preciado en el entorno web, por lo que resulta muy común encontrar este tipo de referencias que expanden la comunidad.
- Sindicación (RSS): los archivos Rich Site Summary (RSS) popularmente conocidos como feeds, son generados de manera automática por la CMS, así las personas que utilizan algún generador de noticias o feed

reader pueden suscribirse al weblog. La mayoría de los weblogs, incorpora enlaces de texto o bien un tipo de botones con las abreviaturas XML, RSS, RDF, o ATOM, para que el lector copie la dirección web que trae asociada y la inserte a un lector de feeds, el cual notificará cuando se publican nuevas anotaciones.

Tipos de Blog

Personal

El blog personal, un diario en curso o un comentario de un individuo, es el blog más tradicional y común.

Microblogging

Microblogging es la práctica de publicar pequeños fragmentos de contenidos digitales (puede ser texto, imágenes, enlaces, vídeos cortos u otros medios de comunicación) en Internet. Ofrece un modo de comunicación que para muchos es orgánica, espontánea y captura la imaginación del público.

Corporativos

Un blog puede ser privado, como en la mayoría de los casos, o puede ser para fines comerciales. Los blogs que se usan internamente para mejorar la comunicación y la cultura de una sociedad anónima o externamente para las relaciones de marketing, branding o relaciones públicas se llaman blogs corporativos.

Edublog

Educación + blog: weblog cuyo principal objetivo es apoyar un proceso de enseñanza aprendizaje en un contexto educativo. Lara (2005). Herramienta de aprendizaje educativa-comunicativa-colaborativa.

Vlog

Blog que incluye mayormente videos.

Typecast

Redactados en máquina de escribir, escaneados y luego posteados o agregados al blog.

Moblog

Blog elaborado a través de un dispositivo móvil, Smartphone, PDA, Tablet.

Blog inverso

Blog manejado por un grupo de personas en lugar de un solo autor.

Bloguear

Acción de publicar información en un blog.

Blogosfera

Ciberespacio donde se encuentran los usuarios que poseen un blog

Blogger/Bloguero

Palabra derivada que hace referencia a la persona que escribe en un blog.

www.bdigital.ula.ve

Capítulo III

3.1 Tipo y Diseño de la investigación

3.2 Población y Muestra

**3.3 Técnicas e instrumentos de
Recolección de datos**

3.4 Procedimiento

3.5 Análisis de los datos

3.6 Datos gráficos

Conclusiones

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Este capítulo describe la metodología utilizada en la realización de la propuesta de diseño de un blog educativo o Edublog como recurso didáctico de enseñanza y aprendizaje, para los estudiantes de AV y DG de la Facultad de Arte de la ULA.

El marco metodológico está referido al conjunto de procedimientos lógicos y operacionales, implícitos en todo proceso de investigación. En otras palabras, el fin del marco metodológico es el que, sitúa a través de un lenguaje claro y sencillo, los métodos e instrumentos a ser empleados, así como el tipo y diseño de investigación. De acuerdo a lo que afirma Hurtado, (2000) “La metodología es el área del conocimiento que estudia los métodos, técnicas, estrategias y procedimientos que utilizará el investigador para lograr los objetivos”. En esta parte se aborda el tipo y diseño de la investigación a desarrollar, la población y muestra que se utilizarán en el estudio; además, se hace referencia a los instrumentos de recolección de información, así como también, el procedimiento que se seguirá y el tratamiento estadístico necesario para análisis de los datos.

3.1 Tipo y diseño de la Investigación

La presente investigación, considera tanto útil como posible servirse de la doble presencia de lo cuanti-cualitativo como lo señala Bericat (1998) porque los datos de la encuesta se unen a las interpretaciones de las referencias bibliográficas y las bases teóricas, “sosteniendo una actitud de diferenciación jerárquica donde una de las metodologías es válida para el análisis de la realidad social y la otra solo puede ser un instrumento auxiliar”. Está guiado en una investigación de campo y con un enfoque derivado de la teoría multimétodo.

Diseño de la Investigación

Un diseño de investigación se entiende como el plan o estrategia dirigido a recopilar la información necesaria que permite el logro de los objetivos planteados en la investigación y por tanto el desarrollo pleno del estudio. El mismo está centrado en técnicas dirigidas a dar respuesta a cada una de las interrogantes planteadas en el estudio, Según Hurtado (2006) el diseño orienta al investigador sobre el proceso operativo que debe aplicar para alcanzar los objetivos de la investigación.

Entonces se procederá a diseñar el presente estudio con carácter descriptivo y pragmático siguiendo un diseño cuanti-cualitativo y con base en la exploración de fuentes documentales escritas con las que se elaborará el cuerpo teórico para su fundamentación, y se aplicaran instrumentos como la encuesta y la entrevista, para la recolección de información de fuentes primarias (estudiantes, expertos en programación, diseñadores de páginas web, profesores, profesores especialistas).

Luego, se procederá al análisis donde se contrasta la información obtenida de ambas fuentes de información, con la recogida del contexto socio-educativo y la propia información procesada por el investigador del presente estudio, la cual se basará en la observación participante, en una investigación de campo, lo cual redundará en su perfeccionamiento y en su propia formación permanente. La investigación en el campo educativo tendrá carácter aplicado y crítico, generando un pensamiento que induce a la autorreflexión, por medio de la cual el investigador descubrirá las necesidades de transformación y elaborará las propuestas que respondan a las necesidades de cambio.

Enmarcado en estos objetivos, el presente estudio utilizará un diseño de investigación de campo, ya que la recolección de información se realiza en forma directa de la población que conforma el estudio, es decir, los docentes y estudiantes de la escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA. Al respecto Hernández (2003), señala que una investigación se considera de campo cuando la información se obtiene directamente de la realidad.

La investigación que se presenta utiliza un Diseño de Campo en la Modalidad de Proyecto Factible, el cual según la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2016), se fundamenta en la elaboración y presentación de una propuesta o un modelo operativo viable para minimizar una situación problema o bien para cooperar ante requerimientos o necesidades de organizaciones, o grupos sociales. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental de campo o un diseño que incluya ambas modalidades. En este orden de ideas, los resultados del diagnóstico permiten orientar eficazmente la investigación y por tanto el plan o propuesta didáctica en función de minimizar las dificultades que se les presentan a los profesores con el proceso de planificación de la enseñanza.

En los proyectos factibles es necesario considerar un diseño que permita abordar efectivamente la problemática y con ello el logro de los objetivos. Al respecto, Pérez (2006), plantea el cumplimiento de tres etapas generales que conllevan a la búsqueda de soluciones, estas fases en orden de realización son: el diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de las acciones a desarrollar y el procedimiento metodológico que incluye actividades y recursos necesarios.

3.2 Población y Muestra

La población objeto de estudio en una investigación debe estar definida de manera clara y concisa. Según Chávez (2008), citado en Durán y otros (2019), la población es “el conjunto de casos sobre el cual se pretende generalizar los resultados de la investigación; la misma está constituida por características o estratos similares, a través de los cuales se distinguen los sujetos unos de otros”. (p.23)

Asimismo, Arias (2012), en Durán (2019), define a la población como la unidad de análisis sobre la cual se pretende generalizar los resultados, siendo el conjunto de todas las cosas que concuerdan con ciertas especificaciones.

Siguiendo lo señalado por los citados autores, la muestra estuvo

representada por 14 estudiantes de la escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA, de Mérida, Estado Mérida, los cuales representan la misma población investigada. Se obtuvo la información con la técnica de la encuesta, a través de preguntas cerradas. Los datos se analizaron porcentualmente. Además, se empleó una pequeña entrevista semiestructurada que se aplicó a artistas plásticos y diseñadores de páginas web.

En esta investigación se hizo uso de una muestra censal, que de acuerdo con Rojas (2007), “es un procedimiento mediante el cual se recopila información empírica sobre aspectos que se consideran más importantes de una población previamente definida” (p.126). En el censo se toma como unidad de estudio a toda la población.

La aplicación se realizó con el número total de la población, (100% de los estudiantes). Dicha muestra censal se realizó teniendo en cuenta el número de estudiantes, relativamente reducido conformado por los estudiantes de los primeros semestres de la Escuela de Artes Visuales y Diseño gráfico de la ULA, así como los requerimientos de intervención educativa por parte de las docentes de los referidos estudiantes.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para efectuar la recolección de datos, Arias, F (2006), se seleccionó la técnica de encuesta autoadministrada, utilizando preguntas abiertas y cerradas con el fin de delimitar algunos aspectos inherentes a la investigación.

Se escogió el cuestionario electrónico, usando la plataforma *Google Forms* (formularios) vía internet, para ser consecuente con los principios de conservación con la utilización razonable de papel. Se pretende recoger información de aspectos referentes a sistemas o actividades orientadas a un objetivo específico, con el fin de detectar elementos conductuales, así mismo, se desea colectar posibles mejoras, tendencias y otros. El cuestionario es recomendado cuando el problema está bien definido y no será modificado durante el proyecto.

Para la elaboración del instrumento se siguieron los criterios de autores como Hernández y otros (1998), Senn, J (1987) y Morales, F (1989), quienes coinciden en varios tópicos importantes, como los que se señalan a continuación:

1. Incluir sólo preguntas relacionadas con el cuestionario.
2. No redundar incluyendo preguntas cuya respuesta puede obtener en otras fuentes con mayor exactitud.
3. Las preguntas deben ser de fácil comprensión.
4. Las preguntas deben guardar secuencia lógica.
5. Las preguntas no deben ser muy numerosas ya que los sujetos suelen carecer de tiempo para responder.
6. Las preguntas no deben sugerir la respuesta.
7. Las preguntas deben ser excluyentes y colectivamente exhaustivas con respecto al objetivo planteado.

El cumplimiento de estos criterios otorga cierta confiabilidad y validación al instrumento, tópico que fue tomado en cuenta para el uso adecuado de la técnica en la presente investigación.

Características del instrumento

Cuestionario electrónico: se utilizó la plataforma *Google Forms* (formularios) dirigido a la muestra de estudiantes a través de cada uno de sus correos electrónicos. Está conformado por nueve (9) preguntas cerradas y ocho (8) preguntas abiertas, para un total de diecisiete (17), en las cuales el encuestado debe hacer una selección de las opciones propuestas. Por ejemplo:

4.- Posees habilidades en el manejo de Herramientas de la Web 2.0 *

Selecciona todos los que correspondan.

- Facebook
- Twitter
-

- Instagram
- Youtube
- Pinterest

3.4 Procedimiento de la Investigación

El presente proceso de investigación se comenzó con la selección del objeto a estudiar, en este caso referido al uso del Edublog como recurso didáctico de enseñanza aprendizaje de las Artes Visuales para los estudiantes de Artes Visuales de la Universidad de los Andes.

Por lo que una vez seleccionado el tema de investigación, se planteó y describió el problema haciendo un breve análisis del problema en su contexto actual, luego se procedió a ubicar, discriminar, seleccionar y revisar las fuentes tanto bibliográficas como documentales, las cuales luego de ser ordenadas, consultadas, analizadas y sintetizadas con el fin de obtener elementos para construir un marco teórico que sostenga tanto el estudio, como el proceso de medición de la realidad prevista.

Todas las acciones anteriormente señaladas, permitieron establecer a partir de enfoques y teorías, los indicadores pertinentes para la elaboración de una propuesta de solución al problema objeto de nuestra investigación, lo que permitió diseñar los objetivos específicos de este estudio y de esta forma alcanzar lo que se quería lograr.

Posteriormente, se continuó con el proceso de investigación, considerando los aspectos concernientes al enfoque metodológico, tipo y diseño, así como también las técnicas que se utilizaron para diseñar el instrumento de recolección de datos y las técnicas para dar el tratamiento estadístico a los resultados obtenido en la operación de campo, para luego establecer una base, permitiendo elaborar objetivamente la propuesta de un Edublog, las recomendaciones y conclusiones.

3.5 Análisis de los datos

3.5.1 Procesamientos de datos: Resultados

Tabla 1.- Situación Sociodemográfica de los estudiantes de EAVDG/ULA

	EDAD					Total	Smartphone		Total	Uso @gmail		Total
	19	20	21	22	23		SI	NO		SI	NO	
Cantidad	2	2	3	3	4	14	14	0	14	12	02	14
Porcentaje	14, 3	14,3	21,4	21, 4	28,5	100%	100%	-	100%	85, 7	14,3	100%

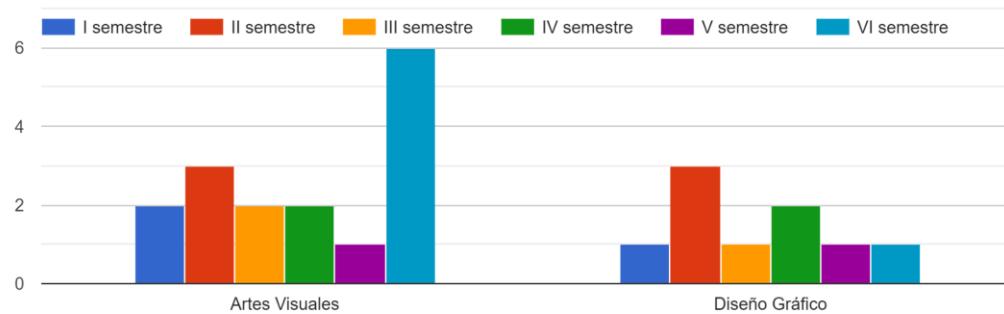
Fuente: elaboración propia Luis Edgardo Lugo Giménez

En la presente tabla se puede apreciar que más del 71% de los estudiantes encuestados son mayores de 21 años y sus edades oscilan entre los 21 a 23 años. Como datos interesantes aparece que el cien por ciento (100), es decir, los catorce (14) sujetos encuestados poseen un teléfono inteligente o *Smartphone*, lo cual puede ser un indicativo de que manejan las herramientas de la Web 2.0, así como también es una buena señal de que pueden interactuar con el Edublog que se propone para la EAVDG de la ULA.

Otro dato que se observa en la Tabla 1, es que el 85,7% de los estudiantes encuestados, es decir, 12 estudiantes, poseen la dirección de correo electrónico o *email @gmail*, plataforma electrónica que pertenece a *Google*, la misma compañía que es dueña de la plataforma *Blogger*, todo lo cual facilitará la interconectividad y la interactividad con el Edublog propuesto en esta tesis.

Gráfico 1.- Semestre y Carrera

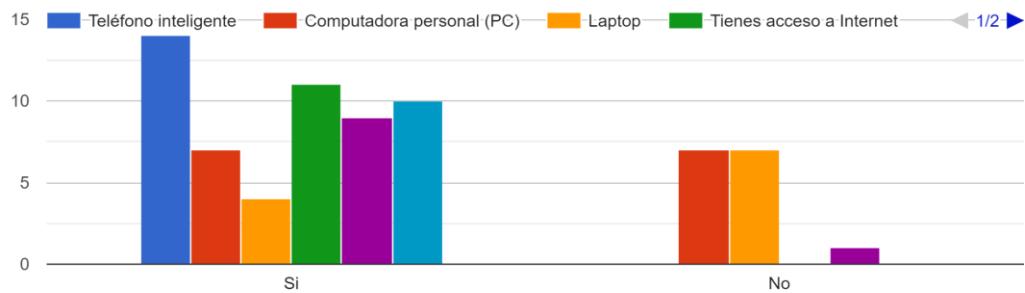
1 Carrera que cursas actualmente



En el Gráfico 1 se puede observar que la mayoría de los estudiantes cursan estudios en los semestres intermedios de Artes Visuales, mientras que el resto cursa estudios en Diseño Gráfico, en esta carrera, equiparándose el nivel de estudio entre los primeros semestres y los semestres intermedios. Esto último denota que la inscripción de nuevos estudiantes en la EAVDG de la ULA se está quedando rezagada, probablemente por el confinamiento de dos años que produjera la pandemia por Covid-19, la migración de profesores de esta Universidad a otras latitudes y la adopción del sistema de educación a distancia y los problemas consiguientes de conectividad y cortes eléctricos.

Gráfico 2.- Herramientas y Plataformas Web 2.0

2 Posees los siguientes aparatos y servicios

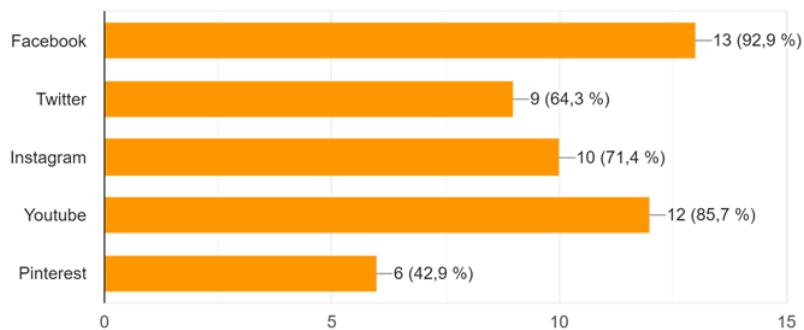


En el Gráfico 2, podemos observar varios datos interesantes para el desarrollo de la propuesta de elaborar un Edublog para la EAVDG de la ULA, puesto que en primer lugar, todos los encuestados poseen un teléfono inteligente o *Smartphone*, lo cual indica que los alumnos pueden conectarse a internet desde la comodidad de sus teléfonos móviles: segundo ese dato cobra mayor relevancia cuando lo unimos al dato de que 11 de ellos tienen acceso a Internet, además casi la mitad de ellos, seis exactamente, poseen computadoras personales o de escritorio.

Gráfico 3.- Habilidades en el manejo de herramientas de la Web 2.0

3 - Posees habilidades en el manejo de Herramientas de la Web 2.0

14 respuestas

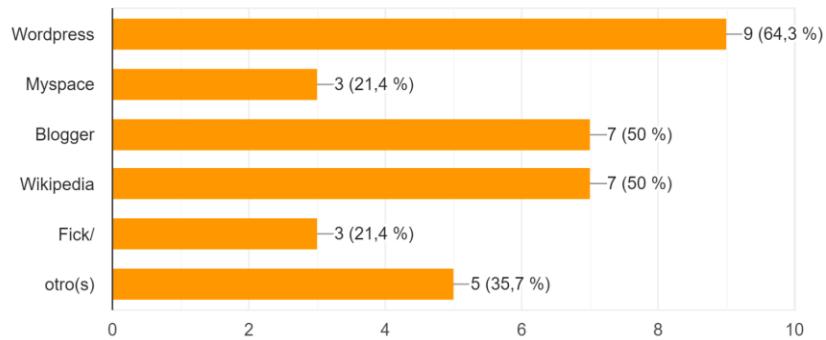


En el Gráfico 3, se puede notar que los estudiantes encuestados de la EAVDG de la ULA, poseen habilidades en 5 herramientas conocidas de las redes sociales, propias de la Web 2.0, que denotan el manejo necesario para estar interconectados e interactuar con un *Edublog*, resaltan el uso de la red social *Facebook* y la herramienta audiovisual *youtube*, esta última herramienta es indispensable para el manejo básico de un *Edublog* que se piensa elaborar como recurso didáctico de enseñanza aprendizaje para los estudiantes de la EAVDG de la ULA. Casi la mitad (6) de los encuestados, manejan la red social *Pinterest*, esencial para un *Edublog* de Artes Visuales y diseño gráfico, por la calidad de su fotografía.

Gráfico 4. Habilidades en el manejo de Sitios Web 2.0

4 · Posees habilidades en el manejo de Sitios Web 2.0

14 respuestas

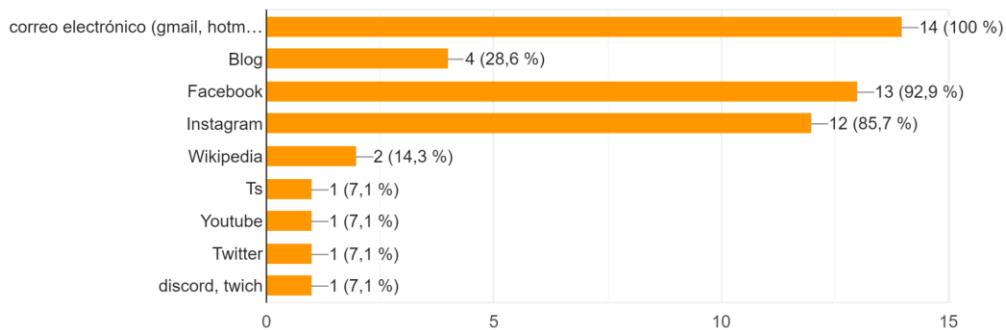


Podemos observar en el Gráfico 4 que, el 64%, dos tercios de los estudiantes encuestados tienen habilidades en el manejo de Sitios Web 2.0 como Wordpress –que es un sistema de gestión de contenidos (CMS) que permite crear y mantener un *blog* u otro tipo de web- que es más complejo que el *Blogger* que ocupó el segundo lugar de las habilidades que manejan los sujetos de Sitios Web 2.0, todo lo cual representa las condiciones óptimas para elaborar un *Edublog* como recurso didáctico de enseñanza aprendizaje para la EAVDG de la ULA

Gráfico 5.- Disfrute de redes y sitios web 2.0 actualmente

5 Cuál de las siguientes redes y sitios Web 2.0 posees actualmente?

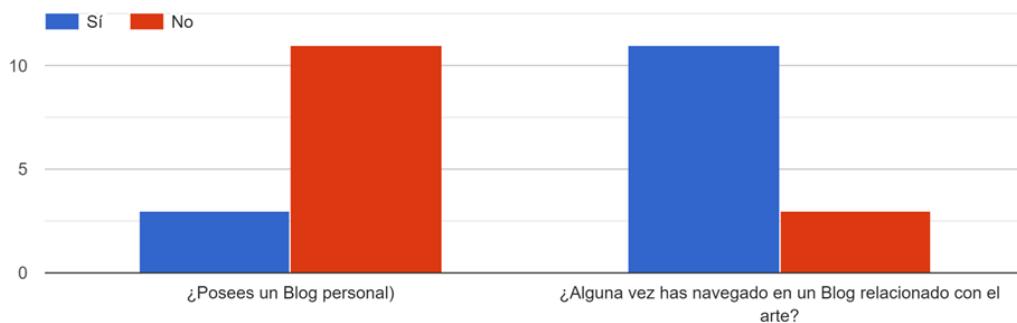
14 respuestas



Con respecto al disfrute actual de redes y sitios web 2.0, los estudiantes señalaron que poseen todos, el correo electrónico, doce (12) sujetos con @*gmail* y dos (2) con *Hotmail*; el correo electrónico o *email* es una herramienta básica para entrar en cualquiera de los otros sitios y redes de Internet. Pero llama la atención que solo cuatro (4) disfrutan del *Blog*. Causa cierta confusión que siendo el *Blog* una herramienta más amigable que por ejemplo *Wordpress* y *Wikipedia*, haya un número tan bajo de *bloggers*.

Gráfico 6.- Disfrute de *Blog* propio y navegación en *Blog* de arte

6 En cuanto al Blog:

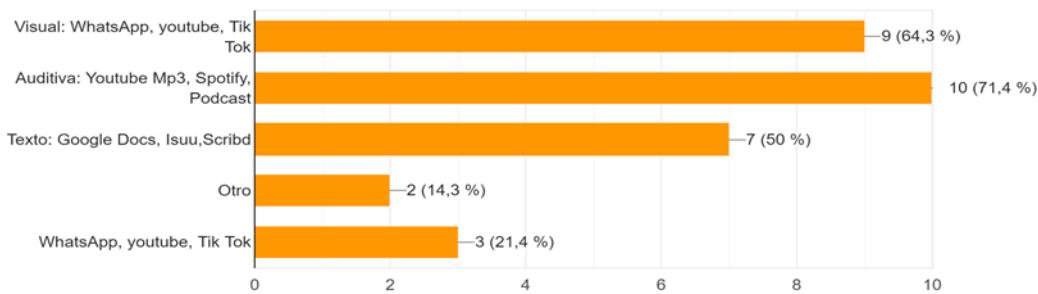


En el Gráfico 6, sobre el disfrute de un *blog* propio, once (11) de los 14 sujetos encuestados no poseen un *blog* personal, pero igual cantidad han navegado en un *Blog* relacionado con el arte, lo cual puede estar motivado por dos hechos: uno, la inactividad del *blog* de la Facultad de Arte de la ULA desde 2018; dos, la poca utilización que los docentes de la facultad le han dado al *blog* personal como recurso didáctico de enseñanza aprendizaje y de apoyo para impartir sus clases post pandemia por Covid-19, en la EAVDG de la ULA. Ese número bastante alto, de la navegación por un blog de arte, de la muestra, hace factible y sostenible la elaboración de un *Edublog* en la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes.

Gráfico 7.- Información y medios a ser incluidos en un *Blog* de arte

7 ¿Qué tipo de información incluirías y que tipo de medios emplearías para hacer más atractiva y eficiente la información de un Blog de arte?

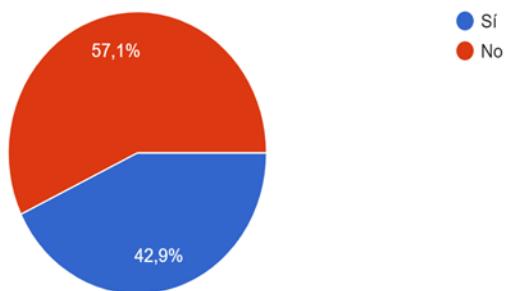
14 respuestas



Consultados los encuestados sobre la información y los medios que deban ser incluidos en un *Blog* sobre arte, en el Gráfico 7, se puede apreciar que doce (12) de ellos incluyen **información Visual**, cuando incluyen medios como WhatsApp, Tik Tok y Youtube; diez (10) de ellos opinan que se deben incluir **información Auditiva**, cuando se mencionan medios como Mp3, *Podcast* y *Youtube*; y también se puede apreciar que siete (7), la mitad de ellos, incluyen **Texto**, cuando mencionan medios como *Google Docs*, *Isuu*, *Scribd*. Nótese la prelación que le asignan los encuestados a lo Visual, a la imagen, corroborando que esta es la comunicación mediática visual **la era de la imagen**. Como lo dijera Eugene Smith “Infórmate por ti mismo” según Pinto (2002).

Gráfico 8.- Herramienta de apoyo pedagógico en la Facultad

8 En caso de ser estudiante de semestres más avanzados. ¿Has contado con una herramienta virtual (Web 2.0) como apoyo pedagógico en la car... Facultad, de alguna materia o de algún profesor?
14 respuestas



La pregunta completa a la cual se refiere el Gráfico 8, era la siguiente “En caso de ser estudiante de semestres más avanzados. ¿Has contado con * una herramienta virtual (Web 2.0) como apoyo pedagógico en la carrera de artes visuales, -tales como Blog, sitio web o enlace de Youtube- propios de la Facultad, de alguna materia o de algún profesor?”. Aquí se puede observar que un poco más del 57%, es decir, ocho (8) sujetos, de los catorce (14) encuestados, contaron con una herramienta virtual (web 2.0) como apoyo didáctico en la carrera de artes visuales, se supone que contaron con el *Blog* de la facultad que funcionó hasta 2018, y varios profesores y estudiantes que se atrevieron a cambiar. El sitio <http://blogs.ula.ve/plusart/> no abre en la actualidad pareciera que su última actualización como página fue en el año 2013, al igual que el directorio web de profesores de la Universidad de los Andes, tal como se aprecia en la siguiente captura de pantalla de la siguiente dirección <http://www.human.ula.ve/nutecno/index.php?post/2013/Directorio-de-blogs-actualizado-al-04-marzo-2013>:

«NuTecno1: Ejercicio final - Inicio de actividades Nuevas Tecnologías II»

Directorio de blogs actualizado al 04 marzo 2013

Por Raymond Marquina el 04/03/2013, 12:10 - Nu.Tekno01 - Enlace permanente

actividades B2012 Estudiantes Evaluaciones

111233.jpg

1. María Daniela Solsona <http://madasol.tumblr.com>
 2. Pedro Moreno <http://nutechopadromoreno.tumblr.com/>
 3. Giselle M. <http://gisellemoreno.tumblr.com/>
 4. Eleazar Daniel R. <http://eleazarroblez.tumblr.com/>
 5. Lenin Paredes <http://leninparedesnutekno.tumblr.com/>
 6. Héctor V. <http://hercito.villalba.tumblr.com/>
 7. Alexeiv Mosquera <http://nuevatecnologias1alex.tumblr.com>
 8. Adriana S. <http://adriana.sanchez.tumblr.com>
 9. Diosaamar Guanipa <http://diosaamar.guanipa-int.tumblr.com>
 10. Luisa C. <http://luisa.carrasco.tumblr.com>
 11. Jesús Briceño <http://adierg11.tumblr.com>
 12. Luis de Vasconcelos <http://cadaveraper.tumblr.com>
 13. Karla M. <http://karlamartinez.tumblr.com>
 14. Belen Rangel <http://www.gabranget.tumblr.com>
 15. Claudia M. <http://claudia.morales.tumblr.com>
 16. ... <http://mentiradelado.tumblr.com>
 17. Luisa V. <http://cadaveraper.tumblr.com>
 18. Alexeiv <http://nuevatecnologias1alex.tumblr.com>
 20. ... <http://mentiradelado.tumblr.com>
 21. Loredna O. <http://loreelita.tumblr.com>
 22. ... <http://mentiradelado.tumblr.com>
 23. Guillman L. <http://alejospicodelanageon.tumblr.com>
 24. Marisangeli R. <http://marisangeli.tumblr.com>
 25. ... <http://mentiradelado.tumblr.com>
 26. Tomás R. <http://tomasa-jr.tumblr.com>
 27. ... <http://mentiradelado.tumblr.com>
 28. Christia Guaviedra <http://christiagauviedra.tumblr.com>

Incluidas en el mismo tema

URL de enlace inverso: <http://www.human.ulb.ve/nutecno/index.php?trackback/182>

Redefinición de comentarios de esta entrada

Sitios de las Asignaturas

Menu

Inicio Nuevas Tecnologías I Nuevas Tecnologías II Recursos para herramientas TecnoSapiens Suscríbete al Blog

Sigue a @NuTecno

Tweets de @nutecno

Nue... - 20 nov. 2017 Programación para los cursos y diplomados ATeam - AULACIETE

Programación de Diplomados Básica

aulaciete.net programación de Diplomados Mayo - ...

Nue... - 17 nov. 2017 Consulta la Programación de cursos y programas en línea en ATeam -

A continuación, transcribiremos sintéticamente las respuestas a las preguntas abiertas que se hizo en el cuestionario aplicado a los EAVDG de la ULA

9..- ¿Consideras que el Blog es una herramienta novedosa y atractiva para ser utilizada como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje en la carrera de Arte? ¿Por qué?

La respuesta fue positiva ciento por ciento (100%). Ahora bien, las razones fueron variadas: consideran esta herramienta con contenidos e información que pueden ser muy novedosos, atractivos y necesarios para el proceso de enseñanza aprendizaje. que le ofrece la Web 2.0 a la persona. Novedosos y atractivos, “porque ofrece la posibilidad de ver información en diversos códigos (visual, audio, video, podcast, entre otros”; porque las redes sociales [incorporadas al *Edublog*] constituyen un espacio que pueden ser la herramienta “para la introducción de una persona al estudio y comprensión de las artes, porque le permite al interesado tener un aprendizaje más analítico desde su propia perspectiva”.

10.- ¿Crees que el *Blog*, al caracterizarse por sus aportes de conocimientos e información, permite construir tales conocimientos a partir de la interacción con otros blogueros que forman parte de esa comunidad virtual? ¿Por qué?

Al igual que la respuesta anterior, la presente respuesta fue ciento por ciento (100%) afirmativa, resaltando respuestas como “Porque el interactuar con nuestros profesores, con los estudiantes de semestres avanzados y con artistas que se incorporen a un Blog de arte, se ampliarían nuestros conocimientos desde varios puntos de vista, incluso entre varias disciplinas”; “[porque] permite adquirir nuevos conocimientos, nuevas técnicas artísticas, al ser un blog virtual se puede interactuar con cualquier artista del mundo, podemos aprender sobre el arte que se está haciendo en otros países”; “porque cada usuario puede subir su aporte a una comunidad ya creada en el blog”.

11.- ¿Si tuvieras la posibilidad de crear un Blog que te ayudara a ti y a otros compañeros de la Facultad a facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje de las artes, qué información o conocimientos incluirías en dicho *Blog*?

Fueron muy variadas las respuestas: los entrevistados incluirían en el *blog*, desde “...de todo un poco, historia, artistas, tipos de arte, una pequeña enciclopedia online”; “...conocimientos en técnicas de dibujo, pautas para fotografías y aspectos relacionados con el diseño gráfico e industrial”; “Yo incluiría los Blogs de otras universidades del mundo; los Blogs de artistas venezolanos; las técnicas, métodos y herramientas utilizadas por los artistas en el curso de la humanidad; incluiría también los museos del mundo””; hasta los que “No crearía un blog. Crearía una *blockchain* basado en la web 3.0 **donde sirva de repositorio de información** para todo el mundo”.

12.- Tomando en cuenta tu respuesta a la pregunta anterior ¿Por qué consideras importante incluir, en dicho Blog, dichos temas o tópicos mencionados?

“Porque al ingresar a la carrera de Artes Visuales, son pocos los conocimientos que tenemos de estos aspectos y contar con una herramienta o blog que los proporcione, sería de gran utilidad en el avance y progreso de la carrera”; Porque así se amplía la oferta de conocimientos a todos los estudiantes y/o participantes en el Blog”; “Porque hay que ampliar el conocimiento de nuestras disciplinas, llenarlas de una variedad de miradas desde todas las demás disciplinas que tengan que ver con el arte, intercambiando los conocimientos entre todas las disciplinas”, esto último habla mucho de la interdisciplinariedad y la multidisciplinariedad, necesarias en el actual pensamiento complejo.

13.- ¿Cuáles conocimientos previos sobre artes o de algún oficio relacionado al arte, posees tú, que pueda ser de utilidad en un *Blog* dedicado a la enseñanza aprendizaje del arte?

La amplia mayoría de doce (12) encuestados, poseen los siguientes conocimientos de: tipografía y creación literaria; diseño de periódicos y revistas; diseñar y diagramar el *Blog*; ilustración y creación de contenido audiovisual; dibujo, pintura, escultura; diseño multimedia ilustración y animación; fotografía; *social media, marketing digital y motion graphics*; arte participativo, *perfomance, happenig*; Las manualidades (corte y costura, *macramé* y *origami*)” solo dos (2) sujetos manifestaron que no poseen ningún tipo de conocimiento u oficio relacionado al arte.

14.- ¿Indica por qué [el Blog, sitio web o enlace de Youtube- propios de la Facultad, de alguna materia o de algún profesor] (pregunta del Gráfico 8) han sido de ayuda y han tenido efectividad en tu proceso de aprendizaje, a lo largo de tu carrera?

Aunque algunos manifestaron sus descontentos, como, por ejemplo: “No he tenido la oportunidad de ver algún sitio web o enlace de la Facultad de Arte, apenas estoy cursando II Semestre”; “Ninguno, ja jajá, en la época si bien

había internet, no muchos la usábamos y si la usábamos era para otras cosas menos investigar". Sin embargo, la gran mayoría si le han visto la ayuda y la efectividad a las referidas herramientas de internet, cuando manifiestan: "Primero que todo ahorrar papel y dinero en copias, segundo, la información era variada y más completa, con más recursos visuales, permite interactuar con el profesor y compañeros de clase fuera del horario de clases"; "Porque complementan las clases presenciales y ahora con la pandemia se convierte en la principal alternativa de adquirir conocimientos especializados sobre las artes"; "Porque rompe la rutina del salón de clase y las clases magistrales centradas en el contenido de las mismas y no en el aprendizaje y el oficio de cada disciplina".

15.- ¿Podrías indicarnos cuáles son sus ventajas y cuáles sus falencias?

Aunque es equívoca la pregunta los estudiantes encuestados la entendieron relacionada a las ventajas y las falencias del blog, contestando entre las ventajas: "Oportunidad de participación, fácil acceso, multiplicidad de temas; si yo soy quien lo administra es de fácil manejo"; "Ventajas para ver que estaba sucediendo en el mundo del diseño internacionalmente y tratar de aplicar esos conocimientos localmente"; "las ventajas son infinitas porque es una plataforma que fomenta la creatividad"; entre las falencias los sujetos contestaron las siguientes: "La principal desventaja es las fallas en la conexión a Internet, la carencia de equipos móviles adecuados para ingresar a Internet y no poseer competencias en el uso de las herramientas tanto de las redes sociales como de las herramientas de la Web 2.0"; "las desventajas radican en detalles técnicos como... los bajones y cortes de electricidad..."

16.- ¿Cuál sería tu contribución o aporte en la creación de un Blog para fines pedagógicos, específicamente para las carreras de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Facultad de Arte de la ULA?

Es evidente que el sentido del bien común y de la ayuda mutua,

características del aprendizaje colaborativo se hizo presente entre los posibles aportes de elaborarse un Blog en la EAVDG de la ULA, por ejemplo: "Aportar mi experiencia sobre algunas técnicas del arte y el desarrollo de trabajos creativos"; "Ayudaría en el diseño y diagramación de las páginas del Blog"; "Facilitaría los conocimientos que tengo sobre diseño de periódicos y revistas para la diagramación de un Blog para la Facultad de Arte de la ULA"; "sería un pequeño glosario de toda la información que esté en el blog para que se puedan guiar más fácilmente"; "Lograr que a través de las manualidades y el dibujo se introduzca al estudiante en el conocimiento del color, el diseño, la armonía, conocimientos indispensable en el estudio de las artes".

Resultados

El uso de un blog educativo en las asignaturas en entorno universitario facilita a los profesores que dictan las clases, en la modalidad presencial, la creación de un aula virtual caracterizada por la integración y el desarrollo favorable entre las acciones formuladas tanto en el ambiente físico como en el virtual, ya que se convierte en una herramienta de apoyo a los cambios pedagógicos exigidos por la presencia de estas tecnologías, incentivando en gran medida a la innovación didáctica en la que tanto profesores como alumnos actúan de forma diferente. En consecuencia, se logra un cambio de paradigma en el que se pasa de un proceso de enseñanza aprendizaje centrado en el profesor a uno centrado en el estudiante; pues la función del profesor se basaba solo en la transmisión de sus conocimientos de forma magistral, y con la inclusión de las TIC, se propicia un ambiente de aprendizaje, en el que el estudiante participa, interactúa y colabora en su aprendizaje. De este modo, la inserción de un blog educativo como recurso didáctico de enseñanza y aprendizaje, para los estudiantes de AV y DG de la Facultad de Arte de la ULA, se convierte en un instrumento eficaz para generar el cambio y el progreso de concepciones y experiencias pedagógicas.

Hoy la tarea del profesor de Arte exige un cambio de enfoque, lo que

significa que para este docente no es suficiente que conozca el contenido de su materia y cuente con una buena formación relacionada con el proceso de enseñanza, ya que su entorno le demanda innovación que incluyen estrategias y por ende recursos. De esta manera, con la inclusión de las TIC a la enseñanza en el área de las Artes y el diseño, a nivel universitario, se ofrecen diversas posibilidades didácticas en el que el estudiante de la EAVDG de la ULA construya conocimientos y tenga una visión más amplia de esta área del saber en el que se fundamenta su carrera como profesional.

Asimismo, la posibilidad de que los profesores de la EAVDG diseñen su propio blog, constituido por información importante para el desarrollo de su asignatura, ayudará a sus estudiantes a organizar de manera autónoma su estudio y avanzar a un ritmo adecuado los contenidos de la misma. De hecho, con el empleo de esta herramienta el aprendizaje puede ir más allá de su espacio físico y estar fuera de su horario de clases, se puede entonces ampliar los límites espacio-temporales de las clases presenciales, vital después de la recién vivida experiencia de la pandemia por Covid-19 y su consiguiente confinamiento. Además, estos profesores podrán compartir con otros colegas su experiencia, proyectos y actividades. Por otro lado, para la Facultad de Arte de la ULA representará un medio de comunicación con toda la comunidad educativa, de manera gratuita; así como el ahorro de gastos de impresión y distribución ya que también podría asumir el rol de un periódico estudiantil digital.

No obstante, a pesar de las ventajas que se conocen sobre el uso del blog educativo, no se puede dejar de un lado el temor presente en algunos docentes ante el desconocimiento del uso de esta herramienta tecnológica convirtiéndose en un obstáculo para desarrollar propuestas innovadoras de enseñanza. De hecho, en la Facultad de Arte de la ULA existió un Blog educativo que duró funcionando hasta 2018 donde se llevaron a cabo experiencias con el uso de estas TIC de manera aislada buscando incluso desarrollar sus innovaciones en otros espacios universitarios.

Inclusive, algunos profesores que vienen implementando estas herramientas por cierto periodo de tiempo lo realizan sin muchas orientaciones prácticas. Aunque podría resultar temprano hablar de la real eficacia de estas tecnologías en el desarrollo de las competencias del estudiante para enfrentarse luego como artista o docente a la demanda del mercado laboral, y ante la escaso empleo del blog por parte de la Facultad de Arte y de las instituciones universitarias incluyendo a la propia Universidad de los Andes, las autoridades universitarias deberían fomentar políticas para la creación de estas herramientas ya que su eficacia real obedecerá a los esfuerzos dedicados a perfeccionar su diseño y funcionalidad docente.

Los resultados de esta investigación permiten afirmar el potencial del blog educativo diseñado como herramienta de apoyo para el aprendizaje de las artes en general, para la innovación curricular dentro de las modalidades presencial y a distancia.

El diagnóstico sobre los conocimientos previos que poseen los estudiantes de la EAVDG de la Facultad de Arte de la ULA, para usar el Blog o Edublog, arrojó que tales alumnos se encuentran en un nivel bajo de conocimiento, pues no cuentan con nociones suficiente sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte. Por ende, se le dificulta al estudiante la captación de los programas transmitidos en las cátedras, ya que se evidencia que no cumplen con los prerrequisitos teóricos necesarios para cursar las asignaturas, obstaculizando el proceso de enseñanza-aprendizaje y obligando al docente a utilizar estrategias de enseñanzas convenientes para esta situación. De esta manera, urge la necesidad de utilizar herramientas de apoyo como las TIC para facilitar el logro de los objetivos de aprendizaje.

En líneas generales, se hace necesario organizar estrategias didácticas y pedagógicas para optimizar el desempeño de los docentes de la EAVDG, dictar cursos, talleres, y seminarios con el objetivo de reforzar sus herramientas de enseñanza, actualizar sus conocimientos, nivelarlos con los avances de las TIC y convertirlos en facilitadores eficientes. Se evidencia la

importancia de la continuidad de esta investigación en aspectos como la calidad de los recursos empleados y la disponibilidad de tiempo de los estudiantes, entre otros.

www.bdigital.ula.ve

Capítulo IV

La Propuesta

4.1 Presentación de la Propuesta

4.2 Justificación de la Propuesta

4.3 Objetivos de la Propuesta

**4.4 Análisis factores internos y externos
de la Propuesta**

**4.5 Desarrollo del Plan: El nombre
del Edublog**

Capítulo IV

LA PROPUESTA

4.1 Presentación

La elaboración de un blog educativo o Edublog para la formación permanente de estudiantes de AV y de DG de la Facultad de Arte de la ULA que se propone, buscar el conocimiento de un proceso educativo significativo en la educación universitaria, en especial de la educación artística en Venezuela, donde las diferentes etapas que conforman su estructura, se relacionen y alimenten entre sí, aportando insumos para el desarrollo de las que se suceden. Esta propuesta aportará instrumentos para una gestión educativa de calidad, promoviendo una educación universitaria exitosa, mediante los elementos básicos y características de la educación a distancia y/o a través de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA), llamado también en la actualidad como aprendizaje colaborativo. La propuesta puede implantarse en el segundo semestre 2023 o cuando la incorporación progresiva de los profesores de la Facultad de Arte así lo crean conveniente; extendiéndose esta como una red progresiva y gradual dentro del ámbito educativo del campus al cual se propone y realizándose una evaluación durante todo el proceso, que garantice la acción correctiva y oportuna.

Justificación

Los resultados obtenidos, en los capítulos anteriores evidenciaron que existen debilidades en la planificación que realizan los docentes en la educación artística universitaria, lo cual interviene negativamente en el proceso formativo de los participantes. Por lo tanto, es de transcendental importancia proponer el Edublog, acorde a las necesidades situacionales para promover un aprendizaje significativo tanto de los docentes como de los estudiantes de la Facultad de Arte de la ULA, ubicada en Mérida Estado Mérida.

La propuesta de diseñar y elaborar un blog educativo como recurso didáctico de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes de la Escuela de

Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA, pretende romper con los esquemas tradicionales y poco significativos de enseñanza – aprendizaje y pasar a la utilización de recursos tecnológicos actuales para volver las clases activas, interesantes, motivantes, entendibles y totalmente significativas.

Cabe respaldar esta justificación, con el análisis hecho por expertos analistas del periódico británico The Economist (Junio, 2022), que trata sobre el futuro que nos espera cuando dice en su punto once (11) “La educación nunca volverá a ser igual. Será presencial pero tecnológicamente adaptativa. Cada quien lo que necesita. Estudiar *Offline* y *On-line* será lo normal. Las escuelas y universidades se transformarán en un sistema híbrido para siempre”.

Filosofía

Concepción de la Educación: La Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) establece que:

[...] la educación es un servicio público y está fundamentada en el respeto a todas las corrientes del pensamiento, con la finalidad de desarrollar el potencial creativo de cada ser humano y el pleno ejercicio de su personalidad en una sociedad democrática basada en la valoración ética del trabajo y en la participación activa, consciente y solidaria de los procesos de transformación social, consustanciados con los valores de la identidad nacional, y con una visión latinoamericana y universal (Artículo 102).

Aprendizaje significativo: En el contexto presentado, Hernández (2006), establece que el aprendizaje significativo ocurre cuando intencionalmente el estudiante trata de integrar nuevos conocimientos a los ya preexistentes en sus estructuras cognoscitivas.

Profesor-Facilitador: es un asesor, promotor y mediador de experiencias y ambientes de aprendizaje significativo con una visión humanista-holística, dispuesto a compartir saberes desde una perspectiva horizontal entre los actores del proceso educativo, con apoyo de medios y múltiples estrategias

pedagógicas de interacción, quien interactúa con el medio en constante evolución, de acuerdo con los cambios permanentes para la transformación social.

Estudiante: es una persona que construye los saberes a través de la teoría y práctica en forma crítica, creativa y reflexiva, con una visión humanista-holística que interactúa de forma responsable con su vida social y sus relaciones tanto internas como externas, entendidas como familia, comunidad, institución educativa y los actores que hacen vida en ella.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Diseñar un Blog Educativo o Edublog sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, como recurso didáctico de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA

Objetivos Específicos:

1. Usar las herramientas de las TIC como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de las técnicas, herramientas y materiales del arte, de los estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA.
2. Diseñar un Edublog utilizando la plataforma *blogger de Google* para la enseñanza aprendizaje sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, de los estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA.
3. Elaborar un Edublog utilizando la plataforma *blogger de Google* para la

enseñanza aprendizaje sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, de los estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA.

www.bdigital.ula.ve

PLAN DE ACCIÓN.- OBJETIVO GENERAL: Diseñar un Blog Educativo sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, como recurso didáctico de enseñanza y aprendizaje para los alumnos de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA

Cuadro PLAN DE ACCION

Objetivos Específicos	Metas	Actividades	Tareas	Recursos	Respon-sables	Lapso
1 •Usar las herramientas de las TIC's como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de las técnicas, herramientas y materiales del arte, de los estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA	1.1 Usar por lo menos 4 herramientas de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC's) como recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de las técnicas, herramientas y materiales del arte, de los estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA	-Analizar la situación actual de la infraestructura tecnológica de la ULA en especial de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico -Diagnósticar usando matriz FODA -Establecer prioridades estratégicas -Plan de Acción -Seguimiento y evaluación	-Escribir los principales ejes del plan. -Hacer análisis Pest -Concretar en una tabla puntos débiles/fuertes, internos y externos -Identificar y diferenciar líneas estratégicas básicas -Detalle de los pasos -medir los alcances del plan de acción	Humanos: -Estudiantes -Personal Docente -Personal Directivo Materiales: Computador Video Beam Pen Drives Handy Cam Grabador Smartphone Sillas, mesas	Docente Investigador Personal docente Docentes Coord. Personal directivo Autoridades educativas	A partir del 1er. Semestre del Año Escolar 2023-2024

Fuente: Elaboración propia

OBJETIVO GENERAL Diseñar y elaborar un Blog Educativo sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, como recurso didáctico de enseñanza y aprendizaje para los alumnos de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA
Cuadro (Cont.)

Objetivos Específicos	Metas	Actividades	Tareas	Recursos	Responsables	Lapso
2 •Diseñar un Edublog utilizando la plataforma blogger de Google para la enseñanza aprendizaje sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, de los estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA.	2.1 Diseñar un Edublog que contenga por lo menos 4 páginas utilizando la plataforma blogger de Google para la enseñanza aprendizaje sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, de los estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA.	-Intercambio de ideas -Incentivar al docente para adquirir espíritu investigativo. -Participar en talleres y cursos planificados por la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico (EAVDG) de la ULA -Capacitación y actualización del profesorado.¹ -Fomentar la interactividad en el Edublog sobre todo de los alumnos de la EAVDG de la ULA	-Usar las horas extra cátedra para la interacción dialógica en el Edublog -Utilizar los Consejos de Escuela para establecer líneas de investigación -Establecer convenios e interconvenios entre los diversos sectores de la EAVDG sobre las TIC's -Establecer interConvenios con universidades nacionales y extranjeras sobre las TIC's	Humanos: -Estudiantes -Personal Docente -Personal Directivo Materiales: Computador Video Beam Pen Drives Handy Cam Grabador Smartphone Sillas, mesas	Docente Investigador Profesorado Docentes Coord. Personal directivo Autoridades educativas	Desde el 1er Semestre del Año Escolar 2023-2024

Fuente: Elaboración propia

¹ Sistema de Actualización Docente del Profesorado (SADPRO-UCV) sadpro@ucv.ve

OBJETIVO GENERAL: Diseñar y elaborar un Blog Educativo sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, como recurso didáctico de enseñanza y aprendizaje para los alumnos de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA

Cuadro (Cont.)

Objetivos Específicos	Metas	Actividades	Tareas	Recursos	Responsables	Lapso
3 Elaborar un Edublog utilizando la plataforma blogger de Google para la enseñanza aprendizaje sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, de los estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA.	3.1 Elaborar 1 espacio virtual en la Web utilizando la plataforma blogger de Google para la enseñanza aprendizaje sobre las técnicas, herramientas y materiales del arte, de los estudiantes de la Escuela de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la ULA.	<ul style="list-style-type: none"> -Seleccionar los temas a publicar en el Edublog que sean de interés tanto para el profesorado como de los estudiantes de la EAVDG de la ULA, lluvia de ideas. -Los espacios serán dirigidos de manera rotatoria por el profesorado de la EAVDG de la ULA. -Crear una Unidad Pedagógica de Gestión (UPG) para la administración del Edublog. -Crear un pool de profesores editores del Edublog. 	<ul style="list-style-type: none"> -Reunir el Consejo de Escuela, regularmente para la evaluación del Edublog -Realizar talleres de inducción. -Escoger los Coordinadores de la UPG y del pool de profesores editores. 	Humanos: -Estudiantes -Personal Docente -Personal Directivo Materiales: Computador Video Beam Pen Drives Handy Cam Grabador Smartphone Sillas, mesas	Docente Investigador Personal docente Docentes Coord. Personal directivo Autoridades educativas	Desde la 2do. Semestre del Año Escolar 2023-2024

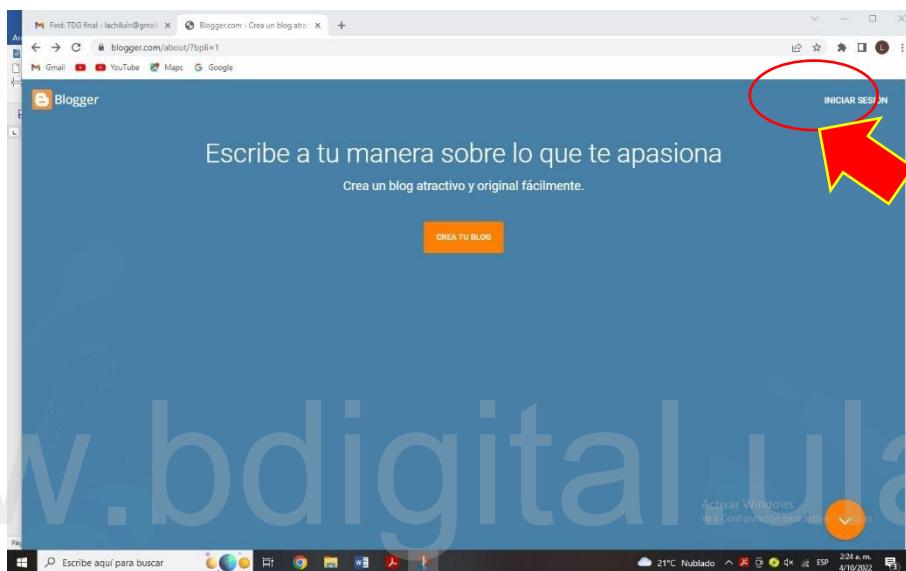
Fuente: Elaboración propia

Pasos para elaborar un *blog*

Para la construcción de nuestro edublog utilizamos la herramienta de *Google, Blogger* que ofrece un servicio gratuito de construcción de un *blog*, en el siguiente apartado te mostraremos la forma más sencilla de elaborar si fuera el caso, tu propio blog o bitácora virtual.

Paso 1

Ingresamos en la página www.blogger.com y nos aparecerá la siguiente imagen que es la vista de la plataforma.



Paso 2

En caso de poseer correo de *Gmail* debes hacer *click* en **iniciar sesión**, de lo contrario debes dar *click* en la opción **crea tu blog**, donde te direccionará a esta página para crear una cuenta de *Gmail* ya que esta plataforma es una herramienta virtual de la empresa *google*.



Paso 3

Inmediatamente después de haber creado tu correo *Gmail*, se abrirá esta ventana de diálogo de *Blogger*. En ella debes escribir **el nombre** que tendrá el *blog* que quieras elaborar, luego das **click** en siguiente.

The screenshot shows a dialog box titled "Elige un nombre para el blog". Below it is a subtitle: "Este es el título que aparecerá en la parte superior de tu blog.". A text input field is labeled "Título" with a character count of "0 / 100". At the bottom, there are three buttons: "SALTAR" (Skip), "CANCELAR" (Cancel), and "SIGUIENTE" (Next). The "SIGUIENTE" button is highlighted with a red oval.

Paso 4

Luego aparece otra ventana de dialogo en la que debes colocar **el nombre o dirección** electrónica por la que los usuarios podrán acceder a tu *blog*

The screenshot shows a dialog box titled "Elige una URL para tu blog". Below it is a subtitle: "Esta dirección web permite que los usuarios encuentren tu blog online". A text input field is labeled "Dirección" with ".blogspot.com" entered. Below the input field is a note: "También puedes añadir un dominio personalizado más adelante.". At the bottom, there are three buttons: "ANTERIOR" (Previous), "CANCELAR" (Cancel), and "SIGUIENTE" (Next). The "ANTERIOR" and "SIGUIENTE" buttons are highlighted with red ovals.

Paso 5

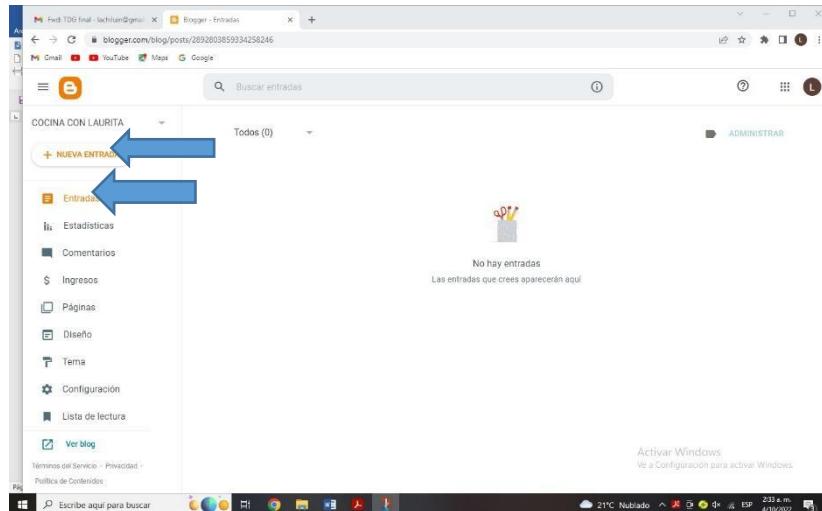
En este cuadro de dialogo te piden que coloques el nombre con el que identificaras los *post* o información que ofrezca tu *blog*.



Paso 6

Terminado los pasos anteriores ya llegamos al **panel de control** de la interfaz *blogger*, en este momento ya estamos dentro del programa para la construcción del *blog*.

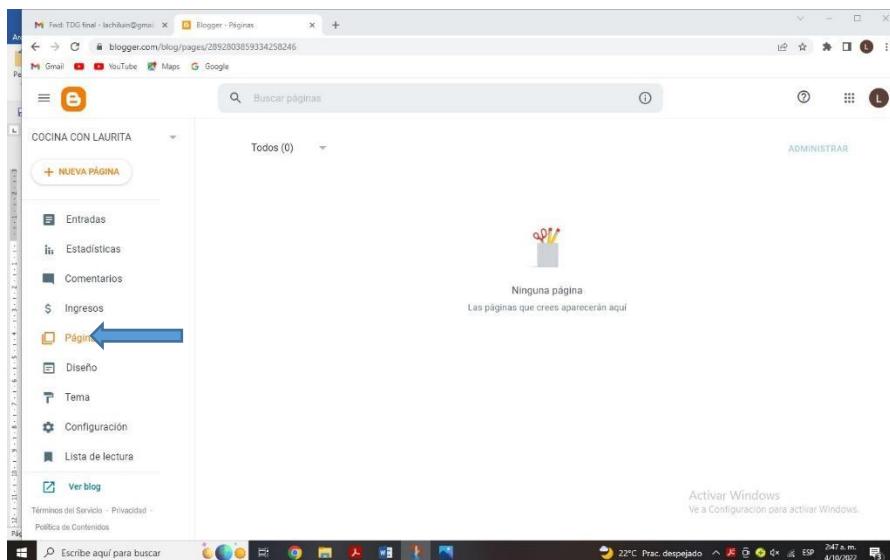
El primer ítem que aparece en dicho panel, **crear entradas** o *post* en la que el usuario puede comenzar a ingresar la información en forma de texto, imágenes, videos, entre otros. El siguiente ítem **entradas** permite ver, etiquetar, editar la información de dichos post.



Paso 7

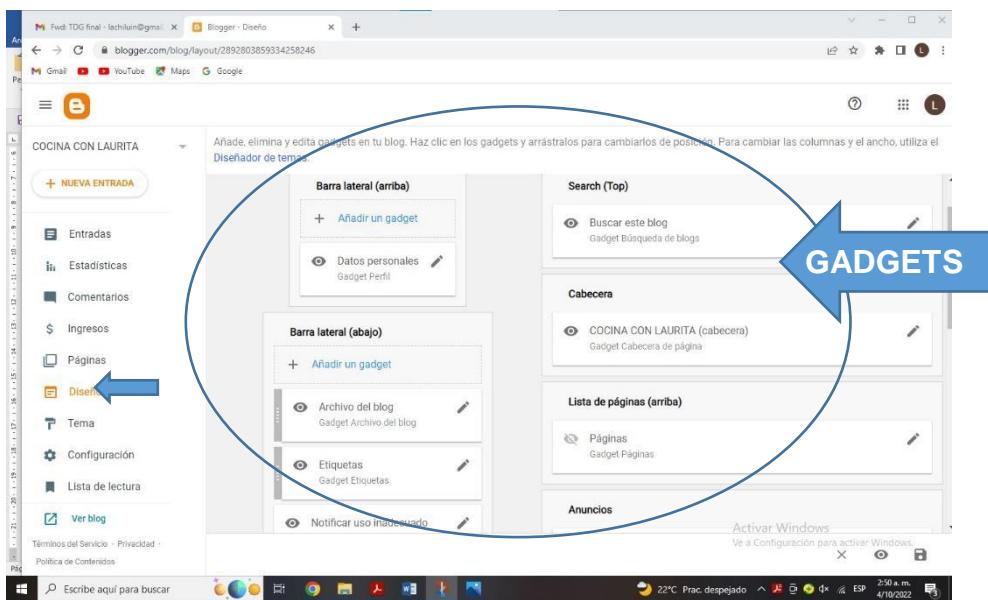
Otro de los ítem de importancia en la elaboración de un *blog* es el referente a la creación de **páginas**, aquí puedes crear la información que estará

permanentemente en la página, como correos electrónicos, links permanentes, avisos legales, información personal del creador del blog.



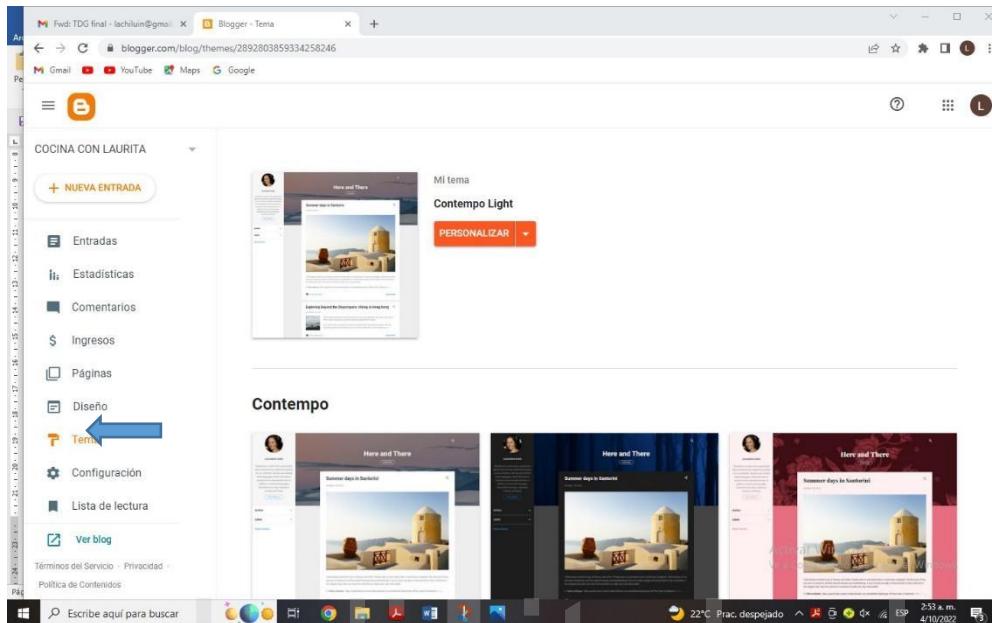
Paso 8

El ítem **diseño** permite al usuario diagramar la forma en que presentará la información en la página de inicio del *blog*, que **gadgets** o herramientas de búsqueda, páginas de noticias, entre otros.



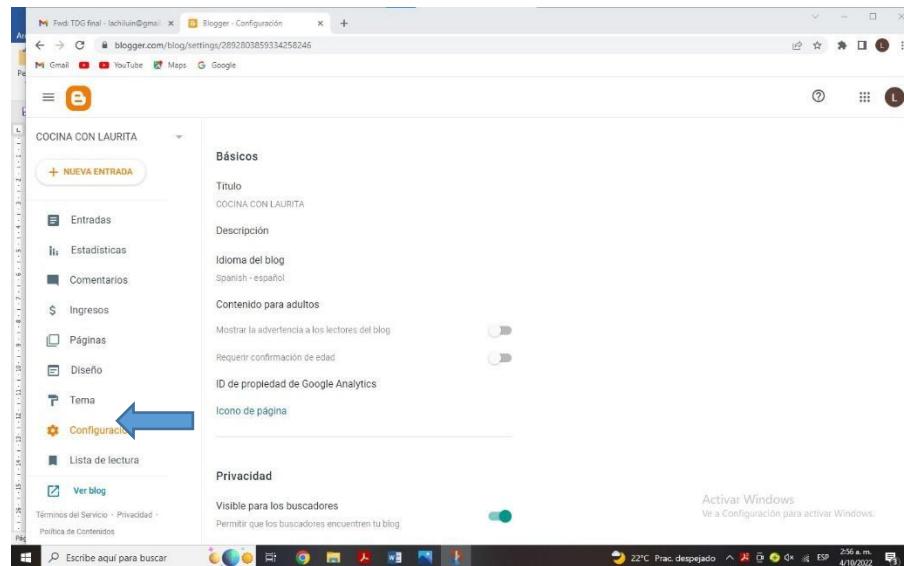
Paso 9

En el ítem **tema** el usuario escoge **la plantilla** del diseño que presentará su blog el cual puede ser personalizado de acuerdo a los cambios que la página (*blogger*) permita



Paso 10

El ítem de **configuración** de *blogger* contiene los datos y las configuraciones del blog, tales como el nombre de la página, privacidad, las entradas que pueden verse al acceder al *blog*, control de los comentarios, fecha, entre otros.



Paso 11

Lista de lectura en este apartado encontramos lecturas de usuarios de blogger que comentan su experiencia con la plataforma, un detalle particular es que aparecen en idioma inglés lo que dificulta su lectura si no se domina el idioma.

The screenshot shows the Blogger dashboard with the 'Lista de lectura' (Reading list) section highlighted. The interface includes a sidebar with options like 'Entradas', 'Estadísticas', 'Comentarios', etc., and a main content area displaying various blog posts from other users. A blue arrow points to the 'Ver el blog' (View blog) link at the bottom of the sidebar.

Paso 12

Ver blog esta herramienta nos permite ver el resultado final de nuestro blog, como, los usuarios de la web que ingresen a nuestro sitio lo verán.

Este es el resultado que se muestra cuando accedemos al ítem ver blog, se muestra como se ve el blog, el fondo y los colores que posee el mismo, así como la información que contenga el mismo, bien sea de Educación, Ciencias, Arte, entre otros, es una herramienta muy noble y de fácil uso que permite a los usuarios menos expertos poder construir un espacio para la expresión y reflexión de diversos temas.

The screenshot shows the Blogger dashboard with the 'Ver el blog' (View blog) link highlighted in the sidebar. A blue arrow points to this link. The main content area displays the same reading list as the previous screenshot.

Captura de pantalla de la propuesta N° 1 del edublog para los estudiantes de la EAVDG de la facultad de ARTE de la ULA, creada con una plantilla denominada *custom* tomada de internet. La misma presenta un fondo naranja oscuro sobre el cual se encuentran un título con fondo en color blanco, tipografía predeterminada de la plantilla, un cintillo con las diferentes secciones del blog en un tono naranja más claro, así mismo el cuerpo del blog con la información presenta una tonalidad amarillo pastel predominado por el creador de la plantilla.

The screenshot shows a Microsoft Edge browser window with the following details:

- Address Bar:** GRACIAS A DIOS, al fin TDG LEL | Blogger: Entradas | SOBRE ESTE BLOG
- Search Bar:** Iacuevadelteregenerandoconocimiento.blogspot.com/2023/01/sobre-este-blog.html
- Toolbar:** Gmail, YouTube, Maps, Google
- Content Area:**
 - A header image with text: "¡Al finalizar la lección de hoy, podrás describir y aplicar las principales características de los colores cálidos y fríos."
 - Text:** También quiero hacer mención a la utilización de una tablet gráfica, marca Gaomon PD1161, que me dio en préstamo un sobrino, la cual me permite mostrar mi trabajo de ilustraciones analógicas a ilustraciones digitales. Puedo enviarlas por correo electrónico, ya sea por el correo, las redes o a través del mismo Blogger, ahorrándome gastos de pasajes o de FedEx. Regularmente, mostrare se recomienda que tiene para visitar mi blogue comenzando por el color.
 - Text:** A continuación transcribimos extractos de ~Teoría del color para diseñadores. Significado del color-tono de la página web:
tono = el color primario que define la base de los colores de diseño.
diseñadores/E-test/Tutor/C3/Color%20en%20Color%20Para%200se%C3%89tadores%C3%A1n/20Significado%20del%20Color
 - Section:** Colores Cálidos
 - Image:** A large square divided into four quadrants: top-left is red, top-right is yellow, bottom-left is orange, and bottom-right is yellow-orange.
 - Text:** Los colores cálidos incluyen al rojo, naranja, amarillo y las variaciones de estos tres colores. Son los colores del fuego, de los hogares cálidos, de los amaneceres y atardeceres, por lo general son energizantes, apasionados y positivos.
 - Text:** El rojo y amarillo son colores primarios, con naranja entre estos dos, significa que los colores cálidos son realmente cálidos y no se obtiene combinando un color cálido con un color frío. Usa colores cálidos en tus diseños para reflejar pasión, felicidad, entusiasmo y energía.
 - Section:** ROJO (COLOR PRIMARIO)
 - Image:** A large square divided into four quadrants: top-left is red, top-right is yellow, bottom-left is orange, and bottom-right is yellow-orange.
 - Text:** El rojo es un color muy caliente, se le asocia con el fuego, violencia y la guerra. También se le relaciona con el amor y la pasión. El color rojo también está asociado con cambios fisiológicos en las personas, aumentando la presión arterial y el ritmo de la respiración. Se cree que también mejora el metabolismo humano.
 - Text:** Se le puede relacionar con la importancia (pieras en la alfombra roja de un evento).

NARANJA (COLOR SECUNDARIO)

Se le puede relacionar con la importancia (piensa en la alfombra roja de un evento).

En diseño, el rojo tiene poder de color de aviso. Puede tener un efecto abrumador si se utiliza demasiado en diseños, ya especialmente si es más puro. Es un gran color cuando el pasión o el poder quieren ser expresados en un diseño. El rojo es una energía. Los tonos claros son más energéticos, mientras que los oscuros son más poderosos y seguros.

AMARILLO (COLOR PRIMARIO)

Se considera un color vibrante y energético. En sus formas apagadas, puede asociarse con la tierra y el agua. Debido a su asociación con el cambio de las estaciones, el naranja puede representar cambio y movimiento en general.

También se le puede relacionar con salud y vitalidad, gracias a la fruta que lleva su nombre. En diseño, el naranja llama la atención sin ser tan abrumador como el rojo. Es también considerado más amigable y atractivo.

Se suele considerar al amarillo como el color cálido más brillante y energético. Se le asocia con la felicidad y el sol.

El amarillo se asocia también con la esperanza, esto se ve en algunos países donde las personas usan camisetas amarillas cuando tienen seres queridos en la guerra.

En diseño gráfico, el amarillo brillante puede crear una sensación de felicidad y entusiasmo. Amarillos claros dan una sensación de felicidad más tranquila que la de los brillantes. Amarillos oscuros y dorados pueden lucir antiguos y pueden ser usados en diseños web donde se busca la permanencia.

SI TE INTERESÓ ESTA ENTRADA

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Captura de pantalla de la propuesta Nº 2 del edublog, con el tema de las teorías del color, se utilizó la plantilla predeterminada *notable Drácula* de Blogger, con ciertas modificaciones o personalización de la misma, utilizando los colores, naranja, negro y rojo. Tipografía en color blanco en su mayoría.

Enlace: <https://blogartdg2022.blogspot.com/>

The screenshot shows a blog post titled "TEORÍAS DEL COLOR" from February 3, 2023. The post discusses Goethe's theory of color, mentioning its primordial role in perception and its subjective aspect. It includes a circular diagram of the color wheel. The blog has a dark orange header and footer, and a black sidebar with "Entradas recientes". The browser taskbar shows multiple tabs and icons for Gmail, YouTube, Maps, and Google.

The screenshot shows a blog post titled "GOETHE" from February 3, 2023, specifically about Goethe's theory of color. The post discusses Goethe's role as a precursor in psychology and his study of color perception. The sidebar features a profile picture and links for "Acerca de mí", "VISITAR PERFIL", "Archivo", "Etiquetas", and "Denunciar abuso". The browser taskbar and system tray are visible at the bottom.

M Recibidos (205) - comoempanier... | Blogger: Lista de lectura | TEORÍAS DEL COLOR | ilustraciones presentación tesis | SOCIO CONSTRUCTIVISMO - D... | +

← → C 🔍 blogartdg2022.blogspot.com/2023/02/teorias-del-color.html

Gmail YouTube Maps Google

BLOGART+DG MUNSELL

BUSCAR

Teoría del color de Munsell

MUNSELL

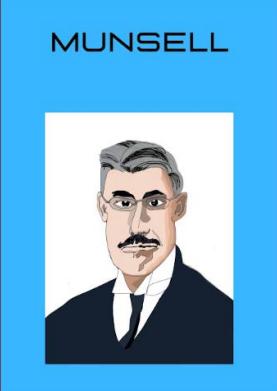


Ilustración digital de Edward Munsell, 21x29 cm elaborado con el software Paint

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Buscar Buscar 19°C Mayorm. nubla... 12:11 a.m. 5/2/2023

www.bdigital.ula.ve

M Recibidos (205) - comoempanier... | Blogger: Lista de lectura | TEORÍAS DEL COLOR | ilustraciones presentación tesis | SOCIO CONSTRUCTIVISMO - D... | +

← → C 🔍 blogartdg2022.blogspot.com/2023/02/teorias-del-color.html

Gmail YouTube Maps Google

LA IMPORTANTE APORTACIÓN DE ISAAC NEWTON

La luz blanca está compuesta por tres colores básicos: azul, verde y rojo. Corría el año 1665 cuando el físico estableció un principio que hasta el día de hoy es aceptado: la luz es color. Una conclusión a la que llegó gracias a un experimento. El físico hizo pasar un rayo de luz a través de un orificio en una habitación oscura, para que con una inclinación determinada, atravesara un prisma de vidrio. La luz se reflejó en una pared a siete metros de distancia y en aquella superficie, aparecieron los colores, como el azul celeste, violáceo, verde, amarillo rojo púrpura y rojo anaranjado. Un fenómeno que contemplaremos con frecuencia en nuestro día a día, tanto en el borde de un cristal, como en lo que comúnmente conocemos como arcoíris.

Con la salida del rayo de luz, obtuvo el espectro visible de la luz solar, demostrando así que ésta, está compuesta por infinidad de rayos simples con distintos ángulos de refracción cada uno. Newton consiguió descomponer la luz en colores de espectro.

ISAAC NEWTON



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Buscar Buscar 18°C Mayorm. nubla... 12:14 a.m. 5/2/2023

DESARROLLO DE LA PROPUESTA PLÁSTICA-GRAFICA-VIRTUAL

Luego de haber realizado la recolección de datos, analizar la información que arrojaron dichos datos procedí a la elaboración de la propuesta gráfica para el edublog como producto final y en aras de la continuación de estudios sobre esta interesante herramienta virtual, en la consolidación de un modelo de enseñanza aprendizaje de las artes en consonancia con los avances tecnológicos de la web 2.0, así mismo que se adapte a la nueva realidad de la cotidianidad en el que la presencialidad de las actividades no es obligatoria gracias a las nuevas tecnologías digitales que permiten a los usuarios poder intercambiar conocimientos y saberes a través de una video llamada, manejar software de creación gráfica, digitalizadores, creación de videos, o simplemente con un post exponer su opinión sobre cualquier tópico del arte y sus disciplinas afines.

Debido a las condiciones económicas que actualmente asolan al país el desarrollo de dicho trabajo gráfico plástico se elaboró con herramientas que podrían considerarse arcaicas, quizá obsoletas pero que le dieron a los bocetos e ilustraciones una calidad que ayudado con las nuevas tecnologías (escáner, Smartphone, software vectoriales, entre otros) una calidad idónea para ser propuesta en dicha herramienta pedagógica virtual que sea el faro que guíe futuras investigaciones y mejoras a la presente propuesta grafica plástica virtual.

Desde un principio la idea generadora del blog dedicado a la enseñanza aprendizaje del arte era un espacio virtual que ofreciera información sobre los elementos plásticos usados en la pintura, el grabado, la escultura vista desde otras perspectivas, por ejemplo: el origen del color carmín de alizarina, que desde niño pensaba que era un material netamente industrial creado con materiales sintéticos, resultando ser que se extrae de las raíces de una planta denominada *rubius tinctorum*, que es la denominación botánica de la planta, me sorprendió la forma de adquirir un nuevo conocimiento a través del arte de allí partí para crear una ilustración de esta especie vegetal.

Así mismo el resto de las ilustraciones que se presentan están relacionadas con pigmentos o con la materia prima que permite formar los colores, médium, materiales entre otros, así mismo curiosidades de las mismas que permiten obtener conocimientos además de poder materializar las ideas del artista.

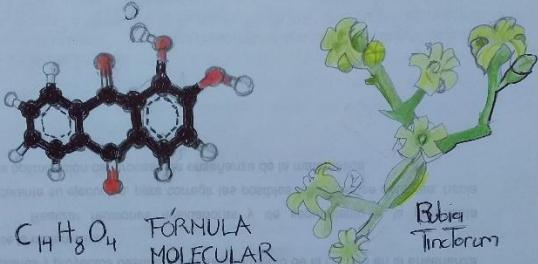
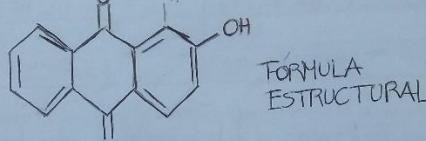
Podría decirse que se fusionan la botánica, la química y el arte para generar una propuesta que sustente la idea de un edublog dedicado al arte, específicamente a las técnicas, herramientas, materiales que se usan y se han usado a lo largo de la historia.

MOLETA

Piedra o guijarro, comúnmente de mármol, empleada para moler drogas, colores, etc.
Impronta. Instrumento para moler tinta en el Tintero.



ALIZARINA



Principal ingrediente para la fabricación de pigmentos de rubia denominado por los pintores como carmín de alizarina y le da el nombre, al "carmín" alizarina, un tipo particular de rojo. La palabra proviene del griego *alizar* "jug". Se encuentra en las raíces de la *Rubia Tinctorum* y en algunas partes de la *Rubia cordifolia*.

CARMÍN DE ALIZARINA

HTML

#612C34 = Carmín Alizarina CMYK (75,100,80,0)	#A1C55 = Carmín Alizarina aclarado (10,100,45,0)
---	--

BOL DE ARMENIA

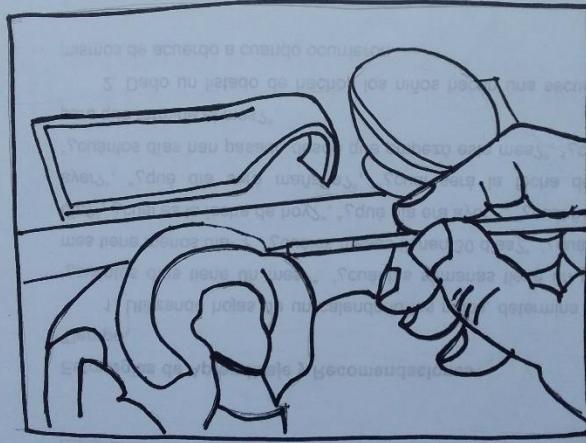
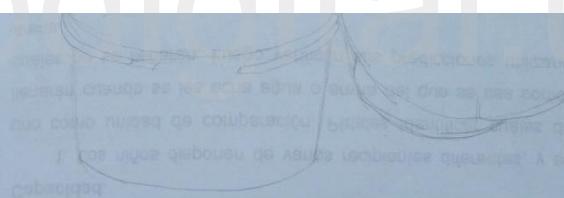
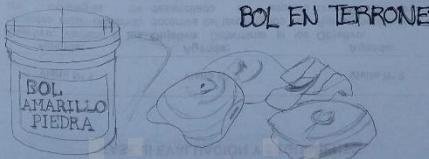
Arcilla con tacto pegajoso que se encuentra formada por una fina mezcla de minerales de óxido de aluminio que se encuentra algunas veces cristalizado y puro y otras veces en combinación con otros cuarzos. Esta arcilla se aplica con un pincel sobre el yeso de manera que cumpla la función de soporte adhesivo por el cual se pueda brúñir el oro.

Se presenta en crema o rosa, negro, gris y azul. Cada color del bol está indicado según el efecto óptico que se quiere conseguir, para plata se emplea el verde, azul y negro. Se puede encontrar en dos presentaciones:

- Bol en terrones: Al tener una textura sólida que conserva sin alteraciones es una tierra que al empujarla resulta bastante cubriendo dando unos óptimos resultados. El primer paso para preparar este tipo de bol es machacarlo o remojarlo en agua caliente si queremos que el proceso se acelere. (suele pasarse por la molienda)

- Bol en pasta: Viene preparado en terrones. (...). Esta presentación del bol presenta el inconveniente de que la pasta se va secando con el tiempo, y no podemos almacenarla con tanta facilidad como el bol en piedra

BOL EN TERRONES



① Aquarela opaca que se ejecuta, obviamente, con colores a la acuarela y blanco opaco o empleando sólo colores opacos de cuerpo.

② Pintura, que deriva de la aquarela, podría decirse que es una acuarela opaca con adición extra de aglutinantes que le dan una consistencia más cremosa y cubriente.

③ Es una pintura al agua, opaca, hecha con pigmento molido menos fino que el empleado para las acuarelas transparentes. Su medio aglutinante es la goma arabiga, a diferencia de la acuarela, los colores contienen pigmento blanco que hace opaca la pintura. Muy utilizado por diseñadores e ilustradores, pues consiguen zonas de color uniformes y planas.

Los materiales utilizados para realizar la pintura al gouache son los mismos para la acuarela, los papeles más ligeros deben tensarse al igual que en la acuarela.

Se usan pinceles de pelo suave (animal o sintético).

¡SABÍAS QUÉ?

La goma arabiga (denominada E-414 en la industria alimentaria y acacia gum). Según la lista de aditivos de la Unión Europea) es un polisacárido de origen natural que se extrae de la resina de árboles subtropicales (Acacia senegal y Acacia seyal) como parte del proceso de cicatrización de estos conocida como gommosis. Esta resina de color ámbar se recopila manualmente a mano una vez seca.

www.wikipedia.org

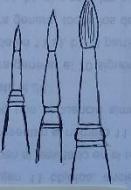
PINCELES DE PUNTA FINA

Concebidos para ser utilizados con técnicas muy líquidas (acuarela, tinta china, gouache, etc), he ahí la razón por la que terminan en una punta, muy fina, para dirigir las finas líneas de agua y ampliar su grosor dependiendo de la presión ejercida sobre el pincel.

Generalmente fabricados en pelo de marta, ardilla o sintético. Estos pinceles poseen un gran nivel de absorción de líquidos, lo cual permite colorear grandes zonas del papel con trazos en zig-zag.

Los pinceles para la Técnica de paisajismo, caligrafía o figuración oriental (tinta-chirz) poseen en ocasiones un tanque de almacenamiento de la tinta.

¡SABÍAS QUÉ?



- La parte metálica de los pinceles se llama viruta, su función es la de reception y unir el pelo al mango del pincel.

Maza de Viruta Mango
Pelo

Marta (Marten, martes)

- El pelo de marta proviene de un animal que vive en la península de Kola en Siberia, y es el mejor para las técnicas de la acuarela y acrílica en pintura por su gran absorción del agua.

Tomado de www.wikipedia.org

PINCEL ANGULAR

Pincel plano con el pelo cortado en ángulo, sirve para pintar zonas angostas



PINCEL DE MOPA O ABANICO

Similar a los pinceles de maquillaje, para los similares (diferminar y acalarar zonas)



PINCEL DE DAGA

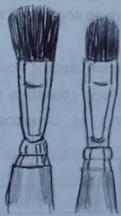
Sirve para trazar largas líneas con mucha precisión pulsando contra el grosor de éstas sin arrancar o restarle presión al pincel.



PINCEL LENGUA DE GATO

Posee la doble cualidad de un pincel plano, y de uno redondeado. Absorbe gran cantidad de pintura al mismo tiempo posee la cualidad de no dejar restos materiales en el trazo.

Haciendo de este pincel una herramienta esencial para cubrir grandes áreas en una primera mano más disoluta así como lograr trazos más detallados con pintura más emplastada que se puede controlar con la curvatura de sus cerdas en el extremo.



ACEITE DE CLAVOS

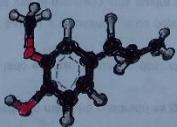
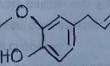
La esencia se obtiene de la destilación de los botones secos del clavo que se conocen ampliamente como especias en el ámbito gastronómico, por las características de uno de sus compuestos, el eugenol que tiene propiedades antisépticas y anestésicas.

En pintura se utiliza como aceite conservante, justamente por sus propiedades antisépticas, se utiliza para conservar las emulsiones (Temple al horno) o los medios de goma arábiga o de fragrante (de 3 a 5 gotas por ser un desinfectante eficaz)

¡SABÍAS QUE?

EUGENOL ($C_{10}H_{12}O_2$)

Miembro de los compuestos de la clase alilenceno. Es un líquido oleoso de color amarillo pálido extraído de ciertos aceites esenciales especialmente del Clavo de olor, la nuez moscada y la canela. Es difícilmente soluble en agua y soluble en solventes orgánicos. Tiene un agradable olor a clavo.



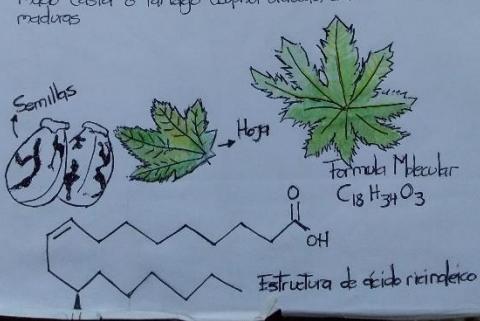
ACEITE DE RICINO

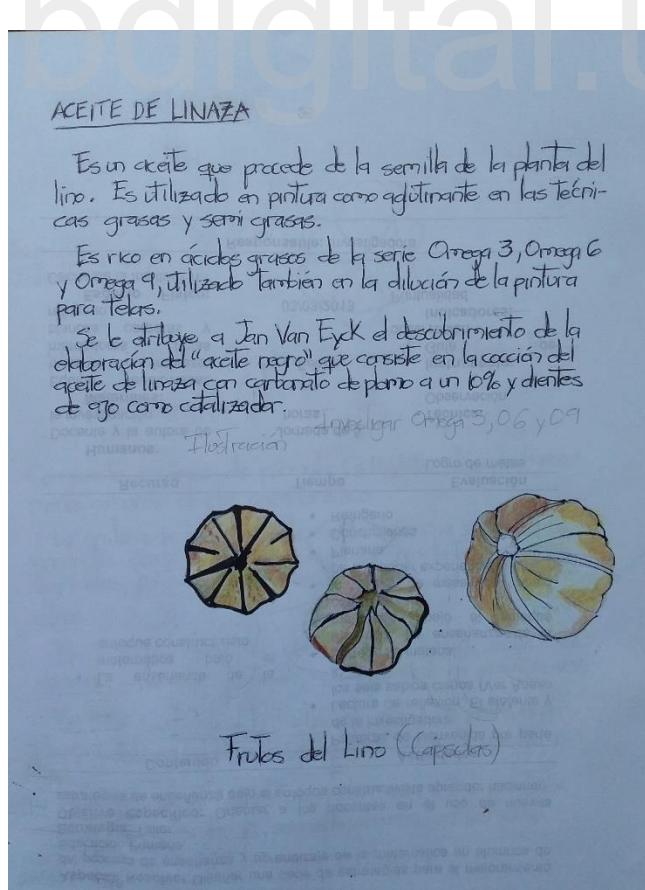
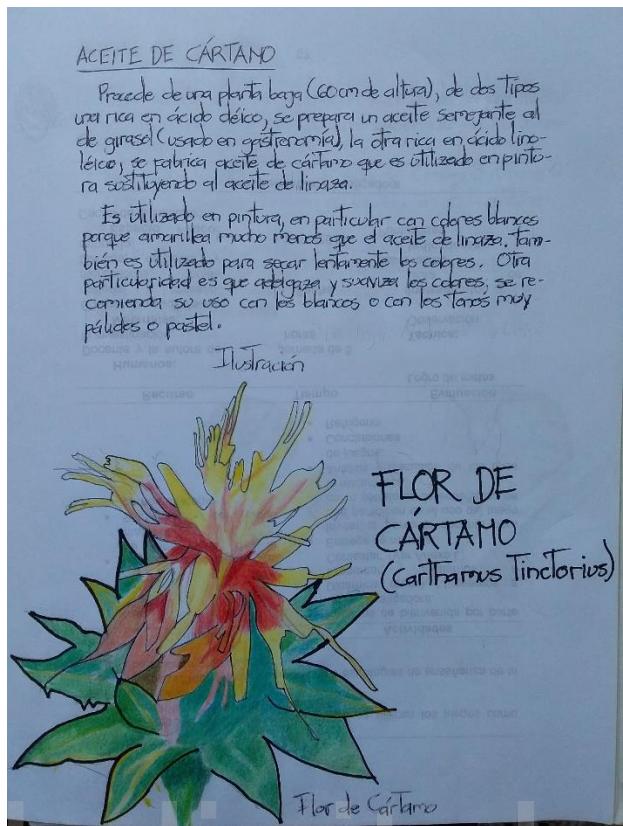
Se obtiene de las semillas del arbusto *Ricinus communis*. A diferencia de los demás aceites (nuez, almendras, lirioza etc.) En pintura se utiliza para hacer más flexible la película. Es soluble en alcohol, se mezcla con los demás aceites, con la trementina y la mayoría de los disolventes.

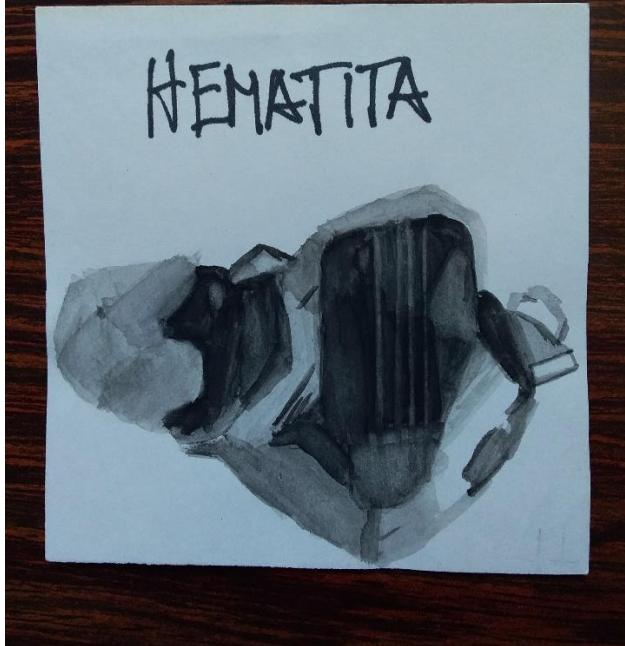
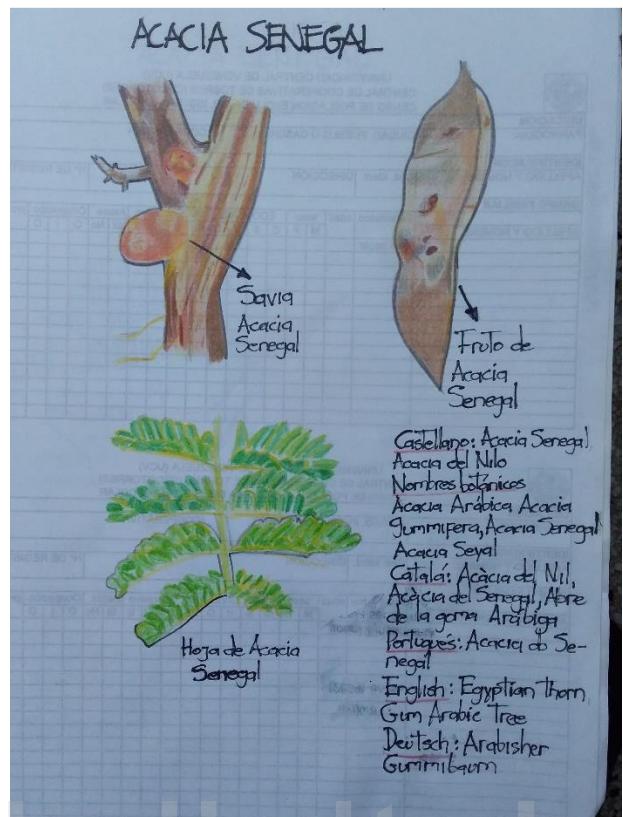
En una solución alcohólica se puede utilizar también para quitar capas de barniz.

Forma parte de la fabricación de plásticos, lacas, pinturas, lubricantes y cosméticos. Este se constituye en un poliel, en razón que es un triglicérido con alto contenido de ácido ricinoleíco, por tanto es apto para la fabricación de Poliuretano.

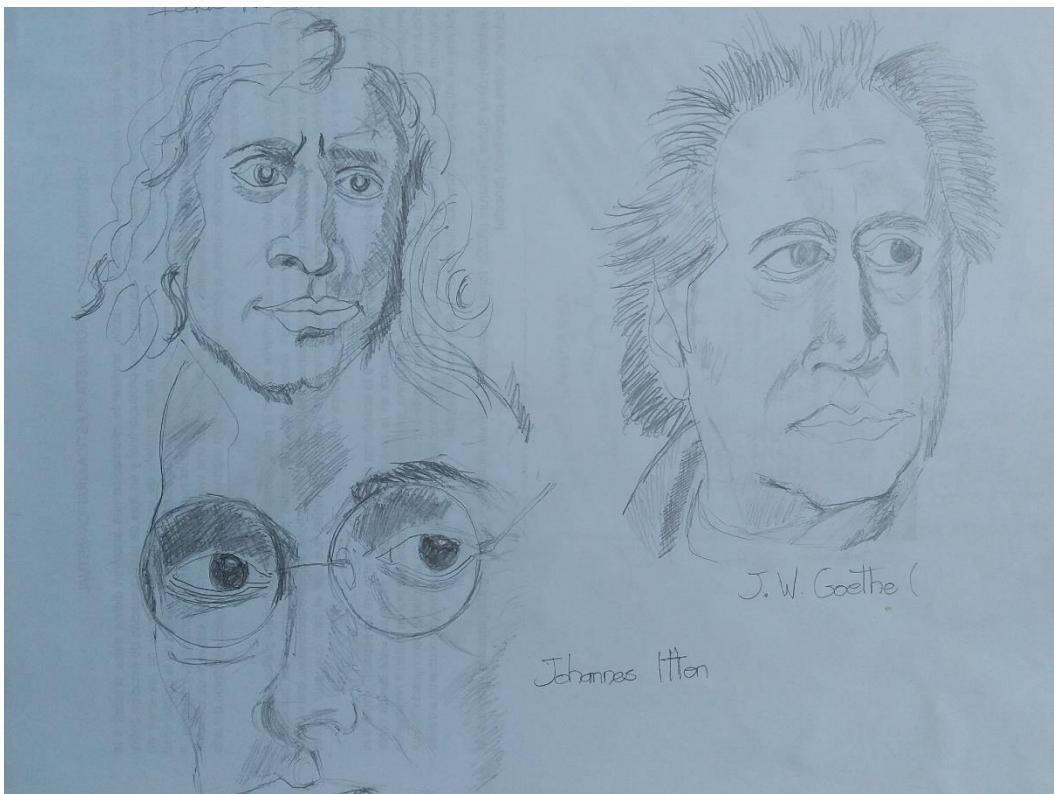
El ácido ricinoleíco (ácido 12-hidroxi-9-cis-octadecenoico) ácido graso omega 9 insaturado que se encuentra naturalmente en el aceite de ricino (*Ricinus communis L.*). También llamado castor o Tartago (*Euphorbiaeae*) extraído de semillas maduras

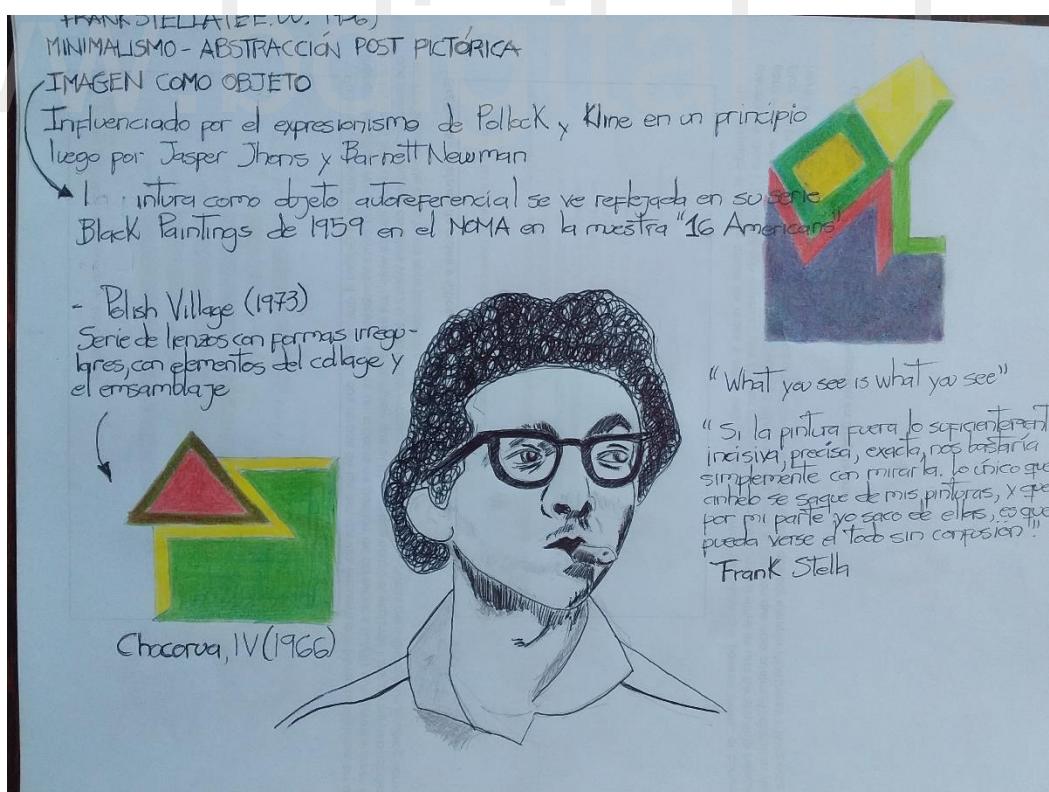
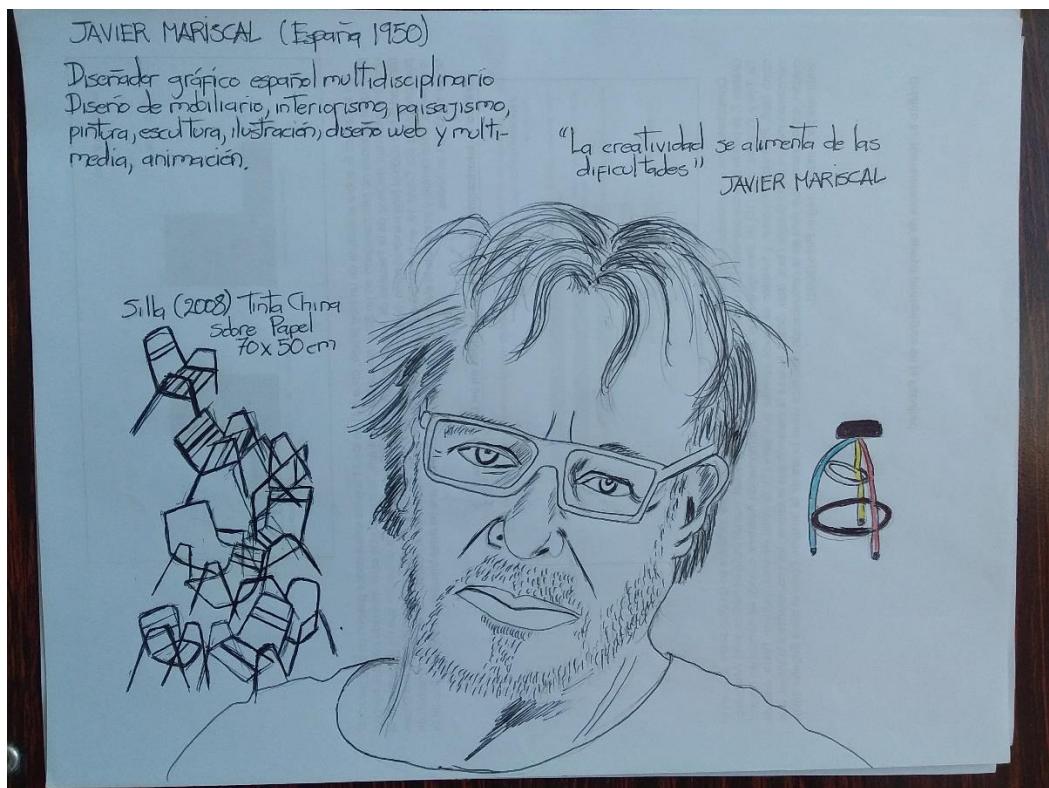












REFERENCIAS ARTÍSTICAS

EDGAR GUINAND (Caracas 1943)

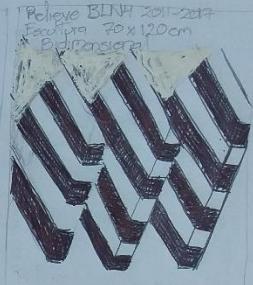
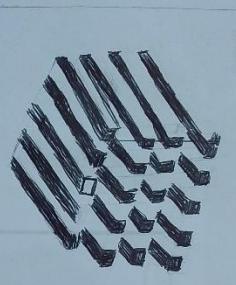
Escultor Venezolano, inició su trabajo artístico con la arcilla, piedra, madera, vaciado en bronce. Luego de su estancia en París trabaja con hierro y aluminio.

Sus influencias incluyen a Kenneth Armitage, Henry Moore y el cinetismo. A partir de 1970 el juego óptico con líneas sobre láminas de aluminio o hierro y formas irregulares para generar volumen virtual.

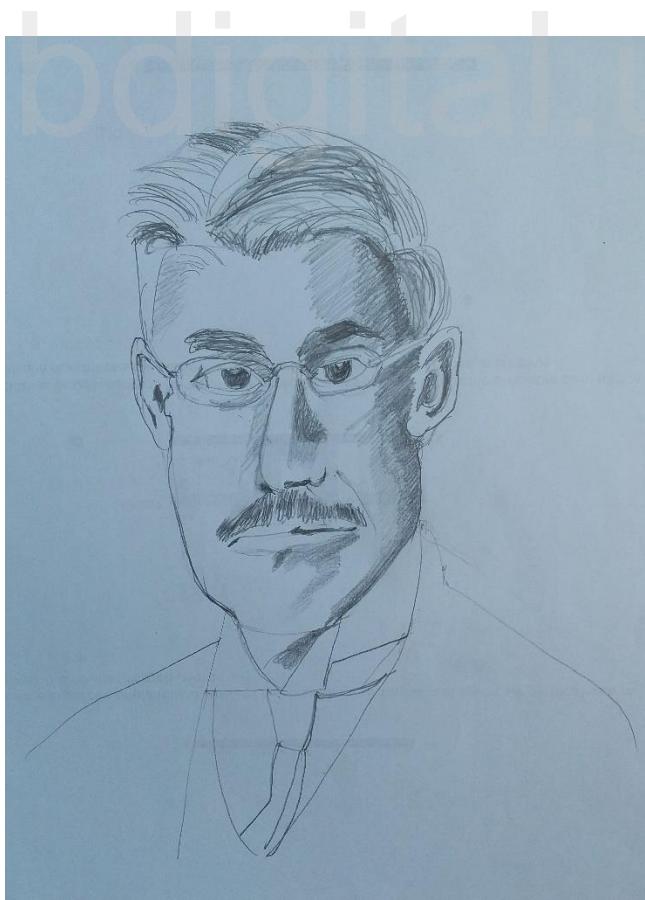


Progresión Incansable NB

www.bdiigital.ula.ve



"El verdadero artista trasciende. Es el que ha logrado establecer un concepto, una idea, una propuesta distinta a lo que se ha hecho hasta el momento. El arte es como la ciencia. Tiene que avanzar".





RUBIA TINCTORUM



Ilustración de la Rubia Tinctorum (2022), ilustración digital a partir de un boceto con acuarela, realizado con el programa Paint tool sai, de la planta con la que se elabora el pigmento *carmín de alizarina*

Lino o Linaza (*Linum usitatissimum*) planta herbácea de la familia de las lináceas . Su tallo se utiliza para confeccionar tejidos y su semilla, llamada linaza, se utiliza para hacer harina y aceite de linaza, en pintura era muy utilizado en la pintura al óleo, la rápida oxidación y el amarilleo hace que su uso debas ser cuidadoso para evitar dañar la obra que se esté llevando a cabo con óleo

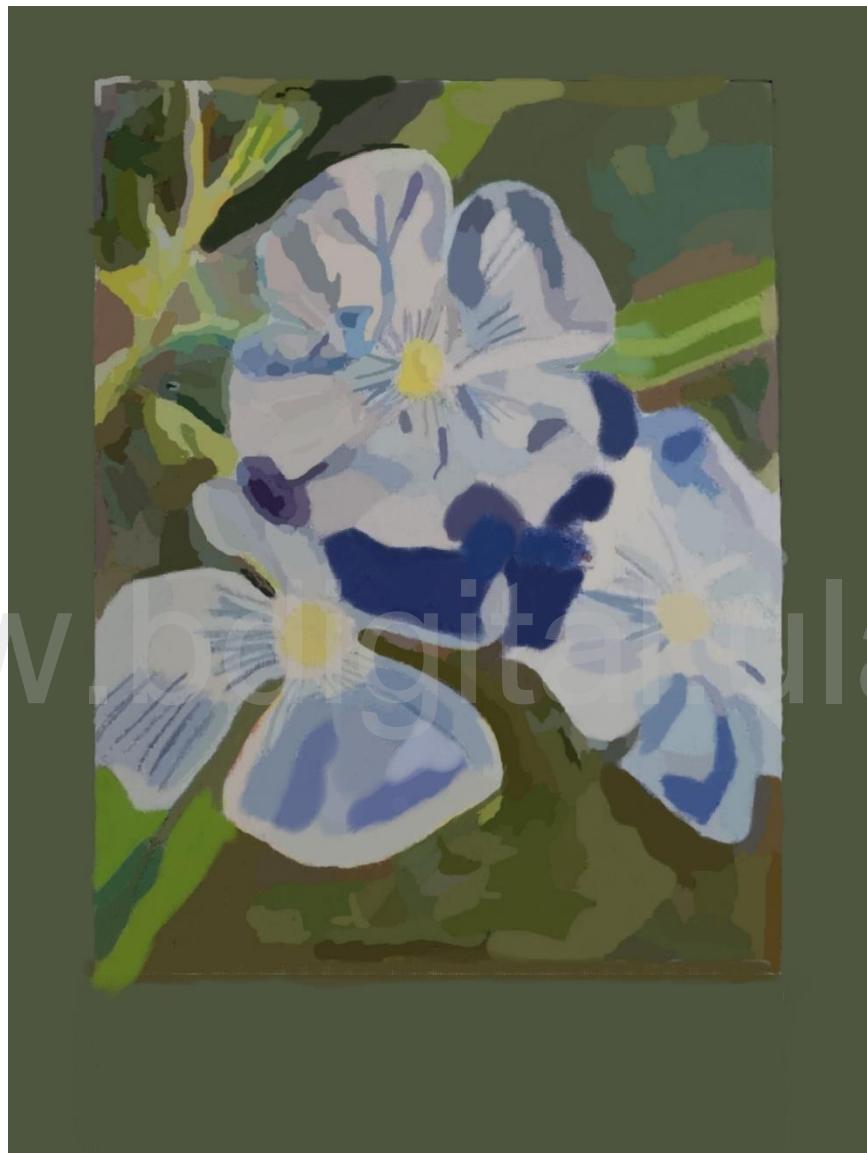


Ilustración digital a partir del boceto 12cmx7.5cm aprox., el tamaño del boceto, realizado con el software de edición gráfica *Paint tool sai*

TRAGACANTO



www.bdigital.ula.ve

Ilustración digital de la resina de tragacanto a partir de boceto 12cmx7.5cm aprox.,
el tamaño del boceto, realizado con el software de edición gráfica *Paint tool sai*

HEMATITA



www.bdigital.ula.ve

Ilustración digital de un trozo de hematita a partir del boceto 12cmx7.5cm aprox., el tamaño del boceto, realizado con el software de edición gráfica *Paint tool sai*

GUBIAS

Herramienta utilizada en el grabado para desbaste de la plancha de linóleo para elaborar la matriz que se utilizará para convertirse en grabado posteriormente, hay diferentes tipos de gubias en u, en v y las planas.



Ilustración digital de un juego de gubias a partir del boceto 12cmx7.5cm aprox., el tamaño del boceto, realizado con el software de edición gráfica *Paint tool sai*

GUBIAS EN U



www.bdigital.ula.ve

Ilustración digital de gubias en forma de U a partir del boceto 12cmx7.5cm aprox., el tamaño del boceto, realizado con el software de edición gráfica *Paint tool sai*

REFERENCIAS

- Abad, Raquel (2012). "La Web 2.0 La web 2.0 como herramienta didáctica de apoyo en proceso de enseñanza aprendizaje: aplicación del blog en los estudios de bellas artes". [Htpps://eprints.ucm.es](Https://eprints.ucm.es)
- Arias, F. (2006) *El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas. Editorial Episteme. Quinta Edición.
- Arias (2006). *Objetivos y propósitos en la investigación: una dialéctica en las ciencias sociales*. Disponible en: <https://www.gestiopolis.com/objetivos-propositos-investigacion-dialectica-ciencias-sociales/>
- _____(2012). *El Proyecto de Investigación*. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/131137657/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-Fidias-Arias#scribd>
<http://es.slideshare.net/paundpro/el-proyecto-de-investigacion-fidias-arias-2012>
- Arrieta, E. (2016). *El Edublog y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de tercero y cuarto primaria de la Sede B del Instituto veintiséis de marzo-Barrancabermeja*.
- Banamex, Centro. <https://www.centrobanamex.com.mx/que-es-la-world-wide-web-y-cual-es-su-funcion>
- Belloch, C (1998). *Las tecnologías de la información y comunicación* (T.I.C). Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia. Disponible en: <https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>
- Bericat, Eduardo (1998), *La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la investigación social*, España, Editorial Ariel
- Beltrán, J. (2002). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis
- Boring, E. G. (1933) *The physical dimensions of consciousness*. New York: Century.
- Cabrejos, M. (2012). *Los Blogs como herramienta para el Proceso Enseñanza y Aprendizaje*. Disponible en: <https://sites.google.com/site/psiccabrejos/system/app/pages/recentChanges>
- Calzadilla, A. B. (2000) *Práctica artística y Educación*. En revista Cándidus. Valencia: Carabobo.

Castro, C (2006). "Edublog para la tutoría o el blog de clase". Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, Vol. 8, diciembre. Consultado (03/09/2010) en <http://dim.pangea.org/revista7.htm>

Cobo, Cristóbal, *Aprendizaje Colaborativo Nuevos Modelos para Usos Educativos*, s/f

Chávez, N. (2007). *Introducción a la Investigación Educativa* (Tercera ed.). Maracaibo: La Columna.

Chomsky, N. (2008). *El lenguaje y la mente*. Barcelona. Editorial Ariel S. A.

Cromie, W. J. How Your Brain *Listens to Music*. *The Harvard University Gazette*. November 13., En: <http://www.news.harvard.edu/gazette/1997/11.13/HowYourBrainlis.html>

Chuva, B. (2014). *Diseño y elaboración de un blog educativo como recurso complementario para el aprendizaje de estudios sociales, de acuerdo a la actualización y fortalecimiento curricular, en el octavo año de educación general básica del centro educativo “Teresa Samaniego” de la ciudad de GUALAQUIZA*. Universidad Politécnica Salesiana. Sede Cuenca

Cruz, Juan de la (2017). 4 motivos por los que tus colegas #docentes no tienen #blog... y cómo convencerlos. [Entrada de blog]. escuela 20.com. Consultado (28/08/2015) en http://www.escuela20.com/blog-edublog-blog-educativo/articulos-yactualidad/4-motivos-por-los-que-tus-colegas-docentes-no-tienen-blog-y-comoconvencerlos_3898_42_5508_0_2_in.htm

D.ABC <https://www.definicionabc.com/general/arte-visuales.php>

De La Torre, A. (2006, Ene). "Web Educativa 2.0". *Edutec*. Núm. 20

Decreto N° 4.160 (2020), mediante el cual se decreta el Estado de Alarma en todo el Territorio Nacional. Fuente: <https://pandectasdigital.blogspot.com/2020/03/decreto-n-4160-mediente-el-cual-se-17.html>

Diestefano, G. (2014). Sociología del Arte. MILLCAYAC - Revista Digital de Ciencias Sociales / Vol. I / N° 1 / 2014. ISSN: 2362-616x. (11-29 pp.) Centro de Publicaciones. FCPyS. UNCuyo. Mendoza

Durán, A; Robles, C y Rodríguez, O. (2019) Revista ESPACIOS | Vol. 40 (Nº 01) Año 2019. Disponible en: www.revistaespacios.com/a19v40n01/19400101.html

Echeveria J. (2011) *Las TIC'S en la Educación*, Tomo II, 2011.

Enciclopedia Online (diciembre 5, 2018). Teoría del arte. Recuperado de: <https://enciclopediaonline.com/es/teoria-del-arte/>

Equipo editorial, Etecé (2022). *Web 2.0". Argentina. Concepto.de*. Disponible en: <https://concepto.de/web-2-0/>. Última edición: 12 de agosto de 2022. Consultado: 23 de septiembre de 2022 Fuente: <https://concepto.de/web-2-0/#ixzz7gEqIn1M3>

Fernández Castello, J (2017). : Cuadernos Hispanoamericanos. Núm. 13, enero-febrero 1950. Recuperado de <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc030v5>

Francesc, P (2020) *COVID -19 y educación superior: De los efectos inmediatos al día después*. UNESCO. Disponible en <http://www.iesalc.unesco.org/wpcontent/uploads/2020/05/COVID -19-ES-130520.pdf>

Gamboa, P, y otros (2019). Las Artes Visuales y su acercamiento transversal en el campo de la comunicación. Tsantsa, N° 7. [*eartes-7-22.pdf](#)

Gardner, H (1993). En pocas palabras, en Inteligencias múltiples. Buenos Aires: Paidós. [www.uv.mx](http://www.uv.mx/dgdaie/files/2012/11/CPP-DC-Gardner-En-pocas-palabras.pdf)

Gértrudix, F, y Gértrudix M. (2007). "Investigaciones en torno a las TIC en educación: una panorámica actualizada". Docencia e investigación: Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo, Vol. 17, pp. 119-146. Consultado (25/06/2009) en <https://www.uclm.es/varios/revistas/docenciaeinvestigacion/pdf/.../Feli pe Gertrudix.do...>

Green, E (2013). *Expresiones artísticas como estrategia para el enriquecimiento del lenguaje y la comunicación*. (Tesis) Universidad Rafael Landívar. Facultad de Humanidades. Campus de Quetzaltenango. México

Grupo de trabajo del IES Valle de Aller (2008). Uso educativo de los blogs. IES Valle de Aller. Educastur.es. Consultado (08/04/2009) en <http://blog.educastur.es/eduweb20/tag/ies-valle-de-aller/>

Guanipa, Mary. (2008, junio 5). *Objetivos y propósitos en la investigación: una dialéctica en las ciencias sociales*. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/objetivos-propositos-investigacion-dialectica-ciencias-sociales/>

Guerrero Lara, R. y Montaña Rojas. A. (2005). *Propuesta pedagógica en el diseño de un software para la enseñanza de la ortografía en sexto grado*. Recuperada de: https://ciencia.lasalle.edu.co/lic_lenguas/1133

Gutiérrez, M (2017), *El blog como herramienta educativa para Educación Secundaria. Su uso en la materia de Música*. Universidad Carlos III de Madrid. Disponible en: file:///C:/Users/Usuario/Downloads/gutiérrez_blog_tesis_2017.pdf

Hernández, Fernández y Baptista (2014). *Metodología de la Investigación*. 6^a. ed. México. McGraw-Hill Interamericana.

Hernández Guerrero, J. (1990). J. A. Hernández Guerrero (ed.), *Teoría del Arte y Teoría de la Literatura*, Cádiz, Seminario de Teoría de la Literatura, 1990, pp. 9-37. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc4t766>

_____(2010). *Metodología de la investigación*. Sexta edición. Bogotá: Editorial Mc Graw Hill

Hurtado De Barrera, J. (2000). *Como formular objetivos de investigación holística*. Caracas. Fundación SYPAL. Ediciones Quiron.

_____(2005) *Metodología de la investigación holística*. Caracas. Editorial SYPAL.

_____(2008). *Metodología de la investigación, una comprensión holística*. Caracas, Ediciones Quirón - Sypal

Idárraga, Elkin (2016). “Estado del Arte sobre aplicaciones web y móviles para la enseñanza de la Historia del Arte en Colombia” Universidad Pedagógica Nacional Facultad de Ciencia y Tecnología especialización en Tecnologías de la Información Aplicadas a la Educación, Bogota 2016

Jiménez, L. (2008). “Escuela, arte y nuevas tecnologías”. En: López Cuenca, Alberto y Eduardo Ramírez Pedrajo. Propiedad Intelectual, nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura. México: Universidad de las Américas Puebla, pp. 153-171.

_____(2019). *Arte y ciencia en la educación básica: hacia un nuevo equilibrio entre el saber y el sentir*. Magisterio.com.co. Disponible en: <https://www.magisterio.com.co/articulo/arte-y-ciencia-en-la-educacion-basica-hacia-un-nuevo-equilibrio-entre-el-saber-y-el-sentir>.

Johnson, B. (1992). “*Institutional Learning*”, en B. A. Lundvall (ed.). National Systems of Innovation. Toward a Theory of Innovation and Interactive Learning, Londres, Pinter Publishers.

Krechevsky, M.(2001). “*Manual de evaluación de la educación infantil*”. En: Gardner, H., Feldman, H. & Krechevsky, M. (comps.). (2001). El Proyecto Spectrum. Tomo III. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Morata.

Klimenko, O. (2009): "La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI", Educación y Educadores, vol. 11, n° 2. Disponible en: <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/740/1717>

Lara T. (2005). Blogs para educar: Usos de los blogs en una pedagogía constructivista. Disponible en: http://ticursos.com/textos/blog_Tiscar_Lara. pdf [Consulta: 2010, junio 09]

Lissorgues, Y (1998). El Realismo. Arte y literatura, propuestas técnicas y estímulos ideológicos. Víctor García de la Concha (dir.), Historia de la literatura española. Siglo XIX (II), Madrid, Espasa, 1998, pp. 3-31.
<https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc0c5d0>

Lundvall, B. (2002). "The University in the Learning Economy", en druid, 2. Consultado el 15 de junio de 2006. Disponible en http://www.druid.dk/wp/pdf_files/02-06.pdf

Martínez, E. (1996). "Aproximación a un Enfoque Integral del Proceso de Aprendizaje y sus Dificultades". Parte II, Capítulos 4.

Martínez, M (2017). *Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa*. Editorial Trillas. Disponible en: <https://www.yumpu.com/es/document/view/57937873/ciencia-y-arte-en-la-metodologia-cualitativa-martinez-2015-editado>

Martínez, S y Solano (2010). *Blogs, bloggers, blogosfera. Una revisión multidisciplinaria*. Universidad Iberoamericana, México, D.F.

Maldonado, L y otros (2014). *Guía para construir estados del arte*. Disponible en: [GUÍA PARA CONSTRUIR ESTADOS DEL ARTE. Olga Lucía Londoño Palacio Luis Facundo Maldonado Granados Liccy Catalina Calderón Villafáñez - PDF Free Download \(docplayer.es\)](#)

Máxima, J. (2022). "Página Web". Autor. Para: Humanidades.com. Última edición: 29 de septiembre de 2022. Disponible en: <https://humanidades.com/pagina-web/>. Consultado: 07 de octubre de 2022. Fuente: <https://humanidades.com/pagina-web/#ixzz7iBpXBODX>

- Mayer, R. E. (1992). *Cognition and instruction: Their historic meeting within educational psychology*. Journal of Educational Psychology, 84(4), 405–412. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.84.4.405>
- Medina A. y Mata Francisco. (2009). *Didáctica General*. Madrid.
- Mora, M. (2012). “*Percepción del docente sobre el uso del blog como herramienta de enseñanza y aprendizaje en un instituto de educación superior*” Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades y Educacion. Escuela de Educación Programa de Profesionalización Docente (PPD)
- Pazos-López, Ángel. (2014). Mente, cultura y teoría: aproximaciones a la psicología del arte. *Acción Psicológica*, 11(2), 127-140. <https://dx.doi.org/10.5944/ap.11.2.14214>
- Pinto, M. (2002). *Sociología Visual*. Centro de Investigaciones sociológicas, Madrid. Disponible en: <https://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/pracsis1.pdf>
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes*. Madrid: Gedisa.
- Rodríguez, L. M (2019). *Implementación de un AVA como estrategia para mejorar el proceso de Evaluación de las Artes Plásticas en la media académica (grados 10° y 11°) del Colegio Caldas- Villavicencio*. Colombia
- Romo, M. (1998). *Teorías implícitas y creatividad artística*. Arte, individuo y Sociedad, n 10. Servicio de Publicaciones. Universidad Complutense. Madrid
- Rolando Eslava Zapata – Omar Pérez Carrero – Manuel Aranguren Carrero / METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: GUÍA PARA LA ELABORACIÓN Y PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO. Hacer y Saber. N° 3. Enero – Junio 2014. pp. 150-169.
- SADPRO-UCV (s/f). Recuperado de [SISTEMADEACTUALIZACIONDOCENTEDELPROFESORADO.pdf](https://www.sadpro-ucv.com/SISTEMADEACTUALIZACIONDOCENTEDELPROFESORADO.pdf) (ucv.ve)
- Salas, Y. (2019). *La tecnología en la enseñanza de las artes visuales*. Universidad Nacional de Educación. Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades. Escuela Profesional de Educación Artística. MONOGRAFÍA%20-%20SALAS%20MORENO%20YOSIP%20ASKARY%20-%20FCSYH.pdf

- Santa Cruz, F. (31 de agosto de 2015). Marco teórico. Antecedentes [Mensaje de de un blog]. Recuperado de <http://florfanyasantacruz.blogspot.pe/2015/08/el-marco-teorico-antecedentes.html>
- Schara, J (2011). *Jesús Rafael Soto y el arte como emoción y conocimiento*. Entrever. Arte, Literatura y Sociedad. https://issuu.com/luiseduardocastrogarcia/docs/como_emocion_y_conocimiento
- ULA (2020). *Directrices y Normas para el Reinicio de las Actividades Académicas en la Universidad de Los Andes*. En el contexto de la Emergencia Sanitaria COVID -19 y otras contingencias. Primera edición Versión revisada en agosto 2020.
- UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (2020), “Nuevas publicaciones cubanas para enfrentar efectos de la COVID-19 sobre la educación”, Oficina de la UNESCO en La Habana [en línea] <https://es.unesco.org/news/nuevas-publicaciones-cubanas-enfrentar-efectoscovid-19-educacion> [fecha de consulta: 12 de junio de 2020].
- Universidad Bolivariana de Venezuela [UBV] (2015). Uso del Blog educativo en procesos de aprendizaje de Educación Ambiental. Revista de Investigación N° 85 Vol. 39 Mayo - Agosto 2015
- UPEL (2.016). *Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. Sub-Dirección de Docencia. Caracas; Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador - Instituto de Mejoramiento Profesional del Magisterio.
- Villalobos, Eury (2015). “*Uso del blog educativo en procesos de aprendizaje de educación ambiental*”. Universidad Bolivariana de Venezuela