

La innovación en la enseñanza y el aprendizaje de las artes visuales y plásticas en estudiantes de la EPEA-UJED

LETICIA ONTIVEROS MORENO

Universidad Juárez del Estado de Durango (México)

leonmoreno5@yahoo.com.mx

JOSÉ CANDELARIO VÁZQUEZ MORENO

Universidad Juárez del Estado de Durango (México)

pincelcreativo@yahoo.com.mx

SILVIA ISABEL NÁJERA TEJADA

Universidad Juárez del Estado de Durango (México)

najera.silvia@ujed.mx

GABRIELA VITAL RUMEBE

Universidad Juárez del Estado de Durango (México)

vital.rumebe@ujed.mx

CLAUDIA GABRIELA GUERRA ROJAS

Universidad Juárez del Estado de Durango (México)

gabriela.querra@ujed.mx

RESUMEN

La Escuela de Pintura Escultura y Artesanías (EPEA), de la Universidad Juárez del Estado de Durango (UJED), es una institución fundada hace más de sesenta años, el avance ha sido mayor en estos tiempos; por ello se plantea una comunicación en abierto de las actividades que se pueden aplicar para el desarrollo del proceso creativo innovador, el cual

da lugar a expresar formas de enseñanza y aprendizaje, que permite obtener mejores resultados, y por ende, es necesario aplicar habilidades diferentes en la práctica docente. El objetivo es describir las estrategias innovadoras, que fortalezcan acciones de enseñanza y aprendizaje, e impacten en la producción de obras creativas. El análisis de varios autores enfoca el proceso creativo y la innovación de la práctica docente, entre ellos: Marín, Rommel, Sambrano, Rodríguez, Cadme, que hacen mención a las técnicas innovadoras de las artes visuales y Rudolf Arnheim, que da la pauta a la enseñanza de las artes; se toman en cuenta además los principios de la UNESCO y lineamientos de la OCDE. La metodología aplicada es de tipo cualitativo, con un enfoque exploratorio, mediante el diseño de investigación documental. Los resultados obtenidos han sido favorables para el desarrollo del proceso creativo en estudiantes de las Artes Visuales.

PALABRAS CLAVE

Artes visuales, proceso creativo, innovación.

Visual arts, creative process, innovation.

Introducción

La EPEA de la UJED surge a manera de una necesidad en la percepción del maestro Francisco Montoya de la Cruz, así como consecuencia de las misiones culturales derivadas de la propuesta de José Vasconcelos, y el origen en la Escuela Mexicana de Pintura en los años cuarenta.

Después de sesenta años de su fundación, se hace un recuento y se percibe como una necesidad la investigación en las Artes Visuales, a fin de generar conocimiento que permita dar un avance en la percepción del quehacer docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido se sabe que el arte involucra ideas que generan el proceso creativo y en esto intervienen en la creación de una obra de arte, donde se expresan emociones, sentimientos, estados de ánimo, se comunica y, por supuesto, se genera una experiencia estética que se comunica al espectador.

Son varias las organizaciones que hacen aportes a la innovación en la educación, como es la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), donde diferentes personalidades se reunieron en la Junta de Consejo Ministerial de la OCDE en 2010, y concluyen que la innovación y el conocimiento se están convirtiendo en factores claves para el crecimiento y bienestar; fueron personalidades de 38 países quienes analizaron los desafíos que implica dar a los estudiantes las habilidades para que alcancen un nivel de vida aceptable y generar motivación en el siglo XXI (WILNER et al., 2013).

Conscientes de que es necesario poner en práctica nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, en los que el estudiante no solo domine un cuerpo de conocimientos estéticos, sino que desarrolle las habilidades que le permitan ser creativo e innovador en la producción de obra plástica, nuestro trabajo pretende identificar las practicas didácticas deseables e innovadoras, para la producción artística de calidad, así como los diferentes procesos creativos aplicados a la experiencia estética.

El enfoque innovador y original de nuestra investigación consiste en la búsqueda y detección de estrategias didácticas que el docente aplique y que pueda ser útiles para el desarrollo del proceso creativo y, de esta forma, nuestros estudiantes obtengan una producción de obra de calidad.

El proceso creativo es un generador de ideas, las cuales son percibidas tanto por el artista al realizar una obra de arte, como por el espectador critico que se comunica por dicha obra; por lo tanto, conocer cómo se da ese proceso creativo en el alumno de las artes visuales de la EPEA-UJED, permitirá a los docentes formular nuevas estrategias de enseñanza para que el aprendizaje, como desarrollo creativo y crecimiento personal sea significativo y de mejor calidad.

La necesidad de promover y propiciar el crecimiento y desarrollo de los estudiantes en su individualidad, implica descubrir, vivir y motivar los valores inherentes a los seres humanos en un trabajo colegiado, pero para ello se necesitan estrategias didácticas diferentes e innovadoras que realmente desarrollen el proceso creativo del estudiante de las artes visuales y plásticas de la EPEA-UJED.

Conocer los cambios necesarios dentro del contexto de la educación artística, estableciendo modelos educativos centrados en las necesidades del estudiante, lo que permitirá generar estudiantes que apliquen y realicen innovación en su creación artística.

La necesidad de implementar nuevas y diferentes metodologías en un tiempo razonable, que permita una adecuada planeación, pero que sea lo suficientemente rápida para no quedarse atrás con respecto al resto del mundo.

Todo el cuestionamiento lleva a pensar en el desarrollo y percepción del proceso creativo que realizan los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Artes Visuales y Plásticas; asimismo, es necesario conocer los contextos que favorecen e impulsan al desarrollo del proceso creativo y las estrategias innovadoras didácticas aplicables en la enseñanza y el aprendizaje que favorecen y fomentan el impacto en el crecimiento personal.

El objetivo es describir los procesos creativos que se han aplicado en la enseñanza de las artes visuales y plásticas en otras instituciones, así como conocer y analizar los contextos donde se fomenta y fortalece el proceso creativo en la producción artística para desarrollar estrategias innovadoras de enseñanza y aprendizaje y, de esta forma, realizar acciones que permitan la búsqueda de procesos didácticos y lograr un impacto en la producción de obra creativa de los estudiantes de la EPEA-UJED.

Por lo anterior, es de nuestro interés formular diferentes nuevas estrategias de enseñanza para el aprendizaje de las artes visuales y plásticas; buscar alternativas innovadoras en las prácticas docentes y garantizar que la

producción de los estudiantes tenga características de originalidad y se exprese en ellas el desarrollo creativo y personal que les permita la participación en exposiciones nacionales e internacionales, compitiendo en una sociedad cambiante y demandante de nuevos creadores de artes visuales y plásticas.

Marco teórico

La investigación de la educación artística se da en diferentes vertientes: algunos estudiosos del tema se refieren a un espacio heterogéneo y con límites hasta cierto punto difusos; por ejemplo, en América Latina, la investigación de la educación artística comprende la enseñanza de todas las disciplinas artísticas: la música, la danza, el teatro, las artes visuales, entre otras, mientras que en Europa y Estados Unidos de Norteamérica, el mismo término únicamente hace referencia a la enseñanza de las artes visuales. Y es así que algunos investigadores se dedican a la educación artística junto con otras actividades como es la docencia, la creación artística, la psicología, la sociología o la crítica de arte (MARÍN, 2011).

En este sentido, se mencionan algunos teóricos que realizan investigación de la educación de las artes y cuyos aportes son la base para el planteamiento de nuevas estrategias de enseñanza para el aprendizaje.

Los planteamientos de organizaciones internacionales como es la UNESCO, son un especial aporte al desarrollo de nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje de las artes:

Las sociedades del siglo XXI exigen cada vez más trabajadores creativos, flexibles, adaptables e innovadores y los sistemas educativos deben ajustarse a esta nueva situación. La educación artística constituye asimismo un medio para que los países puedan desarrollar los recursos humanos necesarios para explotar su valioso capital cultural. La utilización de estos recursos y este capital es vital para los países si desean desarrollar industrias e iniciativas culturales fuertes, creativas y sostenibles, las cuales pueden desempeñar un papel clave al

potenciar el desarrollo socioeconómico en los países menos desarrollados (ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA, [UNESCO], 2006).

Varios autores han realizado investigaciones en relación a las aportaciones de Elliot Eisner, entre ellos, Juanola y Masgrau, quienes mencionan que, bajo una actitud abierta, autocrítica y transformable, se debe continuar la corriente teórica de Eisner, y aplicar su legado: “aprender a vivir el mundo con un marco de referencia visual, con una plena perspectiva estética y defender en todo momento la importancia del arte en la vida, en la educación y en la investigación” (JUANOLA & MASGRAU, 2014).

En el 2018, Cadme menciona que las técnicas innovadoras de las artes visuales se establecen mediante el uso de remix digital, que consiste en una mezcla de producciones sonoras, textuales, visuales o audiovisuales creadas por otras personas. Actualmente es una práctica habitual en la red, de donde se toman prestadas producciones preexistentes para crear otras nuevas a partir de un proceso de “remezcla”. *Stop motion* es una técnica de animación que consiste en capturar y reproducir una serie de imágenes fijas sucesivas, lo que da como resultado la impresión de movimiento de los objetos estáticos. Videoarte, expresión artística formada a base de imágenes en movimiento y audio. Puede adoptar distintas modalidades: grabaciones que se distribuyen en la red, en cintas, en videos, etc.; videos exhibidos en galerías u otros espacios expositivos; instalaciones escultóricas, que pueden incorporar uno o más aparatos de televisión o monitores de video; o actuaciones en las que se incluyen proyecciones de video (CADME, 2018).

Las estrategias didácticas para estimular el proceso creativo en los estudiantes deben estar en base a que los profesores apliquen en su práctica docente el uso de herramientas digitales y materiales, pero como si fuera una experiencia pictórica, donde están implícitas las emociones y los sentimientos, no solo una didáctica aplicada a la enseñanza de las artes visuales y plásticas sino a una enseñanza de valores, de despertares de conciencia de sentir el

alma, el ser y la propia esencia de los que se enseña, para poder desarrollar procesos creativos en los estudiantes.

Rudolf Arnheim es un teórico que ha aportado varias investigaciones al pensamiento visual y la educación artística, y menciona que:

Los profesores de arte caen fácilmente en la tentación de enseñar demasiado pronto a sus estudiantes trucos como la perspectiva central, al profesor le hace parecer profesional, al estudiante que quiere emular los patrones adultos le agrada y a los padres les impresiona; pero con demasiada frecuencia esto no es más que un torpe lavado de cerebro; se ignora el hecho de que la perspectiva central, es una fórmula muy especial que surgió por primera vez en el siglo XV, cuando la búsqueda intuitiva de una nueva centralización de las formas en la dimensión de profundidad había alcanzado un estadio en el que esta técnica geométrica apareció como la consecuencia lógica final (ARNHEIM, 1993).

En esta propuesta de investigación, esperamos no caer en enseñar la perspectiva central que se menciona en el párrafo anterior.

Parafraseando a Arnheim, el mejor profesor de artes será aquel que con la sabiduría de un buen jardinero, observa, juzga y echa una mano cuando su ayuda es necesaria, no aquel que se guarda todo para sí mismo, que no comparte lo que sabe (ARNHEIM, 1993).

No queda otra más que fomentar, difundir y aplicar estrategias innovadoras para la enseñanza de las artes visuales y plásticas en la EPEA-UJED.

Hay estrategias de enfoque, expresión y creación, donde el componente principal tiene relación directa con la noción de creatividad; este modelo recoge los conceptos ligados a la expresión personal creativa (RAQUIMÁN & ZAMORANO, 2017).

Un aspecto importante y común de estos enfoques es que la estrategia pedagógica exige que el estudiante se conecte con su sensibilidad (esta cambia continuamente), la cual genera la expresión de impulsos personales estimulando el proceso de la producción creativa, prescindiendo de directrices

que se desprenden de la formación tradicional o de estructuras formales de la enseñanza de las artes visuales y plásticas.

La asistencia museica para la aplicación del aprendizaje a través de la pedagogía es un programa propuesto por el Museo Guggenheim en Estados Unidos y España, en el cual, mediante la participación de artistas visuales y el desarrollo del proceso creativo, los alumnos adquieren competencias de planificación y gestión de proyectos para los que trabajan en equipo y se ven obligados a utilizar el pensamiento crítico; este programa es un modo de llegar a niños que quizá tendrían problemas para seguir los métodos de enseñanza tradicionales y, lo que es más importante, en general estimulan la autoestima y el crecimiento personal de los niños (ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA, [UNESCO], 2006).

En México, se encontró que la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado "La Esmeralda" tiene como visión ser una institución educativa de vanguardia, que, a través de la intersección propositiva entre las disciplinas tradicionales, los medios tecnológicos de innovación y sus prácticas creativas, generen redes con otras instituciones y comunidades, donde los estudiantes sean capaces de construir con conciencia y capacidad crítica (INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES Y LITERATURA, 2021).

ROMMEL, en el 2014, señala que se deben cambiar las escuelas de artes y acercarlas a la realidad de afuera, un hecho doloroso es comprobar la dificultad que los egresados de artes tienen para hacer su trabajo y vivir de él; hay que hacer muchos muchísimos cambios en la educación superior, paralelos a la realidad tecnológica, económica y social, pero no solo en proyectos de papel ni como intenciones aisladas sino con una función indagadora, creadora y divulgadora de sentidos (ROMMEL *et al.*, 2014).

La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), en su página web menciona que el estudiante deberá poseer una afinidad por la investigación-producción, elemento fundamental para su actividad misma, así como promover la innovación en cuanto a lenguajes, técnicas y materiales, y coordinar y fundamentar proyectos que sean una aportación de expresión

artística que esté orientada al impacto en el desarrollo humano, artístico y cultural (UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, 2021).

La EPEA-UJED menciona en su Plan de estudios que el estudiante desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos (NÁJERA, 2011). En la visión que se tiene de la proyección nacional e internacional dirigida al perfeccionamiento y actualización en la enseñanza de las artes visuales, sustentándose en el talento artístico y artesanal para buscar los más altos valores estéticos, calidad y excelencia (UNIVERSIDAD JUÁREZ DEL ESTADO DE DURANGO, 2021). Y el objetivo es formar personas capaces de desempeñarse en la disciplina artística de la pintura, la escultura y el grabado, buscando una capacitación que les permita desarrollarse en estos ámbitos de una manera exitosa en los aspectos profesionales, logrando un mejor desarrollo cultural y social.

Metodología

Esta investigación es cualitativa, con un enfoque exploratorio, y un diseño de investigación tipo documental, donde las metodologías aplicadas en la investigación de las artes visuales y plásticas son hasta cierto punto nuevas, diferentes e innovadoras, por las formas de diseñar protocolos de investigación en educación artística. La idea básica de toda metodología es aproximar los usos y tradiciones profesionales de la creación artística a las normas y criterios de la investigación en ciencias humanas y sociales, de tal forma que en lugar de considerar la actividad científica como contradictoria y opuesta a la actividad artística, lleguen a considerarse complementarias, ya que cada una ofrece enfoques y resultados diferentes sobre los problemas humanos y equivalentes, disfrutando de vsus peculiares técnicas y procedimientos de indagación así como sus logros cognoscitivos de un reconocimiento académico semejante. En todos los casos, se trata de usar el gran bagaje de conocimientos y estrategias profesionales de análisis, representación y persuasión, que son característicos de las creaciones artísticas, para abordar los problemas educativos.

Las metodologías artísticas de investigación plantean muchos problemas epistemológicos y metodológicos, de los que se destacan tres:

a) La pluralidad de lenguajes de representación y presentación de los datos, procesos y resultados, que van más allá del lenguaje verbal escrito y de los análisis estadísticos de datos cuantitativos.

b) La complejidad semántica y la amplitud connotativa de los resultados son distintivas de los lenguajes artísticos; esta apertura de significados de las obras artísticas es interpretada en ocasiones como ambigüedad o ausencia de significados y por tanto impropia para la investigación.

c) La flexibilidad con los datos empíricos; en este sentido, las metodologías cuantitativas dependen de los datos exactos que se obtienen de test o de cuestionarios. Sabemos que la observación participante o las entrevistas a profundidad proporcionan datos más dúctiles y maleables porque dependen tanto de los sucesos y de la idiosincrasia de las personas entrevistadas como de las capacidades de empatía y dialogo de la persona que hace la entrevista (MARÍN, 2011).

Resultados

Las estrategias didácticas para el desarrollo de las artes visuales y plásticas dependerán directamente de la práctica docente que cada profesor tenga y aplique en el aula presencial, virtual o híbrida; definitivamente es de considerar que la enseñanza de las artes tiene un sinfín de estrategias innovadoras, las cuales puedes ir surgiendo en la clase, por ejemplo:

- El uso de herramientas digitales.
- Escuchar música del agrado de los estudiantes mientras se desarrolla la práctica docente.
- Realizar actividades didácticas para el desarrollo del proceso creativo es sin duda alguna las estrategias que se plantean en la siguiente propuesta.

Se llegó al planteamiento de un programa para el desarrollo del proceso creativo, donde se plantean el cómo, el qué y el para qué. Las actividades planteadas fueron veinte; por cuestiones de espacio solamente se describen cinco: se aplicaron a varios grupos obteniendo excelentes resultados, como el desbloqueo de los procesos creativos de los estudiantes de artes visuales, donde ellos manifiestan que, al realizar algún ejercicio propuesto en esta REA, adquirieron y reconocieron la conceptualización de valores importantes como es la responsabilidad, la disciplina y el trabajo en equipo.

El cambio de entusiasmo y compromiso fueron respuestas inmediatas, que se observaron al presentar un trabajo académico o una obra plástica, los estudiantes mencionaron que fue un proceso dinámico y creativo que permitió el despertar, la capacidad de asombro que quizás tenían dormida en algunos casos y en otros se desconocía.

Otro aspecto importante de cambio fue la forma de realizar una obra plástica ya no mecánicamente sino con un propósito e integrando un objetivo que los guía y les va dando la pauta a continuar, sin llegar a la mecanicidad del proceso creativo.

Así mismo se observó que los estudiantes que participaron en estas dinámicas del REA, se volvieron más participativos en otras actividades, así como entablaron un compromiso de responsabilidad para con ellos mismos.

Las siguientes actividades son ejercicios prácticos para el desarrollo del proceso creativo:

EJERCICIO 1: AUMENTO DE LA CREATIVIDAD

Piense en una idea innovadora (un diseño, un objeto, un proyecto, un plan, un programa) y búsquele visibilidad. Concéntrese en imágenes visuales que pueden definirla. Créelas. Deje fluir su fantasía. Váyase a las nubes. Suspenda todo pensamiento lógico-racional. Cierre los ojos. Relájese. Respire rítmicamente... visualice sus tensiones saliendo de su cuerpo, fluyendo a través de su cuello, de los hombros de los brazos hacia sus manos y de su vientre, coxis y muslos hacia sus pies. Y finalmente saliendo de sus dedos al exterior. (RODRÍGUEZ, 1999, p. 168)

EJERCICIO 2: TE REGALO ESTAS FRASES

Se hace una lectura a los estudiantes:

Mi pensamiento está hecho de ideas originales, las notas musicales de mis palabras son la melodía de mi mente. Pienso, luego creo (de creer y de crear).

Soy el director de mi orquesta mental, mi voz interior es rica y poderosa. Tengo muchas palabras para expresar los matices de mis sentimientos. Yo elijo mis pensamientos, mis sentimientos y mis reacciones y tengo la capacidad de aceptarme tal como soy; necesito el sonido de la naturaleza y tengo la capacidad necesaria para dirigir mis pensamientos.

Los ojos de los niños son el espejo del corazón de la tierra, soy capaz de volar con el pensamiento, cada vez que puedo le regalo un libro a alguien a quien quiero, escribo mis sueños, mis recuerdos, mis vivencias. Soy capaz de expresar los sentimientos más profundos de mi corazón. El sol me entrega su energía, yo la administro con amor y con eficacia. Soy imaginativo, soñador y realizador. Soy capaz de visualizar mis metas con claridad; la imaginación es el poder activo de mi cerebro, la imaginación otorga fuerza a la realidad. Soy feliz.

El sabor del amor es tan dulce que puedo sentirlo en mi boca, soy el director de la orquesta de mi vida y la felicidad es un estado de conciencia que soy capaz de sentir. (SAMBRANO, 2000, p. 105)

EJERCICIO 3: VISUALIZACIÓN IMAGINATIVA. IMAGINAR MEJOR

1. Entrena tu imaginación para que imagines lo que desees y no te limites solo a recibir lo que venga, puedes adiestrarte en visualizar, para escuchar y sentir lo que necesite.
2. Trazas un objetivo, lo imaginas y luego actúas.
3. Cuando comiences a imaginar dale más brillo, precisión y permite que las imágenes sean cada vez más nítidas tanto como lo desees.
4. Presta atención a las imágenes que aparecen en el horizonte mental, deja que fluyan cada vez más nítidas.
5. Anota las imágenes que te hayan llamado la atención, las que te brindan inspiración y motivos para hacer que tu vida sea cada vez mejor.
6. Toma conciencia de alguna imagen mental que aparezca y no quieras tener presente.
7. Cambia las imágenes que no te satisfacen; eres como un cineasta, filma las proyecciones que crea tu mente. (SAMBRANO, 2000, p. 49)

EJERCICIO 4: EXTERNAR EMOCIONES

Se proyectan 12 diapositivas de "rostros" en secuencias de seis o bien en fotografías. Después de cada bloque se les deja un par de minutos para que escriban sus reacciones. Al final todos reportan sus vivencias al respecto.

Se realiza un ejercicio análogo con diapositivas donde se proyecten imágenes de «manos»

Identifíquese con:

Un color (si yo fuera un color qué color sería); un animal (si yo fuera un animal); una flor (si yo fuera); un libro (si yo fuera); un juguete (si yo fuera); una estación del año (cuál); un país (cuál).

Explique el porqué de sus respuestas en cada caso; ayúdese de estas respuestas para perfilar y definir su autoimagen. (RODRÍGUEZ, 1999, p. 81)

EJERCICIO 5: IMAGINANDO PERSONAS

Visualiza a todas las personas con las que has conversado hoy: ¿cómo llegan a tu mente? ¿están sentadas? ¿caminando? ¿de qué color son sus ojos, su pelo? ¿cuál es su tamaño? ¿qué edades tienen? ¿cómo están vestidas?

Imagina alguna característica importante de alguna de ellas.

Visualiza a todas las personas con las que estuviste ayer, la semana pasada, el mes pasado, el año pasado.

Visualiza a tus compañeros de clase, de otros grupos.

Piensa en tus compañeros de trabajo (si trabajas).

Visualiza a tus hijos (si eres casada o casado).

Imagina a alguien que quieres conocer.

Imagina el físico de alguien que solo conoces por teléfono (voz), cómo visualizas sus manos, sus ojos, sus pies.

Visualiza a todas las personas que han pasado significativamente en tu vida, deja que desfilen en tu imaginación. (SAMBRANO, 2000, p. 52)

Conclusiones

Definitivamente, la búsqueda de estrategias didácticas innovadoras para lograr el desarrollo del proceso creativo, ha dejado inquietudes y necesidades, así como alternativas, para continuar investigando sobre todo en lo que respecta a los ejercicios que se pueden aplicar para el logro de los objetivos propuestos; sin embargo, sabemos que no es el parteaguas a continuar, ya se ha mencionado en otras ocasiones pero sin darle la importancia a realizar las

diferentes alternativas que se presentan para que realmente se logre el desarrollo del proceso creativo en estudiantes de las artes visuales y plásticas de la EPEA-UJED.

LETICIA ONTIVEROS MORENO

El proceso creativo interviene como generador de ideas, las cuales son percibidas por el artista para poder innovar en la realización de una obra de arte. Para fomentar la creatividad en el estudiante, es necesario conocer el contexto artístico, dentro del que se desarrolla, sus necesidades y las aplicaciones prácticas del medio en su desarrollo, lo cual nos permitirá realizar una planeación innovadora de los contenidos formativos que habrá de desarrollarse. En este sentido, se realizó una investigación cualitativa, buscando describir los procesos creativos, que se han aplicado en la enseñanza de las artes plásticas y visuales en otras instituciones, mencionar los contextos formativos de nuestros estudiantes, y realizar acciones que permitan la búsqueda de estrategias innovadoras en la enseñanza que fomenten el desarrollo de la creatividad. Encontramos que todo proceso educativo debe servir como generador de ideas en los educandos, que estimule su capacidad creativa, y su capacidad de involucrarse con el espectador. Sin embargo, este proceso debe ser motivador, para que el alumno sea quien descubra sus capacidades e invente el cambio aplicando los recursos del medio ambiente, a través de un conocimiento práctico no sólo de las técnicas y métodos artísticos, sino del sentimiento del espectador y de cómo poder motivar con su obra.

GABRIELA VITAL RUMEBE

La innovación en la enseñanza es una necesidad fundamental y debe ser de interés de toda institución formadora de profesionales en las artes el incrementarla, esto a partir del desarrollo de las habilidades en el proceso creativo, dándole la importancia como actividad esencial. Este estudio se

centra en su indagación y se concluye que el trabajo parte de la individualidad del artista y que la motivación es diferente en cada persona, por lo tanto, las acciones tendrán que ser encaminadas a implementar actividades adaptables a las distintas formas de aprender y de crear, de igual forma los contextos son esenciales en la búsqueda de espacios creativos, así como la implementación de las nuevas tecnologías para el desarrollo de las habilidades. Por lo anterior se propone un plan de acción, que contiene estrategias nuevas, para que sean implementadas en las escuelas y como mencionan los teóricos en los que se basó este estudio educar en la expresión personal, a partir de un pensamiento crítico generando conciencia social que impacte en el desarrollo de la sociedad.

SILVIA ISABEL NÁJERA TEJADA

En la actualidad, una de las preocupaciones de la EPEA- UJED en la LAVyP es implementar nuevas prácticas educativas. Los diferentes enfoques respecto a la enseñanza y desarrollo creativo de la percepción de los docentes permiten articular la construcción de marcos referentes de innovación en los estudiantes. Esta construcción de marcos basados en las diferentes prácticas precisa algunas características realistas, las cuales encaminan a la implementación de nuevas formas de construir la producción artística, para desarrollar la creatividad en el talento artístico y artesanal de sus alumnos para alcanzar los más altos valores de calidad.

CLAUDIA GABRIELA GUERRA ROJAS

El desarrollo del proceso creativo adquiere una mayor relevancia y como una necesidad del siglo XXI para hacer frente a las necesidades propias de una sociedad invadida por la tecnología. Durante el desempeño como docente por más de treinta años, se han implementado diferentes estrategias para el aprendizaje de las artes visuales, esto ha permitido observar intención en trabajar en dos vertientes: primero en la elaboración de una obra derivada de las vivencias y recuerdos de manera libre donde el alumno se expresa, disfruta

y siente cada pincelada de color y cada línea con el lápiz, en este sentido la recomendación ha sido “disfrutar el viaje” (el proceso de cada trazo, sin pensar en cómo va a quedar la obra); permitir que el estudiante fluya y en ocasiones no atienda a las reglas establecidas por el canon artístico, que se sienta satisfecho ha sido la clave para el desarrollo del proceso creativo. Y la segunda vertiente está enfocada trabajar para sí mismo y no para darle gusto a los demás (nunca terminaría de darle gusto a todo el mundo), esto es que el estudiante produzca su obra dándose gusto a sí mismo y vivir la experiencia.

JOSÉ CANDELARIO VÁZQUEZ MORENO

Bibliografía

- ARNHEIM, R. (1993). Consideraciones sobre la educación artística, 3, (1ª), 56.
- BENNASSAR, LI. M. (1994). Desarrolle su creatividad, (1),81.
- BETANCOURT, M. (1996). Psicología y creatividad, apuntes y reflexiones, (1), 45.
- CADME, G. (2018). Estrategias didácticas en la formación docente a través de las artes visuales. Universidad Católica de Cuenca, España, IV Encuentro Internacional de Ciencias Pedagógicas de Ecuador.
- INSTITUTO NACIONAL DE BELLAS ARTES Y LITERATURA. (2021). Misión de la Esmeralda. <https://www.esmeralda.edu.mx/mision>
- JUANOLA T. Y MASGRAU J. (2014). Las aportaciones de E. W. Eisner a la educación: un profesor paradigmático como docente investigador y generador de políticas. *Revista Española de Pedagogía*, LXXII(259). <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2014/09/259-06.pdf>
- MARÍN V. R. (2011). Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación. *Temas, Tendencias y Miradas*, 34, (3ª). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=84820027003>
- NÁJERA, T. (2017). Plan de estudios de la Licenciatura en artes visuales y plásticas, EPEA-UJED.

- RAQUIMÁN O. P. Y ZAMORANO, M. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Estudios Pedagógicos*, 43(1): 439-456.
https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052017000100025&script=sci_arttext
- RODRÍGUEZ, E. M. (1999). Pensamiento Creativo, *Integral*, (1), 4-168.
- ROMMEL, S., GUZMÁN, A. ET AL. (2014). *La educación superior en artes. Reflexiones, consideraciones y propuestas*. Facultad de Artes Plásticas de la Universidad Veracruzana.
- SAMBRANO, J. (2000). Cerebro: Manual de Uso, (1), 31-127.
- UNIVERSIDAD JUÁREZ DEL ESTADO DE DURANGO. (2021). Identidad institucional, EPEA.
<https://www.ujed.mx/escuela-de-pintura-escultura-y-artesanias/identidad-institucional>
- UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. (2021). Oferta Académica Artes Visuales.
<http://oferta.unam.mx/artes-visuales.html>
- UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION [ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA] UNESCO (2006). Hoja de ruta para la educación artística. Conferencia mundial sobre educación artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI Lisboa.
http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_es.pdf
- WILNER, E.; GOLDSTEIN, T. R.; & LANCRIN, S. V. (2013). ¿El arte por el arte?, la influencia de la educación artística, OCDE.
<https://www.ipn.mx/assets/files/innovacion/docs/libros/el-arte-por-el-arte/capitulo-1-la-influencia-de-la-educacion-artistica.pdf>