



**EL PENSAMIENTO DE DISEÑO, COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN
EL ARTE VISUAL.**

Autor

ISRAEL HERNANDEZ FANDIÑO

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PAMPLONA NORTE DE SANTANDER, DICIEMBRE 2022

**EL PENSAMIENTO DE DISEÑO, COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN
EL ARTE VISUAL.**

Aplicable para la mejora de proyectos de investigación creación en el arte visual.

Autor

ISRAEL HERNANDEZ FANDIÑO

Trabajo para optar al grado de

Magister en Educación

Tutor

Mg. Heiler Bladimir Torres Puentes

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD EDUCACIÓN

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

PAMPLONA - diciembre 2022

ACTA DE APROBACION

Jurado 1.

Jurado 2.

Coordinador

Dedicatoria

A mis padres; María de Jesús y José Urbano y a toda mi sagrada familia, son todos ustedes la inspiración para crear, estudiar, trabajar y seguir estudiando y en homenaje igualmente a mi hermano Germán.

Agradecimientos

A mis compañeros de estudio en especial a la maestra Eliana Torres, David Serrano, Pedro Adarme y Edward Granados verdaderos camaradas con sus aportes, apoyo y gran amistad.

A la maestra María Gladys Sierra por su firme colaboración y a los maestros Juan Eduardo Páez y Fernando Cuervo por sus aportes, a Yovanni Alexander Ruiz Morales y Manuel José Acebedo Afanador por saber enseñar y a mi tutor el maestro Heiler Vladimir Torres por su constante guía.

Tabla de contenido

Resumen	11
Abstract	13
Introducción	15
Capítulo I. Problemática.....	17
1.1 Planteamiento del problema	17
1.2 Formulación de la investigación:.....	25
1.2.1 Pregunta Rectora (Pregunta Problema)	25
1.2.2 Preguntas subordinadas	25
1.3 Objetivos.....	31
1.3.1. Objetivo General.....	31
1.3.2 Objetivos Específicos	31
1.4 Justificación de la investigación	32
Capítulo II. Marco Teórico.....	39
2.1 Investigaciones previas.....	39
<i>Antecedentes Internacionales</i>	39
<i>Antecedentes Nacionales</i>	41
<i>Antecedentes Regionales</i>	43
2.2 Referente Teórico Conceptual	44
2.4 Marco Conceptual.....	53
El Constructivismo en Colombia.....	58
El Aprendizaje significativo en el arte visual.	66
Diseño y Pensamiento de diseño	82

Significados del diseño en la praxis.	87
Significados de diseño relacionados con el área del arte visual.	89
El Socio Constructivismo como enfoque educativo.....	96
2.5 Bases Legales	103
Capítulo III. Marco Metodológico.	106
3.1 Enfoque epistemológico interpretativo.....	107
3.2 Método de la investigación.....	108
Capítulo IV. Propuesta.	110
4.1. Fases de la propuesta	110
4.3. Informantes Claves	117
4.4. Técnica de recolección de datos.	118
4.5. Instrumentos	120
4.5.1. Construcción Del Instrumento.....	120
4.5.2. Preguntas Del Cuestionario	124
4.6. Validación De Los Instrumentos	130
4.7. Procedimiento de análisis de datos.....	131
4.8. Procedimiento de la investigación.....	133
Capítulo V. Análisis Y Discusión De Datos.	145
5.1. Resultados y Discusión.....	145
5.2. Discusión de Resultados	152
Conclusiones.....	175
Recomendaciones.....	177
Referencias	179

Índice de tablas

Tabla 1. Relación de factores y aportes a los pilares de la educación	35
Tabla 2. Países donde se adoptó E.N.....	61
Tabla 3. Logros proyecto de aula	74
Tabla 4. Tabla de equivalencias entre la heurística, el método científico, el aprendizaje de la lectura y el pensamiento de diseño.	77
Tabla 5. Diseño es:	90
Tabla 6. Diseños y acciones	92
Tabla 7. Resultados 38 encuesta.....	113
Tabla 8. Otros resultados	113
Tabla 9.Otros Resultados.....	114
Tabla 10. Resumen	114
Tabla 11. Referencia matrices Excel	134
Tabla 12. Referencia correlaciones CORR.....	134
Tabla 13. Referencia paquete CORRPLOT	136
Tabla 14. Resumen de resultados Egresados Artes Visuales.	145
Tabla 15. Resumen resultados cuestionarios Docentes Artes Visuales.....	149
Tabla 16. Resumen resultados cuestionarios Egresados Artes Visuales	151

Índice de figuras

Figura 1. Modelo escuela nueva para arte visual (Diagrama cubo de colores)	50
Figura 2. ¿Qué es el diseño?	85
Figura 3. El diseño en el arte visual	91
Figura 4. Herramienta primera actividad.....	111
Figura 5. Herramienta segunda actividad.....	112
Figura 6. Resultados 38 encuestas.	116
Figura 7. Referencia selección de archivos.	133
Figura 8. Referencia correlaciones CORR	136
Figura 9. Referencia grafica correlación en red	138
Figura 10. Gráfico de correlación en red Pregunta 4.....	140
Figura 11. Gráfico de correlación en red Pregunta 5	142
Figura 12. Gráfico de correlación en red Pregunta 6.....	143

Índice de Gráficos

Gráfico 1. Referencia grafica valores numéricos	137
Gráfico 2. Gráfico de correlación numérica. Pregunta 4	141
Gráfico 3. Gráfico de correlación por colores Pregunta 4	141
Gráfico 4. Gráfico de correlación numérica. Pregunta 5	142
Gráfico 5. Gráfico de correlación por colores Pregunta 5	143
Gráfico 6. Gráfico de correlación numérica. Pregunta 6	144
Gráfico 7. Gráfico de correlación por colores Pregunta 6	144

Resumen

El buen ejercicio del arte visual y la enseñanza del mismo, como oficio y profesión, demandan cada vez más el análisis de las condiciones académicas, la actualización, desarrollo y aplicación de nuevos conceptos de creación, por tal motivo se plantea el proyecto de investigación; *El Pensamiento de diseño, como estrategia didáctica en el Arte Visual*, para aportar a la enseñanza del Arte Visual en el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona Norte de Santander, Colombia.

En este ejercicio académico de reflexión, se revisa el perfil profesional del egresado y su cumplimiento en el programa, haciendo énfasis en el posible uso de los logros del método Pensamiento de Diseño para mejorar el desarrollo y claridad de los procesos y proyectos de investigación creación del programa, esto como estrategia didáctica de creación y producción que aporte al perfil profesional.

Para cumplir con los objetivos propuestos se hace revisión de los conceptos y métodos propios de la educación en general y fuentes académicas, entre otras; los cuatro pilares de la educación UNESCO (Jacques, Delors, 1994), el concepto pensamiento de diseño, el constructivismo, el arte visual como disciplina y sus diferentes correlaciones, las variables contempladas y las categorías emergentes servirán como herramienta pedagógica y reflexión constante, para el proceso de autoevaluación del programa de Artes Visuales.

De esta manera, el presente proyecto muestra el análisis realizado a partir de los aportes y percepción que tienen los estudiantes, docentes y egresados del programa, sobre sus procesos de investigación creación, esto esboza como conclusión deliberar y proponer

acciones a seguir para que se mantenga y mejoren las condiciones del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, para que propenda por la calidad en la oferta y la demanda del arte visual y artistas en el ámbito de lo glocal, lo departamental y nacional.

Palabras Claves:

Pensamiento de Diseño, Arte Visual, Investigación Creación, Constructivismo, Aprendizaje Significativo.

Abstract

The proper exercise of visual art and its teaching, as a trade and profession, increasingly demand the analysis of academic conditions, the updating, development and application of new concepts of creation, for this reason the research project is proposed; Design Thinking, as a didactic strategy in Visual Art, to contribute to the teaching of Visual Art in the Visual Arts program of the University of Pamplona Norte de Santander, Colombia.

In this academic exercise of reflection, the professional profile of the graduate and his compliance in the program is reviewed, emphasizing the possible use of the achievements of the Design Thinking method to improve the development and clarity of the processes and research projects creation of the program, this as a didactic strategy of creation and production that contributes to the professional profile.

To meet the proposed objectives, a review is made of the concepts and methods of education in general and academic sources, among others; the four pillars of education UNESCO (Jacques, Delors, 1994), the concept of design thinking, constructivism, visual art as a discipline and its different correlations, the variables considered and the emerging categories will serve as a pedagogical tool and constant reflection for the self-assessment process of the Visual Arts program.

In this way, the present project shows the analysis carried out from the contributions and perception that the students, teachers and graduates of the program have, about their creation research processes, this outlines as a conclusion to deliberate and propose actions

to follow so that it is maintained and improve the conditions of the Visual Arts program at the University of Pamplona, so that it promotes quality in the supply and demand of visual art and artists in the glocal, departmental and national spheres.

Keywords:

Design Thinking, Visual Art, Creation Research, Constructivism Meaningful Learning.

Introducción

Los proyectos de investigación creación, claramente inciden en la formación universitaria académica aplicada en la enseñanza del arte plástico y visual, directamente en la calidad de los procesos académicos y productos plásticos y visuales finales, de forma protagónica aportan hacia la mejora en la formación, el accionar y el perfil profesional de las maestras y maestros egresados del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, ayudando a lograr profesionales independientes, integrales, proactivos y capaces de participar activamente en las estrategias de desarrollo glocal, ya que tienen la capacidad de investigar y producir creativamente como acciones que permean la cultura y la sociedad colombiana.

La formación en Arte Visual, incluye lograr este objetivo, haciendo necesario revisar los aportes y aplicabilidad de los logros de este formato pedagógico, sumado esto a conceptos nuevos que aporten al ejercicio de la enseñanza del arte a nivel universitario, como lo es la conceptualización y desarrollo del Pensamiento de Diseño, como técnica en la producción creativa, los cuales se encuentra estrechamente relacionados con el hacer creativo la heurística del estudiante, el docente y con los requerimientos académicos y criterios de innovación que deben ser tenidos en cuenta al momento de investigar y crear, posibilitando técnicas y métodos de enseñanza del Arte Visual a nivel superior.

Lograr afianzar y fortalecer las didácticas de formación profesional son base de garantía en la calidad del servicio público educativo a nivel superior de un país que mira

hacia su reconstrucción, en una primera etapa del postconflicto y en el marco latente de la guerra.

En este contexto, lo consignado en el presente proyecto se convierte en un referente de reflexión importante para el proceso de acreditación de calidad del programa de Artes Visuales, de la Universidad de Pamplona, entendiendo que como compromiso institucional la revisión y actualización de los procesos de profesionalización son pertinentes, permanentes y dinámicos, donde la participación de docentes, estudiantes y egresados es activa por sus aportes y contribuciones, que a su vez hacen parte de las conclusiones y sugerencias para lograr el objetivo de calidad, desde la revisión de la práctica investigativa y la producción artística.

Capítulo I. Problemática

1.1 Planteamiento del problema

El perfil profesional del egresado del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona enuncia, que los estudiantes graduados son Maestros en Artes Visuales con énfasis en proyectos de investigación creación.

En general este perfil no se evidencia en los procesos de formación, profundización y profesionalización del programa, si se tiene que al momento de argumentar los procesos y proyectos, los estudiantes no cuenta con un lenguaje técnico apropiado para el arte, que ayude a explicar el porqué de las imágenes, su composición o significado, lenguaje que puede ser derivado de la Gestalt que nace del diseño y ayudaría a explicar de manera sencilla la manera de percibir las cosas y las formas que creamos, sumado a que no son claras las metodologías y la aplicación de la investigación creación en los resultados finales de las muestras, talleres y proyectos de tesis.

El plan de estudio del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona (Pamplona, 2012) contempla que los primeros cuatro semestres son de *formación* mediante la apropiación de técnicas, conceptos de diseño, composición y semiótica entre otros, los segundo cuatro semestres en *profundización* basada en entender las teorías estéticas, historia del arte y metodología de la investigación y los dos últimos semestres *profesionalización*, donde se aplican los anteriores procesos al trabajo de tesis.

Para poder ser evaluado durante estas etapas, se pide al artista visual en formación que haga un registro constante de su trabajo a modo de memoria y evidencie sus procesos de creación, sin llevar un registro o proceso metódico de investigación por etapas o bitácora de diseño, esto evidencia que no hay una transversalidad para lograr el componente de investigación creación o una trazabilidad que lo demuestre.

Los estudiantes entienden que el arte visual es un proceso sensorial; siendo esta la mejor forma de aprender, su sentir entendido como el uso del saber empírico, más que argumentar o pensar, entendiendo como leer, analizar investigar y descubrir o innovar, el estudiante enfoca sus sensaciones, sentidos e ideas en la re creación, se esfuerza en crear una “nueva versión de” y no en argumentar sólidamente una *ideación* entendida como la formación y enlace de ideas en la mente producto de un análisis consiente, propio de un método de investigación y creación; por ello la carencia de un lenguaje técnico y textos deductivos apropiados para explicar el arte producido como obra o ejercicio visual.

En la última etapa de *Profesionalización* es frecuente que se expongan de la misma forma los proyectos de grado, se limitan a explicar la *serendipia* acumulada en la memoria de los procesos y semestres anteriores en *formación y profundización*, sin que esta correspondan a una secuencia investigativa de creación por etapas, como si podrían ser; el empatizar con el tema o población objeto, la ideación para plantear una solución o propuesta creativa, las etapas de prototipado, modelado o maquetas de la obra, la producción y técnica usada, la evaluación o testado, la argumentación de los productos creativos o proceso de investigación, curaduría y montaje, para concluir en la creación de

la exposición final de la obra; etapas producto de aplicar el pensamiento de diseño en procesos creativos basado en la investigación creación como lo es el arte visual.

Unido a lo anterior en el trabajo de tesis se pondera el correcto diligenciamiento “teórico” del protocolo (requerimiento formal), sobre los procesos exploratorio (investigativo) y creativo (creación) este formato deja por fuera el planteamiento y desarrollo de métodos y conceptos personales, poéticos o filosóficos del artista visual e igualmente no logra consignar todo los posibles hallazgos *holísticos* de una investigación artística, alejándose de lo que podría ser una monografía; como formato y requisito académico más adecuado para consignar procesos creativos de pregrado (bitácora), este protocolo pone a prueba la academia frente al concepto de Herbert Marcuse sobre *El Hombre Unidimensional*, donde la humanidad se enfrenta a la dicotomía entre *el ser* y *el tener*, más cuando el artista visual en formación precisa más del *poder ser*; y permanecer en el arte, (Cristobo, 2019) aún más sabiendo que en el escenario del aprendizaje del arte visual; “la educación se rehace constantemente en la praxis”, explicándonos Paulo Freire con esta frase que “para ser. Tiene que estar siendo”; donde la educación se toma como práctica de la libertad (Muños Gaviria, 2017).

Para que el artista en formación pueda finalmente ser artista visual con énfasis en investigación creación; sería notable que explicara al final de su paso por la academia, cómo fue diseñado su estrategia o método de investigación y praxis del crear, evidenciando más el proceso creativo o camino usado para llegar a una tesis final, contrario a la explicación memorística del producto o meta final de tesis; entender esto nos acercaría al

origen del problema, siendo las falencias expuestas la consecuencia de los factores que estructuran el problema objeto de la presente investigación.

Falencias que son producto de la falta de una estrategia pedagógica y didáctica que mejore la implementación de los procesos de investigación creación, como metodología transversal en el desarrollo en cada uno de los tres momentos del pensum académico del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

Para lo cual se fundamenta a lo largo de esta investigación, la necesidad del uso del pensamiento de diseño, como propuesta pedagógica y didáctica, que se pueda incorporar o aplicar como aporte a los procesos y proyectos de investigación creación, para entender a su vez cómo se gesta el ejercicio del diseño en los artistas visuales en formación y en la elaboración de resultados, obras y proyectos finales; promocionando el papel del *constructivismo* como objetivo mismo del aprendizaje autónomo, *el aprender haciendo* de John Dewey o aprendizaje autónomo, basado en el pragmatismo como método de producción para el arte visual. (HORRACH, 2018)

Sí se propende por *los aprendizajes autónomos* en el arte visual, el papel de la educación superior puede ser reforzado con una mirada de carácter holístico; basada en la promoción e implementación de *la construcción de pensamiento* en las aulas, *la investigación* como *acción reflexiva del pensar* y en *la innovación* como resultado de la *acción consiente de crear*, consecuencia del *aprendizaje significativo* y del fomento del *pensamiento crítico* en todos los niveles de la educación, donde *el método del constructivismo* sería relevante e igualmente necesario.

Por esto “Los saberes tradicionales ya no son suficientes, alertándonos este hecho sobre la necesidad de que el sistema educativo forme personas capaces de generar *aprendizajes autónomos*, caminando hacia una nueva cultura de la enseñanza y el aprendizaje, mucho más constructiva y en la que las nuevas tecnologías juegan un papel clave”. (Prieto, 2006)

Cuando se habla de saberes tradicionales y autónomos, no solo se debe hablar de los saberes académicos adquiridos en la escuela, colegio y universidad, se debe destacar el saber planteado desde el constructivismo para los escenarios de aprendizaje académico y el desarrollo personal autónomo, basado en el papel de la familia y la cultura, siendo la base de la construcción de todo ser social integro.

Cabe señalar que sugieren las autoras la necesidad de formar personas capaces de generar *aprendizajes autónomos* enmarcados en una *nueva cultura de la enseñanza y el aprendizaje mucho más constructiva*, hablamos aquí del pensamiento de diseño como didáctica pedagógica para la investigación en la práctica creativa donde *las nuevas tecnologías juegan un papel clave*, nuevas técnicas asumidas por el componente de nuevos medios para el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, ofreciendo herramientas contemporáneas para la representación y reproducción de la imagen visual.

Faltando los aprendizajes autónomos, que solo se dan mediante la construcción de un pensamiento ético estético y creativo propio del diseño; produciendo en el estudiante la conciencia de desarrollar una metodología que se aproxime a las exigencias, procesos y proyectos de investigación creación; estructural esta construcción de pensamiento creativo

el proceso de *aprender a conocer*; o aprender a aprender, enseñando a investigar y crear es el saber y *aprender a hacer*, base de *la formación integral del ser*, entendida como el *aprender a ser* en la educación, basado es la cultural y en la sociedad; más cuando en Colombia la educación, según el Ministerio de Educación Nacional MEN (colombia, 1994), se define como “un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”. Esta integralidad del ser, nos separa claramente de *la instrumentalización del ser*, en todos los niveles sociales y culturas, siendo objetivo de toda educación; la estrategia pedagógica de la formación de *seres libres y autónomos*, acerca al artista visual en formación a su real emancipación social por medio de la educación superior, principio que revela de forma clara en su *tercer interés del conocimiento*; *el emancipatorio*, el sociólogo y filósofo alemán Jürgen Habermas. (Sanchez, 2015)

Lo anterior contextualiza la necesidad de implementar un método constructivista de investigación y producción en las aulas y talleres de arte de la Universidad de Pamplona, ya que todavía prevalece en estos escenarios académicos, los métodos frontales de enseñanza en el arte visual, haciendo menos claro si se puede o no enseñar el arte y cuestionándonos que modelos debe adoptar dicha enseñanza.

Por tal motivo y para efectos de esta investigación, revisamos el pensamiento de diseño como estrategia didáctica para el Arte Visual o método de producción creativa en proyectos de investigación creación, la creación de esta didáctica recoge lo planeado por el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, al proyectar académicamente seres creativos, innovadores, autónomos y libres, superando de forma integral la

argumentación de la racionalidad instrumental en el ámbito académico local, avanzando hacia el desarrollo de la persona y su entorno, donde el dialogo académico igualitario entre pares académicos es la base de toda igualdad académica y social.

Desde esta perspectiva del dialogo de la sociedad y academia Paulo Freire referencia que; “la educación no cambia al mundo; cambia a las personas que van a cambiar el mundo”, (Andrea, 2018) es ineludible entonces dejar construido el presente de nuestra generación, para que el futuro de las próximas sea viable, basada en la construcción constante de escenarios académicos de dialogo con argumentos sólidos para el pensamiento crítico (investigación) y la ética y la estética creativa (creación).

El arte visual local en su contexto académico debe de propender por el desarrollo de verdaderos procesos de producción artística basados en el *arte relacional* donde el pensamiento de diseño pueda ayudar a desarrollar proyectos de investigación creación donde la sociedad, la cultura y la innovación se vean reflejadas en propuestas creativas de y para la *cohesión social*, en Colombia el papel de las artes visuales es relevante como herramienta social de catarsis constante, antes, durante y después del conflicto, las artes son en esencia un posibilitador de unión, en todas sus manifestaciones son el crisol social por excelencia que funde e integra a la sociedad mediante la creación de identidad y la cultura; *Utopía positiva* social estructurada en la dignidad y autonomía de los pueblos y sociedades, es por esto que el dialogo y la discusión social como tema no es ajena al arte visual, constructivismo social con más investigadores y más innovación, para avanzar como nación en paz, posible social y culturalmente.

Síntesis

Este contenido hace referencia a la falta de estrategias didácticas o métodos de producción en arte visual para aumentar la innovación en los procesos de investigación creación en el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, didáctica creativa dirigida hacia la creación, el pensamiento y la producción como un saber autónomo, haciendo necesario evidenciar un método de producción acorde al arte visual, canalizado por la realidad de Colombia que permita nuevos aprendizajes y mejores profesionales en artes visuales; donde la investigación creación en su perfil profesional más que una herramienta metodológica sea un sistema de construcción de pensamiento emancipado, acorde a la ética y estética creativa basada en el pensamiento de diseño para lograr la innovación.

Haciendo de las Artes Visuales locales un territorio de investigación creación en sus diversos niveles, normatividad y escenarios tradicionales, en donde la producción y construcción constante del lenguaje visual sea un factor de identidad y de aprendizajes que sirvan como argumentos para identificar necesidades propias del arte y la sociedad colombiana.

Lo anterior sirve pedagógicamente como estrategia crítica para el análisis académico presente, aplicado a la educación del arte visual en todos los niveles académicos, apoyando la utopía de la libertad y la formación de seres emancipados, como motores de cohesión social global; a futuro esta inversión pedagógica en la práctica e implementación del constructivismo basado en el pensamiento de diseño, fortalece los

procesos de investigación creación aportando a la enseñanza del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

1.2 Formulación de la investigación:

En coherencia con la problemática descrita, surgen los siguientes cuestionamientos:

1.2.1 Pregunta Rectora (Pregunta Problema)

¿Es posible con el pensamiento de diseño, fortalecer los procesos de investigación creación del Programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona Norte de Santander?

1.2.2 Preguntas subordinadas

Producto de la anterior duda surgen otros interrogantes como:

- ¿Cómo fortalecer con el pensamiento de diseño en los procesos y proyectos de investigación creación en el arte visual?
- ¿Qué papel cumple el pensamiento de diseño en el arte visual?
- ¿Cómo incrementar la producción creativa?
- ¿Qué significa diseñar en el arte visual?
- ¿Cómo evitar la sistematización de la empatía en el arte visual?

Dudas que dan respuesta y soporte teórico, a la pregunta rectora o pregunta problema de esta investigación.

Para contextualizar se consigna parte de la presentación, sobre la identidad del programa en la página de la universidad “La identidad del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona comprende la necesidad de estar relacionado estrechamente con los fines misionales de la Universidad, y de la facultad de Artes y Humanidades, dicha relación, permite que haya una identidad clara y definida, *desde la posición particular de cada uno de los que componen* y por consiguiente de la institución académica el cuerpo académico de la carrera, con los de la institución en general”. Identidad manifiesta por la visión y misión del programa que son enunciadas de la siguiente manera (<https://www.unipamplona.edu.co>, 2017) :

Misión

“Formar profesionales integrales capaces de desarrollar proyectos de investigación creación desde los lineamientos de la crítica y el arte contemporáneo y proyectos culturales por medio de la confrontación constante de procesos individuales y colectivos y de actividades de formación académica apoyado en la investigación de técnicas de producción y de los fundamentos conceptuales de la obra, conscientes de los avances científicos y tecnológicos con una base humanística que contribuya ética y estéticamente a la sociedad”

Visión

“Al finalizar la segunda década del siglo XXI, el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona se habrá consolidado como una propuesta seria en:

Medio de un entorno fronterizo y a la vez con conciencia de lo glocal, el cual será reconocido a nivel regional y nacional por ofrecer una infraestructura solida donde se pueda desarrollar una formación integral fundamentada en la investigación tanto en el campo de los procesos de producción, como de los fundamentos teóricos que sustentan dichos procesos”.

De lo anterior podemos leer primero que la relación de la identidad del programa con la universidad se da *desde la posición particular de cada uno de los que componen y por consiguiente de la institución académica el cuerpo académico de la carrera, con los de la institución en general*. Esa posición particular de los agentes académicos genera a su vez una responsabilidad no solo en identificarse con el programa y la universidad, si no que toda acción académica debe de relacionarse de forma directa para cumplir con la misión y visión del programa de artes visuales para así lograr el perfil profesional proyectado que busca según la visión *“Formar profesionales integrales capaces de desarrollar proyectos de investigación creación desde los lineamientos de la crítica y el arte contemporáneo y proyectos culturales por medio de la confrontación constante de procesos individuales y colectivos y de actividades de formación académica apoyado en la investigación de técnicas de producción y de los fundamentos conceptuales de la obra, conscientes de los avances científicos y tecnológicos con una base humanística que contribuya ética y estéticamente a la sociedad”*.

Profesionales integrales capaces de desarrollar proyectos de investigación creación, que aparte de seguir los lineamientos del arte contemporáneo, se confronten con los procesos individuales basados en sus actividades académicas apoyadas en la investigación

de técnicas de producción, fundamentos conceptuales, conscientes de los avances científicos y tecnológicos, no dejando sus bases humanistas para contribuir ética y estéticamente a la sociedad; ética y estética creativa propia del diseño.

Esta parece ser la carta de navegación del estudiante de artes visuales para que logre espacio de participación a futuro en lo que puede ser la visión del programa anclada en la *conciencia de lo glocal*, para ser *reconocido a nivel regional y nacional* un profesional *integral* fundamentado en la investigación tanto en el campo de los procesos de producción, como de los fundamentos teóricos que sustentan dichos procesos.

Ahora revisaremos el perfil ocupacional del profesional, egresado o egresada del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona el cual reza:

Perfil Profesional Del Egresado(A).

El programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona tiene como propósito la formación integral de profesionales Integrales, que puedan desarrollar las siguientes competencias:

1. Posee dominio sobre los principios de Investigación, investigación en el área de las Artes, e Investigación-Creación como quehacer fundamental del actor cultural y del artista.
2. Posee dominio sobre las diferentes áreas del campo del conocimiento de las Artes Visuales, (conceptos y principios), para el diseño y desarrollo de proyectos en las siguientes áreas:

* Medios tradicionales de expresión: Bidimensionales y Tridimensionales.

* De especulación teórica: Historia del Arte, Estética y Semiótica.

* Nuevos Medios: Fotografía, Vídeo, Tecnologías de información, Artes relacionales (espacio-consumo/espacio-político), Prácticas performativas.

* Proyectos Culturales, Gestión cultural (electiva), a partir del conocimiento de las políticas culturales colombianas; consecuentes con las necesidades de las regiones y del país.

* Curaduría, Museología y Museografía (electivas)

* Edición digital, Diseño y animación en 3D (electiva)

* Educación artística (electiva en desarrollo)

3. Orienta su quehacer profesional por principios humanistas, éticos y estéticos.

El artista podrá desempeñarse en los siguientes campos:

1. Docente universitario.

2. Autor de planes de estudio artísticos.

3. Conferencista.

4. Curador de exposiciones.

5. Investigador cultural y de producciones artísticas.

6. Gestor cultural.

7. Producción creativa

Se deduce que el perfil profesional del artista visual, valora el dominio en la investigación creación, como también de técnicas y áreas del conocimiento,

complementado esto con una lista de posibles campos de aplicación mediante proyectos e iniciativas basadas en la gestión cultural y aplicación de los nuevos medios.

De la triangulación anterior, Visión, Misión y Perfil Profesional u Ocupacional del artista visual egresado de la Universidad de Pamplona queda claro en lo que refiere al estudiante que este debe ser un profesional creativo e investigador, no solo en su papel de egresado si no en su proceso de formación integral, por eso el énfasis en *la confrontación constante de procesos individuales, apoyado en la investigación y fundamentos conceptuales, conscientes de los avances científicos y tecnológicos con una base humanística que contribuya ética y estéticamente a la sociedad.*

Igualmente, la misión esboza algo que nos da claridad sobre el cómo lograr, el qué del perfil profesional, basado en asumir la confrontación constante de procesos individuales basados en la investigación y la conciencia del avance continuó, lo anterior no es otra cosa que *el conflicto cognitivo*, propio de Piaget y derivado del modelo constructivista materializado en *el deseo de aprender*.

La falta de este deseo (léase como sinónimo de diseño) desarticula la investigación y posterior creación, ya que desde sus pre saberes el estudiante ve la investigación como una labor para entregar al docente, buscar algo para entregar luego, esta falta de empatía compromiso de diseñar y entender su propia forma de aprender, investigar y producir se refleja en no saber que se quiere expresar y en preguntar qué es lo que quiere la o el docente, sin investigar dentro de sí.

En su proceso de profesionalización se da cuenta que, para lograr conceptualizar sus ideas debe retomar la lectura, el análisis y la creación basados en el pensamiento crítico, la investigación y la producción de forma autónoma y consciente, para hacer validos sus conocimientos argumentados en sus acciones y en la materialización creativa de sus ejercicios y piezas de arte visual, donde se debe evidenciar la construcción de pensamiento (investigación) y su proceso de diseño (creación).

1.3 Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Fortalecer con el Pensamiento de diseño los procesos de investigación creación y las metodologías de la enseñanza en el Programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona Norte de Santander.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Promover la implementación del pensamiento de diseño (Desing Thinking) como proceso de producción creativa, en proyectos de investigación creación en estudiantes del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.
- Identificar los factores que inciden en el bajo nivel de comprensión de proyectos de investigación creación en los estudiantes de segundo semestre del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

- Reconocer los aportes de los Maestros(as) Visuales egresados, a los procesos de investigación creación del del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.
- Establecer logros de valoración y retos asumidos de la experiencia con el pensamiento de diseño en los docentes del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

Desde su empirismo o heurística natural, entender su particular forma o método de creación en sus investigaciones, le daría al artista visual en sus etapas de formación, profundización y profesionalización una conciencia y metodología creativa, respondiendo al cómo crear y pensar en el arte visual, adaptaría una ética y estética creativa propia, un aprendizaje autónomo.

1.4 Justificación de la investigación

En los estudiantes; *la desidia por aceptar el conflicto cognitivo*, como herramienta de investigación, niega el reto de querer saber, una clara señal de *la educación líquida*, donde cada vez más las generaciones entienden la zozobra y poca seguridad que les ofrece la sociedad actual, concepto acuñado por Zygmunt Bauman (Porcheddu, 2007) , donde *la modernidad líquida*, contraía a la anterior era sólida y la persona podía anclar de forma segura su progreso en la sociedad, en la fase actual de la modernidad esa decidía se materializa por el consumo a placer, (incluida la tecnología), antes que la producción, (conservar un oficio o ejercicio análogo), usar y tirar esta concepción es uno de los retos a vencer donde la educación debería ser una acción continua de vida.

A pesar de que en el arte plástico y visual ya muchas cosas estén hechas, la educación como acción continua de vida para un artista visual es producir de forma constante, para lograr un proceso de creación autónomo, lograr esta innovación va de la mano del consumo de nuevas técnicas de creación y reproducción de la imagen, asumiendo una nueva forma de vida que no esté alejada de la investigación, la creación y construcción de pensamiento crítico que genere conceptos nuevos y poder consolidar una producción para innovar.

Walter Benjamin en su libro, *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica* de 1936, expone de forma clara como el artista de la modernidad se ve desprotegido de su aura divina, al ser el arte parte de las nuevas industrias, frente a esta tragedia el artista debe de redireccionar su forma de producir arte, es aquí donde el artista debe de cambiar o complementar su perfil o método de producción , para entrar a competir con las demás ciencias sociales y humanísticas en pro de su misma obra y para que esta perdure.
(Mendoza Solís, 2021)

Ya no se trata de hacer una sola gran obra de arte y triunfar en el medio, se trata de ser productor de arte y asumir múltiples facetas basadas en aprender un idioma, saber y entender sobre los nuevos medios y tecnologías como herramienta de producción, investigar, diseñar y producir obras de arte, es aquí donde el perfil profesional del Artista Visual, egresado de la Universidad de Pamplona se debe cumplir y complementar hacia el diseño.

La innovación es un objetivo claro del Pensamiento de Diseño, también conocido como Design Thinking, siendo el origen mismo de la forma particular como las personas crean, un proceso que desarrolla la Heurística de forma consiente, el diseño nace de la unión del arte y el oficio para hacer del arte algo más funcional, la educación en arte visual tiene como eje la construcción del ser autónomo, basado en la investigación creación constante apoyada en la metodología del diseño y el pensamiento crítico del constructivismo.

En las universidades que enseñan artes, los espacios prácticos les cedieron un terreno significativo a las asignaturas teóricas, se empezó a sistematizar la empatía y la practica creativa a cambio del conocimiento teórico (arte conceptual) asumiendo otros roles de investigación, lo cual mermo el papel protagónico del oficio del arte, siendo el diseño en el arte un sinónimo de creatividad, desconociendo que el diseño como método de producción en las artes y artes aplicadas es importante al tener en la praxis el eje de su aprendizaje, (hacer aprendiendo) esto complemento el papel del diseñador y el desarrollo del concepto diseño en las y para las artes, sumado a la creación de nuevos perfiles profesionales basados en el diseño y el arte hace notable los perfiles profesional de las bellas artes y artes aplicadas.

La investigación creación incluido en el perfil profesional del artista visual como método educativo novedoso, es infructuoso, si no se logra entender la complejidad humana de quien aprende, su sistema, entorno y origen; así este acompañado de la tecnología y nuevos medios se hace necesario entonces revisar algunos paradigmas de la pedagogía y la didáctica artística, para reflexionar, ya que la educación como sistema obedece a reglas y

leyes, pero en su aplicación es sistémica y ejerce cambios en los demás sistemas sociales, que involucran no solo la persona, sino también el saber, el hacer y la cultura, donde el centro dinamizador de la misma debe ser el ser, un ser pensante, un ser investigador integro y autónomo es así que, la unión entre el arte visual y el diseño en el arte relacional logran un equilibrio cognitivo entre la autonomía del saber y la autonomía del hacer en la sociedad, para Piaget el desarrollo cognitivo depende de cuatro factores, la madures biológica, la experiencia con el ambiente físico, la experiencia con el entorno social y el equilibrio (o adaptación) entre las estructuras cognitivas y el ambiente (Piaget, 1976)

El equilibrio es el factor central y la fuerza motivadora detrás del desarrollo cognitivo que coordina las acciones de los otros tres factores y permite que haya congruencia entre las estructuras mentales internas y la realidad ambiental externa.

Revisemos la relación de estos factores y sus aportes a los pilares de la educación e igualmente a la autonomía del ser y del hacer en la siguiente tabla.

Tabla 1. Relación de factores y aportes a los pilares de la educación

Ítem	Factores desarrollo cognitivo de Piaget.	Pilares de la educación	Autonomía del	Estructuras (Cognitivas) mentales internas.	Realidad ambiental externa. (Ambiente)
1	La madures biológica	Aprender a ser.	Ser.	X	
2	La experiencia con el medio ambiente físico	Aprender a hacer.	Hacer.	X	X
3	La experiencia con el entorno social	Aprender a vivir juntos.	Ser.		X
4	El equilibrio (o adaptación) entre las estructuras cognitivas y el ambiente	Aprender a aprender. (comprender, entender y descubrir.)	Saber	X	X

Nota: Elaboración propia

Los cuatro factores que construyen el desarrollo logran una madurez biológica basados en el *aprender a ser*, a su vez los cuatro pilares de la educación tienen estrecha relación con el *aprender a conocer*, o aprender a aprender dinamizado por el *aprendizaje significativo* ayudando a conocerse a través de lo que se aprende.

La experiencia con el entorno social es *aprender a vivir juntos*, especialmente para Colombia cuando se vive un proceso de postconflicto y donde muchos de los estudiantes están en ese proceso de madurez biológica, están entendiendo de forma crítica su *deber ser* en la academia y en la sociedad, es ahí donde se les tiene que enseñar el *aprender a aprender* para comprender, entender y descubrir, este aprender a descubrir tiene que estar ligado a adaptarse a una forma autónoma de pensar y de actuar, de investigar y crear; soporte para sus diseños o proyectos creativos.

Para cumplir con el perfil profesional esta *adaptación* debe ser vigente para el Artista Visual y el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona; desde el primer semestre se hace necesario adaptarse a nuevas formas de investigar y nuevos procesos de producción en arte visual.

Siendo necesario fomentar la implementación de una estrategia pedagógica que recoja los aportes del pensamiento de diseño y el constructivismo para incrementar la creatividad en el hacer, como innovación basada en el diseño como forma de ideación, para que como profesionales egresados funcionen como artistas visuales vivos y productivos con pensamiento crítico, seres inquietos por aprender e innovar comprometidos con su entorno social y cultural, aportando con el arte visual como actividad social no bélica, al proceso de consolidación de la paz total en Colombia de forma sostenible, estable y duradera, se

entiende lo anterior ya que la Universidad de Pamplona desde 2018 en su papel regional se empodero como una entidad del estado interesada en preservar y fomentar la paz, construyendo territorios de paz, teniendo como eslogan actual: “Formando lideres para la construcción de un nuevo país en paz”.

Teniendo claro el argumento anterior, se hace relevante revisar que factores propician la falta del *conflicto cognitivo* en el estudiante de artes visuales de la Universidad de Pamplona y en los niveles de formación, profundización y profesionalización, el porqué de la falta de interés por aprender a investigar y crear para innovar o falta de *desarrollo cognitivo*; problema socio cultural que lo resuelve la pedagogía, ya que el estudiante en principio no conoce, ni es consciente de sus falencias al momento de ingresar, no es consciente de su perfil, ni lo que se requiere; al estar matriculado puede pensar que ya es apto para seguir su proceso de profesionalización, que ya es un ser universitario. Desde el punto de vista investigativo, la pedagogía puede entenderse como la *disciplina fundante* de todo proceso educativo, es decir, más que una metodología para transmitir cualquier saber, su eje es la formación. (Mg. Pedro J. Saldarriaga-Zambrano, 2016)

La pedagogía es el camino que conduce al saber, donde las estrategias pedagógicas del docente radican en las didácticas aplicadas; en particular por ser una disciplina que no está completamente definida por contenidos o delimitada a productos la educación artística no es un ejercicio lineal de producción, la pedagogía artística es sistémica basada en lograr el incremento y uso de la creatividad, la formación artística se basa en la praxis que obedece a múltiples factores por su carácter *holístico, teórico y epistemológico*, el arte visual materializa el constante diagnóstico cultural de la humanidad en sus distintas

manifestaciones, al instruir en arte, la educación artística, su pedagogía y didácticas artísticas se debe hallar en un continuo proceso de reelaboración y reconstrucción para fomentar y mantener *el aprendizaje significativo*.

En su mayoría los contenidos programáticos del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, son interpretados por el docente de turno, el docente no señala una ruta específica o método de producción e investigación, no se direcciona por buen camino la curiosidad del estudiante, ni tampoco dichos contenidos son analizados por los estudiantes, no son asumidos como retos de aprendizaje si no como competencias, no se hace un equipo de trabajo docente-estudiante.

Cuando la formación de artistas, arquitectos y diseñadores (personas que aprenden y desarrollan un arte) se convirtió en carreras universitarias, la enseñanza de las bellas artes en todas sus líneas, comenzó a navegar en una especie de desequilibrio, pues los resultados tenían que satisfacer las exigencias de las nuevas instituciones académicas, de las administraciones o de los gobiernos.

Teniendo en cuenta que el pedagogo y el artista aprenden un *saber-ser-hacer* pensando problematizando, criticando, proponiendo, creando. (investigación creación) Hablo de maestros que todos los días están dispuestos a investigar, desechar, retomar y dejarse influenciar por el *saber-ser* de los estudiantes, por el conocimiento contemporáneo, pero sin negar las raíces, sin demeritar lo que los pueblos han producido durante miles de años de exploración artística (Lopez, 2018).

Capítulo II. Marco Teórico

Producto de rastrear el recorrido sobre los saberes afines al tema de estudio, tanto en el contexto internacional, como nacional y local, se logra una aproximación al objeto de estudio, destacándose los siguientes referentes en su orden.

2.1 Investigaciones previas

Antecedentes Internacionales

Los antecedentes internacionales que le aportan de forma conceptual e histórica a esta investigación son tres a entender:

El primer antecedente internacional es el constructivismo, conocido como método auto estructurante, contribución que deja en las aulas el modelo Escuela Nueva de Europa, ya que el estudiante debe de adquirir la capacidad autónoma de educarse, de saber acceder al saber, donde las metodologías de investigación creación claras y el aprendizaje significativo forman individuos profesionales para la vida.

En especial estudiaremos su aporte, historia y procesos teniendo como invitado entre otros a uno de sus máximos exponentes el pedagogo, psicólogo y filósofo estadounidense **John Dewey**, quien da las bases prácticas para su implementación de este modelo educativo en Norte América y América latina. (Baraldi, 2020)

Por cuanto las artes y las humanidades tienen como fin ético, basado en el método constructivista, formar una humanidad libre y autónoma, profesionales emancipados en su pensamiento y en su accionar.

El segundo antecedente de carácter internacional son los principios y filosofía de la escuela de diseño alemana **Bauhaus**, fundada el 1 de abril de 1919 que con sus fundamentos teóricos de la *Gestalt* y los conceptuales en el Diseño, da el soporte histórico de entender, como la unificación *Art and Craft*, logra evidenciar la correspondencia conceptual y fáctica del arte y el diseño correspondencia que nos da herramientas para entender la funcionalidad del pensamiento de diseño aplicable a las artes visuales por medio del aprendizaje significativo y el constructivismo. (Morante, 2018)

El tercer y último antecedente internacional, a nivel Latinoamérica se destaca el trabajo *El diseño va al colegio: Oportunidades de aplicación del proceso de diseño en la educación escolar chilena* por **Bravo, Úrsula; Cortés, Catalina; Honorato, María Jesús; Rivera, Maritza; Ceric, Francisco; Lloyd, Peter; Jones, Derek** en la experiencia llamada Creando Valor a Través del Diseño de Servicios, en este entendido se observa que:

El Diseño de Servicios es intrínsecamente participativo, pues integra activamente en su metodología y en sus resultados a los actores involucrados, *actores educativos para nuestra investigación*; en el contexto interno (organización) *la universidad y los docentes* y en el contexto externo (usuario final) *la comunidad y familia*, del servicio que se creará o mejorará. (Bernardita Figueroa, 2017), Con respecto a esta idea, es posible aproximar el diseño de servicios (métodos de producción artística) pensados desde el Pensamiento de

Diseño (Design Thinking), al campo de la educación en cuanto a la aplicación de metodologías que no solo están afectando a los actores internos de la institución o academia, ya que requieren un enfoque socio constructivista donde es esencial el aprovechamiento de las diversos alcances y fortalezas de la persona, (ÚRSULA BRAVO, 2016) en este caso de la institución; la universidad de Pamplona, los docentes del programa de arte Visuales y los estudiantes del programa.

Contribuye a esta idea el estudio del Pensamiento de Diseño que busca identificar y caracterizar las actividades, habilidades y competencias que se despliegan en su ejercicio profesional de un artista visual en formación, con el propósito de entenderlas, formalizarse y enseñarlas a las nuevas generaciones de diseñadores; en cuanto a la responsabilidad social del arte, sus procesos, alcances, participación, enseñanza e importancia pedagógica busca metodologías que amplíen la implementación del constructivismo, base para el diseño de una metodología de la creación donde el pensamiento de diseño sea un aporte vinculante a los proyectos de investigación creación. (González González, 2015)

Antecedentes Nacionales

En los antecedentes nacionales encontraremos tres (3) referentes teóricos.

El primero de ellos se es el libro *Lecciones de Didáctica General* de **Carlos M. Álvarez de Zayas y Elvia María Gonzales Agudelo**, (Carlos M. Alvarez de Zayas, 2002) un texto configurado por siete partes que logra la compilación de dieciocho (18) lecciones de didáctica general, los autores presentan este libro como una estrategia que pretende desde la subjetividad del lenguaje estético del lector, en relación con sus motivos, logre

penetrar en la comprensión del lenguaje científico y modifique su mundo interior para que haga cosas en el mundo de la vida, en este entendido de lograr el hacer de cosas del mundo en la vida, Lecciones de Didáctica General brinda herramientas conceptuales en su capítulo V, El acto de crear; para desarrollar entre otros temas el entender los modelos pedagógicos, la escuela activa, el papel del diseño y por qué la importancia de la investigación en el contexto educativo, temas y conceptos que aportan significativamente a esta investigación, obra publicada por la Cooperativa del Magisterio en 2003.

El segundo antecedente nacional es la tesis de maestría en semiótica del maestro **Juan Eduardo Cañas Páez**, (Paez, 2017) que nos ayuda a entender las múltiples formas como el artista visual asume su proceso de investigación, tomando como ejemplo el dibujo, sus reflexiones el maestro Páez busca el contraste entre el modelo científico y el artístico encontrando en su investigación muchos puntos de unión en la investigación creativa, este documento académico arroja significativamente elementos de comprensión en el hacer y entender el arte.

Un tercer y último antecedente de carácter, ejemplar desde la práctica docente lo encuentro en el ensayo *Percepción del Pensamiento que Controla Vs El Pensamiento que Flota*, del Magister en educación de la universidad Pedagógica el maestro **Darío Fernando Ramírez Segura** (Segura, 2012) este ensayo aporta de forma clara elementos de lectura en torno a rutas del conocimiento, donde se diferencia el conocimiento errado y comprobado pensamiento y hemisferios, pensamientos convergentes y racionalidad frente a los pensamientos divergentes y la creatividad que entre otros tópicos, este ensayo nos ayuda a entender la empatía la creatividad y la razón, elementos conceptuales que reforzar para esta

investigación el concepto divergente del pensamiento, la creatividad y la innovación, este ensayo hace parte de una publicación de ensayos pedagógicos ganadores publicados por la ADE en 2012 con el nombre La escuela Bogotana frente al conflicto.

Antecedentes Regionales

El antecedente regional por excelencia es el ensayo *Método de investigación-creación (I+C)* del doctor **Antonio Stalin García Ríos** (Stalin, 2019) el cual recoge las conclusiones de su tesis doctoral y experiencia como docente de planta del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

Este trabajo de exploración sintetiza un estudio sobre la investigación creación en tesis doctorales de artes y diseño. El objetivo principal de la indagación era examinar el estado de la investigación basada en prácticas creativas en doctorados de artes y diseño.

Su alcance fue comprender la participación de la actividad creadora en seis tesis realizadas en dos contextos particulares de formación de investigadores.

El método empleado consistió en un estudio de caso comparativo entre el programa de Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas en Colombia y el Doctorado en Artes Visuales de la Universidad de São Paulo en Brasil.

Para esto se dilucidaron dos proposiciones teóricas sobre el aporte teórico al conocimiento y la viabilidad metodológica de las tesis doctorales adelantadas con prácticas creativas. Los principales resultados muestran las tendencias de cada caso, presentadas como códigos clasificados de acuerdo a dos categorías coherentes con las proposiciones del

estudio. Frente a la categoría conocimiento, la comparación de los casos presenta concordancias entre los códigos procesos, práctica y creación.

Los códigos de la categoría metodología demuestran coincidencias entre métodos diversos, práctica creativa, narración, cualitativa y registro audiovisual. Se concluye que la investigación creación puede generar conocimiento útil a diversas disciplinas, *por lo que debe ser expuesta en un lenguaje académico común y explícito, favoreciendo la transmisión, el debate, la negación o la afirmación de las teorías resultantes.*

También se confirman las teorías respecto a la diversidad metodológica y el aprovechamiento de la creación para la recolección y procesamiento de datos. Se destaca la conveniencia de evidenciar el plan de investigación, develando plenamente las prácticas creativas y su articulación con la construcción teórica.

2.2 Referente Teórico Conceptual

La columna conceptual que estructura este marco teórico, son el estudio del constructivismo aplicado al arte visual basado en el pensamiento de diseño, teniendo como parrilla la revisión de forma secuencial, de los cuatro pilares de la educación que presenta Jakcques Delors en su informe titulado, *La educación encierra un tesoro*, donde en uno de sus apartados la UNESCO lo presento en el año de 1994, (Jacques, Delors, 1994) lo anterior nos sirve de diagnóstico teórico y propuesta de lo que puede ser una implementación del constructivismo basado en el pensamiento de diseño aplicado a proyectos de investigación creación en arte visual y el posible cumplimiento de dichos pilares.

Para no hacer extenso e impreciso este panorama, el marco de esta investigación solo se tendrán en cuenta los conceptos referentes a la innovación, pensamiento de diseño e investigación creación en artes visuales, siendo estos conceptos los que estructuran los resultados y dan argumentos sólidos para entender el concepto de constructivismo aplicado en el arte visual.

En estos cuatro pilares se apoyan tres conceptos de primer orden en esta investigación, conceptos fundamentales o primarios y otros tres conceptos complementarios, derivados de los anteriores, con los cuales se expone el proceso teórico, de autores invitados y los conceptos e ideas desarrolladas que los unen.

Estos tres conceptos son:

1. Investigación Creación se deriva Arte visual.
2. Constructivismo se deriva Aprendizaje Significativo
3. Pensamiento de Diseño donde se deriva Innovación.

Estos pilares exponen lo que puede ser; el deber ser de toda educación, pero no dice el cómo lograr implementar dichos beneficios, dichos pilares y principios son la ruta que ha tomado esta investigación en la enseñanza del arte visual en un nivel universitario, recogiendo distintos apartados de lo que fueron algunos de los contenidos enseñados durante la maestría en educación en especial el constructivismo.

Sobre estos pilares también reposan los principios de lo que debería de ser la función sociocultural de toda educación en cualquiera de sus niveles, para nuestro caso la

educación artística en artes visuales en el nivel universitario o superior, para lo cual dichos pilares son igualmente aplicables.

En Colombia, estos pilares están lejos de ser una política pública en educación, no obstante, la reflexión en torno a ellos es fundamental como aporte dialectico para el desarrollo de la presente investigación, donde el Pensamiento de Diseño aplicado al arte visual, se plantea como didáctica educativa aplicable a la investigación creación.

Revisar los cuatro pilares de la educación es materia prima; para crear una estrategia en los procesos y proyectos de investigación creación en arte visual, en especial el segundo pilar *aprender a Hacer*, en él se justifica la implementación del constructivismo en el contexto educativo superior con el uso y desarrollo del concepto Diseño, para lograr el aprendizaje significativo como herramienta de investigación creación para el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona; donde ser investigador(a) creador(a) hace parte central del perfil profesional de sus egresados y de la visión y misión del mismo programa.

Revisaremos ahora los cuatro pilares de la educación desde el escenario y contexto objeto de esta investigación, el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, haciendo énfasis en el papel de cada uno de los agentes educativos, contenidos y estrategias pedagógicas así:

Entonces como base de toda enseñanza, el primer pilar de la educación a lo largo de la vida de todo artista visual en construcción es; *Aprender a Conocer*, o conocido también como aprender a enseñar, esto implica entender la educación en sus tres formas básicas.

- A. *Aprender a conocer* desde el constructivismo es aprender a pensar desde lo histórico por John Dewey (Baraldi, 2020).
- B. *Aprender a comprender* o aprender a relacionar la realidad y su representación basada en el diseño y desde el desarrollo de lo técnico (Vincent Van Gogh).
- C. *Aprender a descubrir* o aprender a argumentar, basado en el arte visual desde la heurística (Pablo Picasso).

Este primer pilar se puede resumir en el aprender a *leer* y no solo entendido como el acto de interpretar el texto escrito, sino de entender su contexto social y el escenario académico (pensamiento crítico) que se debe de desarrollar desde el aula y talleres en cualquier nivel de la educación.

El segundo pilar de la educación es *Aprende a hacer*, ese hacer esta en el comprender y entender cómo funcionan las cosas base sólida que sirve de introducción para entender el origen de la creatividad la «creación» o «producción», derivado de «hacer» o «crear» siendo la esencia misma de la creación artística o **Poiesis**, término griego que consigna el origen de la creatividad misma, recogiendo todos los significados anteriores; Platón define en El banquete el término Poiesis como «la causa que convierte cualquier cosa que consideremos de no-ser a ser». Se entiende entonces por Poiesis todo proceso creativo consignado en la **heurística** donde aprender a comprender el que, de las cosas y la materialización de las mismas; De ahí que el pensamiento de diseño, es la heurística contemporánea de todo artista visual siendo pertinente al momento de desarrollar habilidades prácticas, de producción y creación para entender el hacer y el pensar de *la metodología de la creación* en el Arte Visual.

Este segundo pilar se puede resumir en el aprender a *Escribir* (Praxis) y no solo entendido como el acto de trazar signos creando escritos, sino de entender, hacer y representar ideas, crear textos, construir conceptos nuevos, teorías o hipótesis propias basadas en la lectura de su contexto.

El tercer pilar de la educación es el *Aprender a vivir juntos*, se presenta, como un reto frente a la sociedad actual, reto que se debe leer desde lograr la cohesión social desde la educación y la convivencia, temas muy importantes en la cultura del posconflicto en Colombia, donde el papel del Arte es protagónico para reconstruir la memoria, hacer catarsis de la guerra y fortalecer imaginarios colectivos de sociedad en paz, basados muchos de estos ejercicios en el arte relacional y la empatía del artista con su contexto.

Este pilar se puede resumir en el aprender a *Escuchar*, no solo entendido como el acto de escucha del otro, sino de entender lo que dice el otro, su versión de la historia y poner atención al otro para prever futuros posibles, base de la empatía consigo mismo y con el tema a investigar (empatizar) para vivir el pluralismo; la paz aplicando los principios pedagógicos de una educación democrática de Paulo Freire, la escucha profunda que dio origen al informe de la verdad de la JEP.

El cuarto y último pilar de la educación es, *Aprender a Ser*, es cumplir con el objetivo social y deber ser de toda educación; en lograr la construcción de una persona divergente, un profesional autodidacta socialmente útil, perfil trascendental aplicable aún más para nuestro caso y casi de obligatorio cumplimiento, en aprender a ser Artista Visual o Maestro(a) en Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, este último pilar cumpliría

con el tercer interés del conocimiento de Jürgen Habermas, el interés emancipatorio del conocimiento, la educación que logra un ciudadano emancipado consiente de su dignidad.

Este pilar se puede resumir en el aprender a *Hablar*, no solo entendido como el hecho de articular sonidos y palabras, sino de ser un profesional que recoge y representa en su forma particular de pensar *la autonomía del ser*, poder argumentar un pensamiento estructurado, al transitar senderos alternos en su educación (pensamiento crítico) e igualmente agrupa *la autonomía del saber* mediante un saber holístico, estas dos autonomías de forma consienten le dan la potestad de hablar, de tener y construir un discurso propio autónomo, un individuo libre en comunidad.

La lectura del presente marco teórico se plantea de forma vertical; de arriba hacia abajo, superando la conceptualización en cada uno de los ítems y niveles, para cumplir con el desarrollo de los capítulos, objeto de investigación que establecen el cómo lograr complementar para el arte visual el segundo pilar de la educación relacionado con el *aprender a hacer* y su relación con el arte visual y para el contexto universitario.

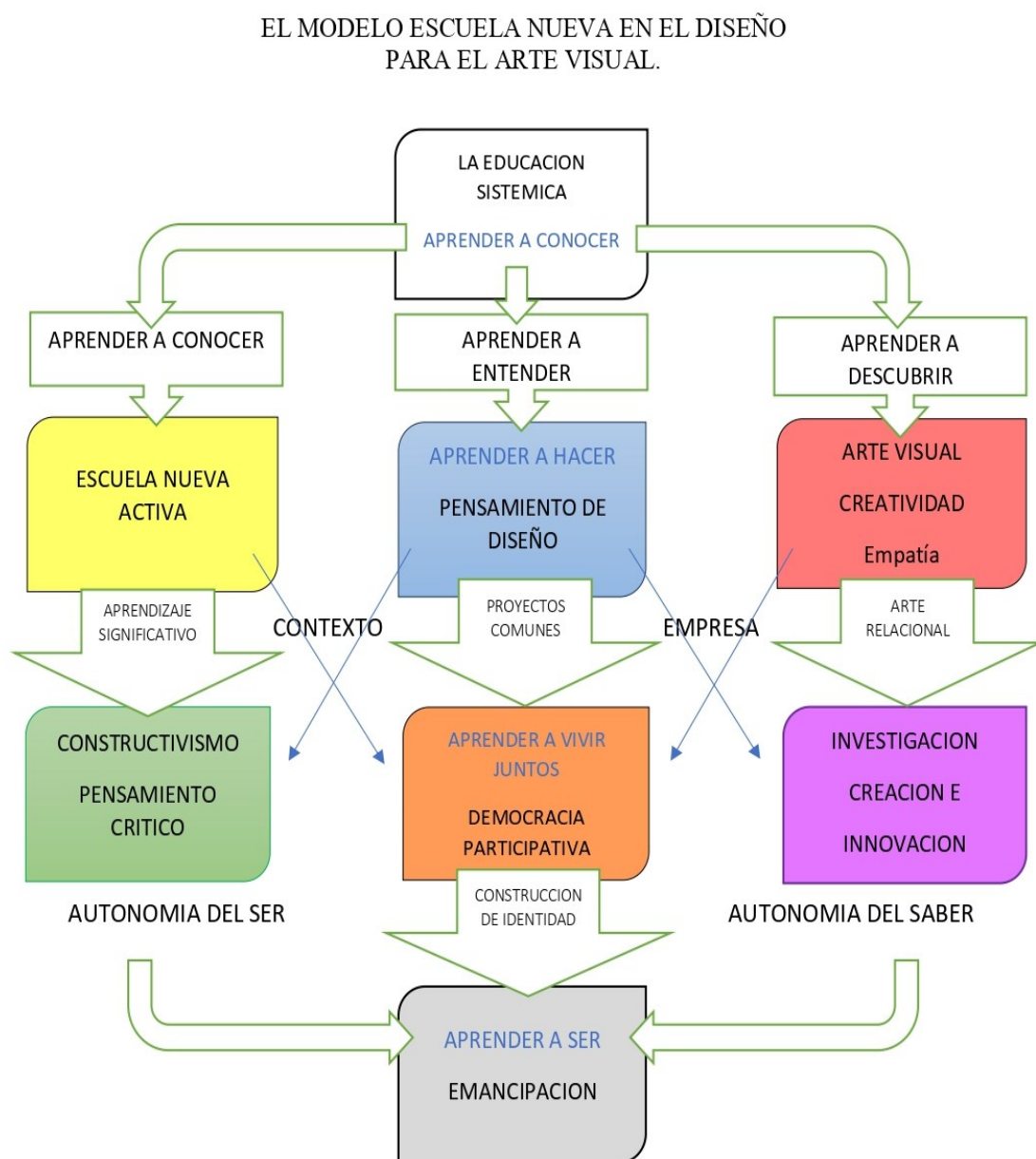
Para lo cual se construyó de forma semiótica, un diagrama general como ruta de pensamiento o propuesta base, un mapa conceptual que sintetiza la relación de conceptos, categorías y teorías.

Arriba en el primer módulo, de este mapa conceptual se da inicio con el *Aprender a Conocer* que, en sí es la educación y el contexto por naturaleza del problema, en el marco de este proyecto de investigación, estableciendo las posibles falencias en la enseñanza de

metodologías para la creación en proyectos de investigación creación en artes visuales.

(Favor ver simultáneamente el diagrama anexo)

Figura 1. Modelo escuela nueva para arte visual (Diagrama cubo de colores)



En la segunda línea horizontalmente en colores primarios, en el centro aparecen de derecha a izquierda primero *Constructivismo* que tiene su origen en la Escuela Nueva Activa mediante el *aprendizaje significativo*, el *aprender haciendo* de John Dewey y la *cohesión social* de Emile Durkein. De aquí se toman como categorías emergentes la relación intrínseca entre academia, escuela y pensamiento.

Le sigue en ese orden, el *Aprender a Hacer* basado en los conceptos de *Diseño*, obediente y el social, que tienen su origen en el *Art and Craft* (artes y oficios) de la escuela de diseño alemana Bauhaus y el *pensamiento de diseño* de Tim Brown. De aquí se toman como categorías emergentes la relación intrínseca entre diseño, concepto y palabra.

Clausura el Arte Visual, entendido como procesos sensoriales no lineales empáticos, basado en el *arte relacional* de Nicolas Bourriaud, como fuente de la creatividad; considerada a su vez el arte de crear con pensamientos divergentes, dando origen a la innovación. De aquí se toman como categorías emergentes la relación intrínseca entre arte, objeto y obra.

Como *conceptos fundamentales*, estos tres módulos del mapa conceptual se representan con los colores primarios, el amarillo, el azul y el rojo.

Aparecen en la tercera línea como consecuencia y desarrollo de los anterior de derecha a izquierda como enfoque para esta investigación el *Socio constructivismo*, origen de la auto observancia y el pensamiento crítico, o la construcción de pensamiento con argumentos desde Paulo Freire; en el centro *Aprender a vivir juntos*, basado en la *Identidad*

y finaliza *la innovación* vista desde la *investigación creación*, no solo como un objetivo del *hacer en el hacer* si no como producto de la intuición materializando el deseo.

Como *conceptos complementarios*, estos tres módulos del mapa conceptual se representan con los colores secundarios el verde, el naranja y el morado.

Por último, cierra esta ruta de pensamiento a modo de conclusión; el ultimo pilar de la educación, que recoge la intensión de los tres anteriores y la relación entre los conceptos fundamentales y complementarios, para lo cual es clave entender que efectos significantes que unen la relación entre los módulos. al final y luego de revisar las posibles relaciones entre los conceptos fundamentales y los que lo complementan aparece el *Aprender a Ser*, para nuestro caso de investigación aprender a ser artista visual.

Como categoría emergente, vale la pena aclarar que la construcción formal de este diagrama se basa en *el cubo de colores* diseñado en 1936 por el pintor suizo Alfred Hickethier, cofundador de la escuela alemana de diseño de la Bauhaus, el cubo Hickethier se usa para la explicación de la teoría del color, ilustra la relación de los colores primarios o fundamentales y los colores secundarios o complementarios.

Se usa el cubo de colores Hickethier para explicar de forma didáctica la relación de los conceptos fundaménteles y complementarios de la investigación objeto de este proyecto

2.3 Categorización Inicial.

Para seguir con el desarrollo del presente marco teórico, categorizaremos los siguientes conceptos e ideas, que se van explicando en el desarrollo del marco conceptual

enfocando nuestro interés sobre el papel y aporte del pensamiento de diseño en los proyectos de investigación creación en artes visuales.

- a. El constructivismo en Colombia.
- b. Diseño y Pensamiento de Diseño.
- c. El Socio Constructivismo como enfoque educativo.
- d. Investigación Creación.
- e. La Innovación.
- f. El interés emancipatorio del conocimiento.

Y para entender la correlación de los anteriores conceptos, en el desarrollo de los mismos, se relacionan como conectores las siguientes ideas, temas que se encuentran sustentados y consignados en los apartes.

- a. El concepto de la Educación líquida.
- b. El Aprendizaje significativo.
- c. Las Artes y oficios de la Bauhaus.
- d. Pensamiento Crítico.

2.4 Marco Conceptual.

El anterior marco teórico, aparentemente extenso, es una base sólida como propuesta de reflexión constante que recoge la mayoría de los tópicos tratados a largo de la maestría en educación.

Siendo este un proyecto de investigación en educación, el primer pilar de la educación; *Aprender a Conocer*, nos sirve de introducción para comprender el mundo pedagógico que nos rodea y entender que la educación es sistémica; un proceso educativo sociocultural, donde el diagnóstico para el caso de Colombia, nos ofrece la sustentación sobre los orígenes del problema relacionados con *La educación líquida*, explicar esta metáfora da sentido y origen del problema de investigación; teoría planteada por el sociólogo, filósofo y ensayista polaco Zygmunt Bauman creador del concepto modernidad líquida, concepto desarrollado en su libro *Los retos de la educación en la modernidad líquida*, de 2005. (Porcheddu, 2007)

En especial lo referente a la actitud del artista en formación, actitud que es argumenta en referencia al artista visual contemporáneo por la pérdida de la pasión y el ritual, al no entender la innovación y no poder superar o leer la *serendipia*, en sus procesos creativos, conceptos claros que plantea Benjamin Walter en, *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, donde se contextualiza el espacio que debe asumir el artista contemporáneo frente a lo original, los nuevos medios y la innovación.

La educación es un modelo social sistémico, donde actúan varios agentes educativos y contextos sociales, este primer pilar se concluye, entendiendo qué; el *Aprender a conocer*, involucra a su vez:

- a) *El aprender a comprender*, manifestado en la Escuela, desde la primaria hasta la Universidad como la evolución de lo académico, llegando al pensamiento como primer espacio de origen del saber o del aprendizaje, el

taller y el aula como “lugar coherente para los deseos y propósitos” (Maturana 2015). Objetivo aprender a leer el contexto.

b) *El aprender a conocer*, como método para hacer las cosas, en un primer momento desde la *poiesis*, usando la heurística como método para aumentar el conocimiento, ensayo y error; inventar y hallar para llegar a la construcción de una metodología propia viable con el cumplimiento de las cinco (5) etapas del pensamiento de Diseño. Objetivo aprender a escribir como registro del proceso creativo.

c) *El aprender a descubrir*, como iniciativa para la innovación es natural en el Arte Visual. Objetivo aprender a dialogar, mediante su obra y el contexto sociocultural.

En este aprender a comprender o aprender hacer se hace necesario revisar los aportes, principios y autores del modelo constructivista; el constructivismo como forma ideal del aprendizaje, el ser autónomo y autodidacta que logra entender lo funcional del Pensamiento de Diseño, para su proceso de investigación creación, hacer como forma de pensar o el Aprender a Hacer en él hacer.

Es aquí donde el concepto del diseño debe ser incluido para ser desarrollado en los procesos de investigación y creación teniendo en cuenta que el diseño es un proceso creativo constante al igual que *la poiesis*; donde el pensar, el proyectar el analizar y el investigar hacen parte de la basada en la identificación del problema, el análisis del mismo y su conceptualización para finalmente lograr llegar a la creación de la obra.

El constructivismo desde John Dewey, plantea el Learning by Doing o aprender haciendo, pero para consolidar ese aprender en niveles universitarios, como lo es para la presente investigación el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, se hace necesario plantear una estrategia didáctica, donde el aprendizaje significativo, sea de nuevo protagonista, tomando al artista visual en formación como centro de la educación y su aporte al método de investigación creación en el arte, el pensamiento de diseño constituye en sus cinco (5) etapas un método de creación para la investigación así:

- ✓ Empatizar: investiga las necesidades. (antecedentes y fuentes, arte relacional)
- ✓ Definir: indique las necesidades y problemas. (identifica el problema)
- ✓ Idear: Idear desafíos y crear ideas. (lluvia de ideas)
- ✓ Prototipo: comience a crear soluciones. (registrar, bocetar, dibujar, modelar)
- ✓ Prueba: pruebe sus soluciones. (evaluar, retro alimentar)

En el tercer componente del *Aprender a Conocer* se desarrollará *Aprender a descubrir*, siendo la base del arte, su tema y papel protagonista en la creatividad, la investigación y la innovación en el arte, entender la relación del diseño y Arte Visual, como un espacio donde el *aprender hacer* va de la mano de la investigación ya que es un proceso sensorial no lineal que involucra, sin lugar a dudas; la creatividad.

Resultado de lo anterior llegamos al tercer nivel, donde encontramos el *Aprender a Vivir Juntos*, sustentado por los aportes del constructivismo y la innovación, en donde el aprender a trabajar en equipo es el aprender a hacer comunidad, recoge el *Constructivismo* como método educativo, este constructivismo está permeado por los pioneros de la Escuela

Nueva en Europa como Vygotsky, Piaget y Montessori entre otros, para poder concluir con los conceptos de John Dewey; qué resume que para poder crear comunidad se hace necesario construirla en el socio constructivismo, como enfoque que mantiene un pensamiento crítico en él ser; donde para el contexto nacional; el consultor educativo y director del instituto Merani en Bogotá; el profesor Julián de Zubiria explica la importancia de la autonomía del juicio y de tener ética en el discurso, como también el papel del pensamiento crítico, en la formación integral del estudiante.

Al final cierra esta ruta de pensamiento, el último de los pilares de la educación que se fundamentó en los anteriores, *Aprender a Ser* materializa el tercer interés del conocimiento formulado por Jürgen Habermas en 1968, *el interés emancipatorio del conocimiento*, (Sanchez, 2015) propio de un artista visual; la emancipación del ser qué es la base teórica y conceptual del *Aprender a Ser*, para nuestro caso aprender a ser maestro(a) en Artes Visuales, este aprender a ser construido por distintas dimensiones del ser, con aportes del Aprendizaje Significativo, el Constructivismo y el Pensamiento Crítico que fundamentan la autonomía del ser, en el pensar y en el hacer, la autonomía del ser al reconocer senderos alternos en la autonomía del saber, en un saber holístico; un ciudadano consciente de su dignidad; un ser social emancipado.

Son aquí claves las herramientas que constituyen la auto observancia, reconocer y entender los proceso de investigación creación, como investigo y como creo, lo cual da un ser cómo proyección de él mismo ante la sociedad, un artista visual integro, donde en el mismo sentido esta la autonomía del ser, que da respuesta a lo que propone; Jakcques Delors (1996), en referencia a los cuatro pilares de la educación *la educación debe*

contribuir al desarrollo global del ser de cada persona, cuerpo y mente inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual y espiritualidad.

El Constructivismo en Colombia.

En este apartado se presentan los conceptos e ideas que en un primer momento inspiraron y dieron inicio a esta investigación, como lo fue la *Escuela Nueva* (E.N.), se buscaba como mejorar las estrategias de educación del arte visual a nivel superior, esto evoluciona ya no como diagnóstico, si no en otros tópicos prácticos y de metodología, como lo es el *Pensamiento de Diseño* aplicable a las artes visuales que recoge algunos de los logros de la E.N. en la praxis del Arte Visual. El desarrollo de esta investigación se puede evidenciar en la bitácora de trabajo adjunta donde se registraron tiempos, momentos y productos desarrollo de la misma. (Anexo: Registro total de horas de trabajo tesis)

El constructivismo para Colombia no es otra cosa que el desarrollo y aplicación del modelo la E.N., conocido durante una década a partir de 1975 como Escuela Nueva y Escuela Nueva Activa colombiana estructurada, a su vez en el modelo pedagógico Escuela Nueva, que surge en Europa en las últimas décadas del siglo XIX y comienzos del siglo XX y sirvieron de inspiración con pedagogos y pensadores como; John Dewey (1859-1952), María Montessori (1870-1952), Ovide Decroly (1871-1932), Lev Vygotsky (1896-1934) y Jean Piaget (1896 -1980).

Ahora para entender el constructivismo se debe pensar en *la educación sistémica*, entendida como un sistema vivo; compuesto por el estado, la familia, el docente y el estudiante; actores educativos que intervienen directamente en ella, por eso la educación

no es estática ya que cualquier acción o cambio de cualquier agente educativo generara en los demás componentes sociales una reacción en cadena; la educación como concepto busca trabajar en equipo para cumplir con el papel socio cultural de la misma, este objetivo se ve reflejado en el modelo de educación constructivista; base del constructivismo.

La educación hoy es tan compleja como el mundo mismo. Por ello su organización se configura desde la complejidad de los sistemas que la abordan. La educación es un sistema que emerge de la sociedad y al mismo tiempo se abre a ella y a sus individuos, es un sistema complejo que brota de la sociedad y a ella vuelve, pero transformado. es una complejidad que es propia del mundo de hoy. La educación es entonces el conjunto de influencias que ejerce toda la sociedad en sus individuos. (Villar, 2010).

Siendo una relación reciproca entre el individuo y la sociedad, la educación construye al individuo y el individuo a la sociedad, esta es la base del constructivismo, concluyen Álvarez y Gonzales, de forma resumida subrayó García Márquez; El hombre se educará toda su vida, desde la cuna hasta la tumba.

El primer ejemplo aplicado del modelo constructivista o experiencia del constructivismo a escala para Colombia, fue el sistema pedagógico Escuela Nueva (E.N.) creado por Vicky Colbert de Arboleda y Óscar Mogollón, en el año 1975; este sistema surge a partir de las bases de la Escuela Unitaria promovida por la Unesco, nace como programa y metodología educativa que luego se convirtiéndose en una estrategia curricular comunitaria y de promoción flexible adaptada a las características y condiciones de la niñez más vulnerable, creada como respuesta a los persistentes

problemas de la educación rural colombiana, buscando responder a las exigencias del desarrollo tecnológico, social, económico, cultural y político, su implementación se basó en costos de inversión y no en logros académicos sin llegar a ser finalmente un modelo educativo colombiano quedando solo como un sistema en la educación, paradójicamente actualmente todos los beneficios de esta experiencia educativa los recogió y administra para su uso y desarrollo las empresas, los colegios e instituciones dedicadas a la educación privada.

En su implementación la E.N. busco ***Integrar de manera sistémica***, el costo de la inversión en la educación, con una efectiva estrategia curricular de naturaleza comunitaria, con seguimiento a la capacitación y a la vez, la formación docente y con elementos de gestión y administración, que involucraron a niños, docentes, comunidades y agentes administrativos; su tarea primordial era transformar ***la enseñanza convencional***, de la escuela convencional pasiva, el modelo frontal, propio de la educación básica, cambiando el concepto del maestro(a) que dicta clases, con un enfoque memorístico y autoritario, a un educador nuevo que asume como ***centro de acción pedagógica al estudiante*** quien a su vez utiliza ***nuevos métodos para la innovación del aprendizaje activo***, centrando todo esto en sus estudiantes.

Muchos de sus principios, elementos y estrategias se introdujeron como innovación local en escuelas urbanas, en la básica secundaria y en escuelas rurales, convirtiéndose en política nacional a finales de la década de 1980, cuando se implementó en más de 20.000 escuelas rurales, con la asesoría de profesionales colombianos, trece (13) países de la región desarrollaron versiones adaptadas de E.N.

Tabla 2. Países donde se adoptó E.N.

País	Nombre adoptado
Colombia	Escuela Nueva
Brasil	Escola Activa
Guatemala	Escuela Activa
Panamá	Escuela Activa
Chile	Mese Rural
El Salvador	Aulas Interactivas
México	Escuela Interactiva Comunitaria
Nicaragua	Escuela Modelo
República Dominicana	Escuela Multigrado Innovada
Perú	Aprendes
Guyana	Escuela Nueva
Uganda	New School
Filipinas	Active School
Honduras	Escuela Activa Participativa

Esta reseña muestra el potencial de la E.N. como elemento de cambio para la educación, estos aportes son relevante como punto de partida para la investigación; *El pensamiento de diseño, como estrategia didáctica en el Arte Visual*, ya que aporta a la educación superior y en especial al grupo focal de investigación como propuesta conceptual y metodológica, la que requirió luego en una reflexión para la construcción de un nuevo paradigma de aprendizaje, de una “nueva escuela” y un enfoque de una “escuela abierta” para mejorar la efectividad y calidad de la educación; escenario de investigación que era muy extenso, si solo se quiere como objetivo revisar los logros del constructivismo en Colombia, logros aplicables en el diseño como aporte para el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona en especial al desarrollo de proyectos de investigación creación.

Ya enfocado y delimitado el objeto de investigación se revisó los logros de la E.N. que según Colbert (2006) son los aspectos más importantes que se deben de resaltar sobre esta experiencia colombiana, materia de la investigación; son:

1. Logró modificar masivamente el modelo frontal de enseñanza, centrado en el profesor, a un modelo centrado en el niño, con un aprendizaje activo, participativo y cooperativo; en un cambio del rol del d.

Logro aplicable a la zona de confort de muchos docentes universitarios, que se niegan a cambiar su rol docente o innovar sus contenidos y métodos de enseñanza tradicionales, lograr modificar el modelo frontal de enseñanza, centrado en el docente, por un modelo centrado en el estudiante o artista visual, logra en la praxis una formación integral profesional, con aprendizaje significativo, activo, participativo y cooperativo.

2. La situación multigrado forzó a todo el sistema a innovar en las prácticas pedagógicas, los procedimientos de evaluación del aprendizaje, las políticas de textos y en la formación docente. Inspiró la nueva ley de educación.

En la Universidad de Pamplona, los grupos de estudiantes objeto de investigación, se caracterizan por esta situación de multigrado, al venir de distintos colegios públicos y/o privados, sumado a las distintas condiciones de origen y contextos socio culturales y económicas, que hacen de los grupos un conjunto multigrado heterogéneo.

3. Tiene un modelo marco suficientemente flexible que puede ser tomado en consideración en culturas y sociedades diferentes.

Es evidente la necesidad de estrategias pedagógicas y modelos flexibles que tome en

consideración culturas y sociedades diferentes agrupadas en los talleres y en aulas de clase, se hace necesario innovar para llevar el mensaje a distintas formas de entender y distintos niveles de conocimiento.

4. Evidenció que el aprendizaje cooperativo puede iniciar cambios en comportamientos democráticos, en la convivencia pacífica y en el aprendizaje participativo desde una temprana edad. Así mismo, desarrolló valores, actitudes y habilidades para una ciudadanía activa.

Lo anterior promueve el aprendizaje participativo y el desarrollo de valores, actitudes y habilidades que fomenta el perfil profesional del egresado de la Universidad de Pamplona como un líder que una vez retorne a su lugar de origen, pueda materializar su ciudadanía activa. Actualmente se ponderan el trabajo individual y las competencias en los métodos de evaluación, frente a los trabajos en equipo o de carácter cooperativo.

Se toman solo estos cuatro (4) primeros logros señalados por la coautora de la E.N. ya que los mismos los recoge en la praxis *El pensamiento de diseño*, haciéndolo una *estrategia didáctica en el arte visual* en el marco de la educación superior, en los talleres y el aula de clase del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona donde se podría lograr para los proyectos de investigación creación:

1. Innovar en las prácticas pedagógicas artísticas y en los procedimientos, de investigación creación en los textos y en la formación docente.
2. Demostrar que se puede lograr un mejoramiento cualitativo y cuantitativo en

la enseñanza del arte visual.

3. Un currículo relevante basado en la vida cotidiana del artista visual en formación.
4. Promocionar nuevas prácticas y estrategias efectivas de capacitación para los Docentes.

Todo lo anterior se resume en los objetivos de la presente investigación.

Igualmente existe un consenso creciente, en general sobre la necesidad de ofrecer una buena educación entendida como una síntesis del conocimiento, la comprensión, el saber hacer y la capacidad de convivir con otros, como condición necesaria para el logro de un desarrollo sostenible y equitativo; respondiendo a la Declaración de la Conferencia de Jomtien conferencia Mundial de Educación para Todos 1990 (humanium.org.es, 2013), que definió las necesidades básicas de aprendizaje como las herramientas esenciales para el aprendizaje y los contenidos básicos del aprendizaje necesarios para que los seres humanos puedan sobrevivir, desarrollar plenamente sus capacidades (seres divergentes) , vivir y trabajar con dignidad, participar plenamente en el desarrollo, mejorar la calidad de su vida, tomar decisiones fundamentales y continuar aprendiendo (seres emancipados).

En pocas palabras y acciones poder aplicar los cuatro (4) pilares de la educación, sumado esto a la indispensable consolidación de la democratización de la educación, lo cual requiere cambios en la calidad misma y en la equidad de la educación, para lograrlo la revisión profunda de la educación para Colombia en el siglo XXI pasa por entender el retraso del sistema educativo colombiano, retomar o implementar

nuevos métodos de enseñanza, o revisar y renovar significativamente los ya planteados, todo lo anterior solo se logra retomando y combinando de forma metódica, los logros del constructivismo en Colombia.

Para concluir la E.N. en pleno auge fue un sistema versátil y funcional, un ejercicio pedagógico constructivista, demostrando ser aplicable al terreno y en el territorio nacional, con sus particularidades y condiciones pluriétnicas, culturales y económicas, reconocida y registrada como la primera experiencia ejemplar del constructivismo para Colombia.

No obstante Colombia carece nuevamente de una “*escuela nueva*”; estamos en el mismo punto de partida, en el mismo punto de inflexión de la propuesta conceptual y metodológica en la educación donde se requiere un nuevo paradigma de aprendizaje, una “nueva escuela” y un enfoque de una “escuela abierta” para mejorar la efectividad y calidad de la educación colombiana, debido a esto los logros consignados aquí de la E.N. puede ser parte de una propuesta innovadora; un método que puede ser actualizado y vuelto a aplicar, en todos los niveles de la educación, incluida la superior, donde tomamos como nicho de investigación el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, que tendría como objetivo plantear el estudio, desarrollo e implementación, del concepto diseño, como enfoque pedagógico; material de estudio de *El pensamiento de diseño, como estrategia didáctica en el arte visual*.

El Aprendizaje significativo en el arte visual.

“El propósito de la educación es mostrar a la gente cómo aprender por sí misma. El otro concepto de la educación es el adoctrinamiento”

Noam Chomsky.

Los aportes sustentados en las diversas teorías de la psicología cognitiva dan origen a la definición y enfoque de lo que es el aprendizaje significativo; entre sus principales pioneros están Piaget, Vygotsky y Coll, dándole gran importancia al estudiante como individuo y ser único; para el psicólogo Torres (s.f.), David Ausubel fue el creador del enfoque aprendizaje significativo, esta teoría responde a una concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual, este tiene lugar “*cuando las personas interactúan con su entorno y dan sentido al mundo que perciben*”, concepción que complementa lo planteado por John Dewey, en el constructivismo al reconocer la necesidad de aprender o conocer el entorno y contexto desde lo histórico.

Ausubel señala que, el aprendizaje significa *la organización e integración de la información en la estructura cognoscitiva*, destacando la importancia del conocimiento y la integración de los nuevos contenidos o enseñanzas en las estructuras anteriores del sujeto. En consecuencia, García, Fonseca y Concha (2015), consideran que para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes con las ideas previas de los estudiantes, como una *estructura de acogida*, por lo que el aprendizaje es un proceso de contraste, de *modificación de los esquemas de conocimiento*, de equilibrio cognitivo, logrando de esta

forma que este sea un aprendizaje significativo, en otras palabras, un aprendizaje real y a largo plazo.

El aprendizaje significativo nació como opción educativa que confronta por su naturaleza la educación frontal y robustece las teorías del aprendizaje como el hecho que ocurre dentro de una persona, encaminado principalmente a operaciones mentales llevadas a cabo para alcanzar un fin predeterminado, situación que recrea el pensamiento de diseño, al organizar e integrar de forma armónica la información en nuestra estructura cognitiva y *como estructura de acogida para promover la modificación de los esquemas de conocimiento*, en la mente de los artistas visuales en formación de la Universidad de Pamplona, al llevar secuencialmente un proceso de creación basada en la investigación, donde se cumplen varias etapas.

En referencia a los distintos *Tipos de aprendizaje* (wordpress.com, 2012) y contextualizados estos, también como distintos tipos de aprendices y en espacial para esta investigación los artistas visuales en formación; los estudiantes del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, en ellos se pueden adquirir conocimientos de diferentes formas tipificadas, acorde con su actitud profesional, entendiendo a su vez que ser profesional, es la persona que sabe lo que hace y ya que no existen formas de aprendizaje totalmente independientes; estas diferentes formas de aprendizaje se pueden ver igualmente aplicadas al semáforo académico del programa de artes visuales o reflejado en el pensum del programa, los cuales podría ser:

1. *Receptivo*: el estudiante pasivo(a) que comprende y reproduce el contenido (información) sin experimentar algún descubrimiento (o serendipia).
Aplicable a materias teóricas electivas, cátedras o en el aprendizaje y apropiación de una técnica práctica (praxis), ya sea análoga o digital.

2. *Repetitivo*: el o la estudiante que memoriza (mecaniza) los contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos.
Aplicable a materias teóricas, seminario e historias del arte, memorizar fechas y hechos antes que querer comprenderlos o analizarlos (sin contexto).

3. *Por descubrimiento*: el estudiante activo(a) que descubre los conceptos y sus relaciones para adaptarlos a sus conocimientos previos (contextualiza y empatiza).
Aplicable a la serendipia provocada por la apropiación de una técnica, concepto e idea o el desarrollo de las mismas; poiesis.

4. *Significativo*: el estudiante profesional que relaciona los conocimientos nuevos con los conocimientos previos para usarlos y aplicarlos a su vida cotidiana. Aplicable al uso particular de la heurística, el deseo de saber o descubrir.

Lo último teniendo en cuenta que los conceptos que componen el **mundo** y la **realidad**, es debido a la naturaleza de la comprensión del individuo como ser humano, dado que no se podría comprender algunas concepciones si el individuo no tiene en su mente conceptos previos o intenciones claras para ser incorporadas sobre los que

puedan apoyarse las nuevas nociones, por lo tanto, los conocimientos que una persona tiene y sus intereses académicos, fijan lo que es capaz de comprender, por ello, el aprendizaje significativo es tan trascendental, transversal e interdisciplinario.

Contextualizando, el aprendizaje significativo en el artista visual en formación este se da cuando una nueva información (diseño) se relaciona con un concepto ya existente (arte) en el sujeto; por lo que la nueva información podrá ser aprendida si la información precedente se ha entendido de manera clara. En otras palabras, se plantea que los nuevos conocimientos estarán cimentados en los conocimientos previos que tenga el individuo, ya sea obtenido en situaciones cotidianas, textos de estudio u otras fuentes de aprendizaje.

Por lo cual, al relacionarse ambos conocimientos (el previo y el que se adquiere) para nuestro caso el pensamiento de diseño (previo) y el arte visual (adquiere), se formará una conexión que será el nuevo aprendizaje, nombrado por Ausubel “Aprendizaje Significativo”; finalmente, el aprendizaje significativo se da cuando se produce un cambio cognitivo, un cambio en la forma de pensar, cambiar paradigmas, pasando de no saber algo a saberlo o mejorar el conocimiento ya adquirido con antelación.

De ahí (Ausubel., 2014) complementa, que para lograr un aprendizaje significativo es necesario utilizar diversas estrategias y diversos métodos para desarrollar las habilidades aprovechando todas las oportunidades que se tengan dentro del proceso enseñanza y aprendizaje y considerando las estrategias metacognitivas (formas de aprender) de los estudiantes; basado en lo anterior son los nuevos modelos constructivistas (donde el estudiante desarrolla su propia forma de aprender), un aporte significativo en las prácticas

educativas, en el caso particular, objeto de estudio; los estudiantes del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona; las aulas de clase y talleres deben convertirse en un espacio de goce y creación, un espacio emocional descrito por Maturana como un “lugar coherente para los deseos y propósitos” donde el estudiante sea el productor, moldeador y artífice del conocimiento, para obtener grandes avances, donde también las TIC están igualmente incluidas y coexisten con los nuevos medios, los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y todo el conjunto de actividades en medios informáticos y multimediales que facilitan el aprendizaje del Arte Visual, desde la virtualidad o en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA), los cuales ofrecen una ventana al uso de la tecnológica en el arte visual y a un mundo de posibilidades creativas, en donde los docentes deben jugar a explorar toda su capacidad de innovación, conocimiento y creatividad.

Retomando en particular y analizando la situación de los estudiantes del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, contrario a lo anterior, ellos tienen muchos vacíos al no comprenden las lecturas asignadas (la lectura como base del conocimiento); les cuesta seguir instrucciones como la elaboración de textos, ensayos, reseñas, relatorías o instrucciones en procesos técnicos de creación entre otras, no tienen o adquieren conocimientos previos desmotivándose al no tener claro su metodología de aprendizaje o creación; el por qué es muy importante además de la praxis, la lectura comprensiva de los referentes y del contexto en la construcción del pensamiento crítico, problemáticas que se evidencian en la falta de conceptos claros y el uso de un léxico técnico de las artes pláticas en general, lo cual incide negativamente en los resultados de investigación y creación en sus proyectos, sin que los docentes puedan revertir dicha

situación, ya que al revisar sus respuestas a cuestionamientos conceptuales o argumentativos de sus obras de arte visual en proceso o los ejercicios prácticos, no evidencian o explican una metodología clara en cuanto a la investigación o la creación de sus propuestas artístico visuales.

En este sentido Darío Fernando Ramírez (Segura, 2012) explica qué muchas de las respuestas de los estudiantes son basadas en la lógica discursiva y racional; siendo respuestas propias de la narrativa, lineal y colectiva y que, por lo tanto, valora las generalidades, los discursos lógicos, lo demostrable lo secuencial, lo hablado, lo conocido, lo establecido y lo ya aceptado, lo cual genera respuestas carentes de creación imaginación, diversidad, singularidad y autonomía. Entendiendo qué el arte y su enseñanza se estructura en modelos no discursivos, en lógicas intuitivas, explorativas, emocionales, axiales, caóticas, ambiguas y subjetivas, las cuales valoran respuestas holísticas, singulares, autónomas y particulares.

En nuestro contexto de investigación; en octubre de 2019, el doctor García (Stalin, 2019), como miembro del comité de trabajo de los proyectos de grado del programa de artes visuales de la Universidad de Pamplona, le pareció muy intrigante ver qué los trabajos de grado valorados en dicho comité carecían de metodología, ¿cómo harían un proceso de investigación, sin tener fundamento dicho proceso de investigación?, ¿cómo tener la certeza, de cómo se llega a algo? más cuando en el marco del reglamento de la presentación de los trabajos se plantea que tiene que existir una metodología, con un proceso claro para recolectar información; situación que no estaba reflejándose en los trabajos de grado (García 2019).

Se puede deducir, que una vez revisados algunos proyectos de grado del programa de artes visuales de la Universidad de Pamplona; dichos proyectos de investigación creación, carecen de metodología o no tiene una metodología clara para sus investigaciones o creaciones, situación evidenciada al momento de exponer sus trabajos de grado, a pesar que existe una serie de exigencias en el reglamento de trabajo de grado del programa de artes visuales, el cual plantea un qué, se debe entregar pero no como se debe de entregar, ni menos como se debe investigar y crear en proyectos de arte visual.

De lo anterior se hace necesario diseñar e implementar una estrategia pedagógica que permita un aprendizaje significativo en la praxis e investigación en arte visual, que mejore estos desempeños teórico prácticos y generen o complementen un cambio de actitud en los artistas visuales en formación e igual haciendo uso de los recursos que les llama la atención, que los motiva a buscar y aprender nuevos conocimientos, se busca implementar una estrategia de aprendizaje significativo con el uso del pensamiento de diseño siendo una visión constructivista de aprendizaje integral en sus procesos y metodologías creativas asociadas a la investigación.

El presente proyecto, *El pensamiento de diseño, como estrategia didáctica en el arte visual*, busca mejorar el proceso y metodología creativa de enseñanza en el arte visual de la Universidad de Pamplona en especial en proyectos de investigación creación, visto que los procesos de algunos talleres y asignaturas se basan en un enfoque, frontal y transmisionista centrado en el saber del docente (protocolo del proyecto de grado), que hace mayor énfasis en la clase y en didácticas pasivas que no le permiten al artista en formación

involucrarse e comprometerse eficientemente con su saber.

Lo que requiere el uso de una estrategias de enseñanza en investigación creación que permitan inducir en el estudiante su proceso de *aprender a aprender*, qué potencialice su aprendizaje significativo, por lo cual, se debe prestar atención a todos y cada uno de los elementos y factores que afectan, que pueden ser maniobrados para tal fin; este surge cuando el estudiante, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da un sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee.

Lo anterior se ve reflejado en el *proyecto de aula*, para el caso objeto de investigación seria las entregas o proyecto final de cada taller, hablamos de taller ya que nuestro interés está en la praxis, en como fortalecer los procesos de creación, proceso que también son resorte del proyecto final de grado que en su mayoría deberían estar o se busca estén ligados a proceso de investigación creación, esto en concordancia para cumplir el perfil profesional del egresado, retomando el ejemplo del *proyecto de aula* aplicado a los talleres del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, obedecería a la estrategia didáctica elegida y que se entiende, como “Una serie sucesiva de actividades. La ejecución continua o discontinua de actividades irá formando al estudiante como investigador, como creador, como solucionador de problemas reales de una sociedad para lograr el desarrollo humano” (Gonzales, 2001)

Tabla 3. Logros proyecto de aula

Proceso Mental	Actividad Cognitiva	Fase proceso lector	Estrategia Metacognitiva	Actividades Metacognitivas
Central la atención	Formular Objetivos	Pre Lectura	Planificar	Analizar La Tarea
	Explorar			(Propósito, extensión, grado de dificultad).
	Formular hipótesis			Planificar la ejecución de la tarea.
	Activar conocimientos previos.			(Definición de tiempo de ejecución, de estrategias).
Analizar	Identifica temas	Durante la lectura	Supervisar	Determinar los conocimientos que se poseen con respecto a la tarea
	Identifica ideas principales			Identificar puntos clave de la tarea
Organizar	Formular la comprensión			Tomar nota
				Subrayar
				Hacer preguntas.
				Releer.
Elaborar	Resumir	Post lectura	Evaluar	Elaborar resumen y esquemas que den cuenta del texto.
	Parafrasear			Analizar errores cometidos y plantear soluciones

Nota: Explica, los elementos incluidos en la tabla diseñada por Santiago, Castillo y Morales (Álvaro w. Santiago G, 2007), Fuente Página 33

Quienes formulan una propuesta para la enseñanza y aprendizaje de la lectura basada en estrategias que deben aplicar los estudiantes durante el proceso de aprendizaje; tomaremos de ejemplo esta tabla para entender posibles estrategias que estén asociadas directamente al proceso de producción en *el pensamiento de diseño*, en nuestro ejemplo, se da con la lectura, elementos o estrategias de tipo cognitivo (para avanzar en el conocimiento) y otros elementos o estrategias de tipos metacognitivas (para conocer y evaluar los avances), organizadas así: En esta tabla diseñada para entender los procesos en

el aprendizaje en la lectura vemos, en la primera columna, el proceso mental, le siguen actividad cognitiva que tiene como objeto avanzar en el conocimiento, luego las fases del proceso para este ejemplo es la lectura, antes durante y después de leer.

Luego encontramos las estrategias metacognitivas para conocer y evaluar los avances en el conocimiento y cierra la columna de las actividades metacognitivas que tiene como tarea verificar los avances en el conocimiento; estas fases del conocimiento son aplicables como aprendizaje significativo ya que lleva un proceso de adquisición y cambio del conocimiento.

Interpretando *La tabla de Estrategias cognitivas y metacognitivas durante el proceso de aprendizaje* de Álvaro W y Santiago G, se encuentra que el proceso mental de todo estudiante para obtener conocimiento cumple cuatro (4) fases, la primera es central la atención mediante la actividad cognitiva de formular objetivos, explorara , formular hipótesis y activar conocimientos previos, luego en este proceso mental analiza mediante la identificación del tema e ideas principales, la tercera fase del proceso mental del estudiante es organizar mediante la actividad cognitiva de formular la comprensión , para finalmente elabora haciendo resúmenes y parafraseando sobre los autores o fuentes.

Este proceso recoge parte del método científico en la obtención de un conocimiento que para este caso es el de aprender a leer; dicho proceso se lleva a cabo como un sistema de investigación y construcción de conocimientos, Magisterio para Cerda (2001), el proyecto de aula es: “Esencialmente una estrategia y metodología que tiene por propósito

principal movilizar las estructuras cognoscitivas del estudiante en un proceso autónomo e independiente”. (9.33).

Para materializar (elaborar) las conclusiones en proyectos de investigación creación, el método más adecuado, que recoge los procesos mentales del estudiante, los organiza y ayuda a su creación es *el pensamiento de diseño* como concepto mismo de la poiesis contemporánea o la forma más práctica de materializar el deseo o elaborar una obra de arte plástico y visual.

En este proceso de creación se encuentran varios temas encaminados a los modelos pedagógicos constructivistas, como *estrategias didácticas* en producción dentro del taller del docente, en los proyectos de investigación creación, para lo cual revisaremos algunas equivalencias, entre el método científico, el pensamiento de diseño y las fases del proceso mental del estudiante y sus correspondientes actividades cognitivas que darán sentido a *el pensamiento de diseño como estrategia didáctica en el arte visual*.

En la siguiente tabla encontraran las distintas fases en estos cuatro escenarios del saber en la obtención del conocimiento y la elaboración de una propuesta, como respuesta para la solución de un problema, se puede leer que si bien los procesos no son del todo parecidos; el método científico, los procesos mentales del estudiante para la obtención del conocimiento mediante la lectura y las actividades cognitivas se parecen mucho en su secuencia, se puede entender que hay un proceso común entre muchos sinónimos, donde los conceptos que acompañan cada fase donde al final *el pensamiento de diseño*, recoge,

resumen y complementa lo que podría ser una forma tácita de lograr una metodología, como estrategia pedagógica en la creación para proyectos de investigación en Arte Visual.

Tabla 4. Tabla de equivalencias entre la heurística, el método científico, el aprendizaje de la lectura y el pensamiento de diseño.

Fases	Heurística	Método Científico	Proceso Mental	Actividad Cognitiva	Pensamiento de Diseño
1	Observación situacional.	Definición del problema.	Central la atención.	Formular objetivos. Explorar. Formular hipótesis. Activar conocimientos previos.	Empatizar, Comprender, o definir.
2	Exploración experimental.	Formulación de hipótesis (Razonamiento deductivo).	Analizar.	Identificar tema. Identificar ideas principales.	Idear, observar o probar.
3	Experimento.	Recopilación y análisis de datos.	Organizar.	Formula la comprensión.	Prototipar y definir
4	Comparación.	Confirmación o rechazo de hipótesis.	Elaborar.	Resume. Parafrasea.	Crear.
5	Generalización.	Resultados.			Evaluar, testear o Reflexionar.
6	Verificación.	Conclusiones.			Fuentes.

Nota: Elaboración Propia

En consecuencia, la aplicabilidad del *Pensamiento de diseño* como estrategia didáctica y metodología de la creación, en los talleres de formación y profundización del

programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, se puede asociar a las estrategias del aprendizaje significativo en artistas visuales en formación, generando en ellos un proceso de reflexión que motivaría los estudios autodidactas posteriores sobre el conocimiento del arte visual.

No obstante, persiste el problema relacionado sobre la verdadera funcionalidad en las aulas y talleres de esta estrategia de *Pensamiento de Diseño*, como aprendizaje significativo y en lo referente a la transferencia de conocimiento producto de la investigación o la dificultad que tienen los artistas visuales en formación para aplicar lo aprendido que no solo ayude a la elaboración final de su proyecto de grado, en su rol de investigador(a) y en su vida profesional como maestro(a) egresado(a), este problema relacionado sobre la verdadera aplicabilidad del pensamiento de diseño se da por que los estudiantes no asumen su papel de diseñadores en Arte Visual.

Para lo cual un aspecto a tener en cuenta dentro de la teoría del aprendizaje significativo, es el de que, los conocimiento tiene diferente profundidad, es decir que los conceptos deben ir desde lo más general (la formación) a lo más específico (la profundización), llegando para el caso del programa de artes visuales a la profesionalización, donde el material pedagógico, didáctico, los contenidos programáticos, temas y estrategias pedagógicas que se elaboren deberá estar diseñado para superar el conocimiento memorístico general y tradicional, el método frontal en las aulas y talleres para lograr un aprendizaje más integrador, comprensivo, de largo plazo, autónomo e inspirador.

Existen tres tipos de aprendizaje significativo; de acuerdo con Ausubel (1983), estos tipos de aprendizaje están relacionados de forma jerárquica, por lo que según el autor es importante reconocer y diferenciarlos, para apoyar el trabajo correcto y autónomo con las herramientas de aprendizaje:

1. Aprendizaje significativo: supone el aprendizaje del significado de los símbolos o de las palabras como representación simbólica.

Aplicable a la semiótica en el arte visual.

2. Aprendizaje representativo conceptual: permite reconocer las características o atributos de un concepto determinado, así como las constantes en hechos u objetos.

Aplicable al uso de la Gestalt en técnicas bidimensionales y tridimensionales del arte visual.

3. Aprendizaje proposicional: implica aprender el significado que está más allá de la suma de los significados de las palabras o conceptos que componen la proposición.

Aplicable a la creación de conceptos artísticos, teorías, tesis o monografías de arte visual.

De lo anterior, es deducible que desde la perspectiva del Arte Visual, la tarea de los docentes en Artes Visuales es clara y en ellos está a cargo la actualización y desarrollo de los contenidos programáticos de las materias en el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona consiste en programar, organizar, secuenciar y

lograr los contenidos de estos tres tipos de aprendizaje significativo, de forma que los artistas visuales en formación puedan realizar un aprendizaje significativo propio, acoplado a sus proyectos de investigación creación, logrando que los nuevos conocimientos en como diseñar sean protagónicos en sus estructuras cognoscitivas y de elaboración de obra y en sus metodologías de investigación y metodologías de creación, para evitar en semestres finales, resultados basados en procesos memorísticos (referentes) o repetitivos (plagio, copia, poca creatividad o nula innovación); ya que los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del estudiante interesado en aprender y construir su conocimiento, logrando que el artista visual ya profesional relacione los nuevos conocimientos (pensamiento de diseño) con los anteriormente adquiridos en el arte visual.

Para cerrar este capítulo revisaremos las ventajas del Aprendizaje Significativo donde es relevante que:

1. Produce una retención más duradera de la información.
2. Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido.
3. La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo.
4. El aprendizaje es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno.
5. Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende de los recursos cognitivos del estudiante.

Siempre y cuando se cumplan con los siguientes requisitos, adecuados al programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona:

1. *Significatividad lógica del material*: el material que presenta el maestro(a) al estudiante de artes visuales debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos, esta lógica aborda de forma clara el concepto de didáctica como procesos que determina la forma en que el maestro(a) concibe su propio modelo o estrategia educativa para facilitar el aprendizaje; al crear el éxito o no de su práctica docente.

Esto explica que tanto el saber disciplinar lo que quiere enseñar (técnica, teoría, conocimiento) como su pedagogía, el cómo lo va a enseñar (didáctica) y las estrategias didácticas, son determinantes en la buena acción educativa que desarrolla un docente; son factores indispensables que facilitan la construcción y gestión de conocimiento en el taller y el aula, aluden al proceso metodológico que diseña e implementa cada docente para hacer más efectivas sus prácticas educativas en cuanto a la adopción de nuevas estrategia metodológica y tecnologías; recursos y materiales didácticos que se demandan en su plan curricular o contenidos y obviamente, la estrategia o modelo de evaluación de conocimiento para desarrollar saberes por parte de sus estudiantes.

2. *Significatividad psicológica del material*: que el estudiante de artes visuales conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda; así mismo, debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se

le olvidará todo en poco tiempo, aquí es indispensable el uso de bitácoras, libros de artista y registro constante, por parte del artista visual en formación.

3. *Actitud favorable del Estudiante de Arte Visual*: ya que el aprendizaje no puede darse si el estudiante no quiere; efectos de la educación líquida expuestas por Baumann, Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el docente sólo puede influir a través de la motivación.

Para concluir en este mismo apartado, por su parte Rodríguez e Hinojo (Lucerna, 2017) afirman que: “La calidad de los programas de formación y cualificación docente debe centrarse en el saber esencial de la pedagogía, ciencia que al ser estudiada promueve el conocimiento de otras teorías aliadas a la educación”, lo anterior en el contexto del programa de Artes Visuales alude precisamente a teorías aliadas a la educación y a la pedagogía del arte visual; donde *el pensamiento de diseño*, se toma como estrategia *didáctica en el aprendizaje del Arte Visual*.

Diseño y Pensamiento de diseño

Para entender el pensamiento de diseño, revisaremos los significados y conceptos de diseño y las relaciones que se pueden dar con el arte visual, para nuestro caso el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, concluyendo en la metodología del pensamiento de diseño como aporte a los proyectos de investigación creación, no sin antes entender que el enfoque de la presente investigación es el socio constructivismo y que la pedagogía más relevante para lograr la cimentación de ese ser autónomo y socialmente útil, se encuentra en el aprendizaje significativo.

Así que, para materializar este logro en la enseñanza del arte visual, se debe propender por una metodología para la creación, que complemente el concepto claro de la investigación, siendo esta metodología la heurística, vista como el arte de inventar por parte de los seres humanos, teniendo la intención de procurar estrategias, métodos y criterios, que permitan resolver problemas a través de la creatividad, pensamiento divergente o lateral.

En la educación artística, el arte visual y la praxis, se entendería *como experiencia* logrando cambiar muchos paradigmas sociales, porque *el arte* aquí debe lograr el aprender en el hacer mismo; alcanzar la investigación creación, que, desde la perspectiva de John Dewey, es el arte como una experiencia social.

El concepto contemporáneo más funcional, usado en profesiones apoyadas en la praxis y procesos de producción ajustable al arte y el arte aplicado es; *el pensamiento de Diseño*, o *Design Thinking*, conveniente para lograr la heurística en procesos de investigación y creación a nivel superior, por ser el diseño una disciplina contemporánea amplia y transversal que cobra protagonismo, al cooperar con las áreas de la comunicación y la elaboración de productos y consumo por parte de la cultura y el mercado en general.

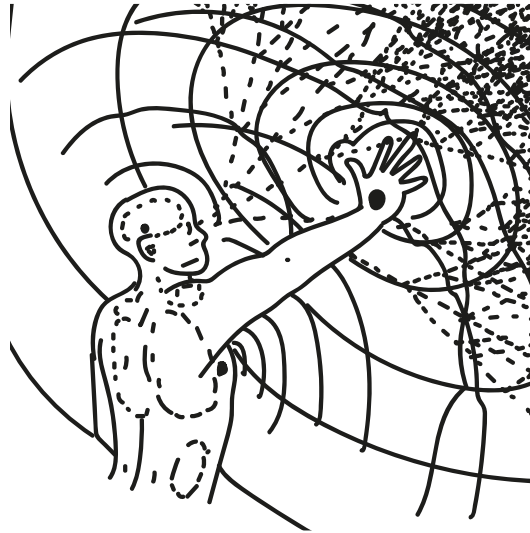
Con el pensamiento de diseño desarrolla propuestas en ambos sentidos, esta dicotomía, entre la comunicación y la producción de ideas, permea al arte visual, por ser parte de la realidad latente del artista visual en formación; lograr acorde a lo investigado comunicar (mensaje o concepto) y crear (objeto u obra).

Tal panorama amerita desarrollar la enseñanza del arte visual, desde la teoría de la Gestalt (psicología de la forma), entender sus características y su desarrollo en la disciplina del diseño, desde los primeros semestres en la producción de prototipos y obras y en áreas de metodologías de producción, buscando estrategias para lograr la comunicación y la creación para el contexto académico, aprovechando la mediación de la interdisciplinaridad y la función social del arte visual.

Esta investigación; *El pensamiento de diseño, como didáctica pedagógica en el arte visual* invita a repensar la producción del arte visual y su correlación con el resto del mundo del conocimiento, bien sea o en el sector productivo y del mercado del arte, e incluso en ese otro sector que busca no estar al margen del mercado globalizador, como lo son las artesanías, el arte y sus derivados como otra alternativa de subsistencia.

Abre puertas para desarrollar de forma apropiada proyectos de investigación creación, complementadas con metodologías que aporten a la creación en el arte visual; debate que busca hacer de este tema un campo de estudio y principalmente de conocimiento; en pensar nuevas formas de producción artística visual, por tal razón la presente propuesta refiere al diseño como el campo del saber y del hacer, donde la interacción con el arte visual, revisa la relación entre el diseño y la conciencia de la realidad reflejada en el arte visual.

Figura 2. ¿Qué es el diseño?



Nota: Elaboración propia.

¿Qué es el diseño?

Etimológicamente la palabra diseño tiene origen en el latín de la palabra *designare* (diseñar) según el sitio web Perspectiweb (2017), diseño es el Intento de centrarse en la función del objeto en el entorno. Las raíces de la palabra son: diseño-*designio*, en latín, «*designare*» es decir, dar nombre o signo a algo, marcar, representar, indicar; Dar destino a algo, darle razón o función en sí, siguiendo con la disección sintáctica de los significados y el aporte en su análisis, se pueden dar estas dos ideas:

- a. Diseño es dar nombre o signo a algo, marcar, representar, indicar, designar, dar destino a algo (innovación).

- b. Diseño es Intento, centrarse en la función del objeto en el ambiente, relacionar algo con el entorno (relación con el contexto).

De lo anterior se puede deducir que el diseño intenta cumplir o pretende dar o crear una función que responda a un contexto con cierto grado de innovación, o tal vez que el diseño es innovar en relación a un contexto o mejor incluso mediante la aplicación de un diseño el objeto y el contexto son innovados.

Y si la palabra *Designio* es una intención o propósito para conseguir algo, tal vez un deseo de algo, o proyectarse en ese deseo, tomando estas aproximaciones se puede volver a entender el diseño como:

El proceso de materializar el deseo es la *poiesis*; Platón define este término en El banquete como «la causa que convierte cualquier cosa que consideremos de no-ser a ser». Crear el origen de algo para desarrollar una idea con un objetivo claro, asunto que se puede dar con el planteamiento de preguntas identificadas a partir de la observación de un contexto definido, en un territorio de comunicación, para nuestro caso en el arte visual es lograr la interacción clara, en el ámbito académico y profesional, entre quien hace la obra (el estudiante) y quien la observa (el docente); lograr un mensaje claro con cierto grado de innovación y función donde sea necesario argumentar las metodologías de los procesos de investigación y creación, que permitan socializar la información en diferentes tipos de ambientes bien sean disciplinares o de otros ordenes epistémicos.

Frente al concepto diseño, se han dado diversas aproximaciones algunas muy cercanas a una aplicación técnica de un proceso funcionalista y otras cercanas a *la estética*

y la *ética creativa*, tomaremos dos teóricos del diseño que son un referente de primer orden en el estudio de esta disciplina, para contrastar conceptos y aplicándolos al circuito y proceso creativo del artista visual en formación.

Significados del diseño en la praxis.

Las teorías más notorias, en el diseño como concepto, son; primero *El Diseño Obediente*, planteado por el artista cinético y diseñador chino Wcius Wong (1936); donde “El diseño es un proceso de creación visual con un propósito final”, donde afirma: “A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, y el diseño cubre exigencias prácticas”.

Al parecer este autor le otorga al diseño únicamente un sentido funcionalista enteramente objetivo y obediente, situación que lo aparta de las condiciones simbólicas propias de todo lenguaje artístico, que se requiere para tener en cuenta en la producción de contenidos semióticos, como son los aspectos denotativos y connotativos para que el mensaje pueda llegar a ser más presente; Wong en su discurso hace énfasis en los procesos, limitando las responsabilidades operativas de carácter técnico a todo diseño, la funcionalidad como centro de la creatividad.

Desde la otra orilla del saber, está el diseñador italiano Bruno Munari (1907-1998) acerca el método del diseño a campos de la creación humanista y ética, donde el arte no puede ser excluido, exaltando la *Función Social del Diseño*, argumenta haciendo alusión a procesos creativos.

“Estas y muchas otras son necesidades de las que puede surgir un problema de diseño. La solución a dichos problemas mejora la calidad de la vida. Estos problemas (de creatividad) pueden ser detectados por el diseñador (artista visual) y propuestos a la industria (autoridades en el arte, la academia, las galerías y críticos de arte) o puede ser la industria (del arte) quien proponga al diseñador (artista visual) la solución de un determinado problema”.

Concluye “Sin embargo, muy a menudo la industria tiende a inventarse falsas necesidades para poder fabricar y vender nuevos productos. En este caso el diseñador no debe dejarse comprometer en una operación realizada únicamente en provecho de la industria y en perjuicio del consumidor”.

Esta afirmación nos aproximamos a *la ética en la creatividad*, de investigación en la academia, que invita hacia el ejercicio de tener conciencia frente a lo que se considere, bien o mal hecho; como reflexión de beneficio para su labor creativa en el contexto al que pretende trabajar, para nuestro caso, el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, estas falsas necesidades las puede propiciar el docente al negar que el error del artista visual en formación hace parte fundamental de su proceso de experimentación, donde la ética es hacer las cosas bien y ese hacer bien es llevar un proceso.

Desde esta perspectiva la función del diseño en el arte visual va más allá de un aspecto utilitario o estético, le añade un componente ético de calidad, no idealista; resumido en tener conciencia real de la funcionalidad de su método creativo, al momento de recrear y al diseñar o materializar una idea.

Significados de diseño relacionados con el área del arte visual.

Para indagar más sobre el papel del diseño implementaremos la técnica *brainstorming* o lluvia de ideas, creada en 1939 por Alex Falckney Osborn, herramienta creativa y ejercicio conocido en el diseño para lograr la innovación, respetando sus cuatro (4) características.

- a. *La cantidad*, hace referencia a no limitar el número de ideas propuestas.
- b. *La libertad de pensamiento*, toda idea será bienvenida.
- c. *No hay juicios de valor*, donde los conceptos a priori o posiciones personales no tienen espacio.
- d. Y por último *se puede complementar*, buscando conectores que logren argumentar o concretar una idea.

Entendido lo anterior revisaremos diversos significados del diseño y la praxis del arte visual, tomando cada termino y sus distintas consideraciones es las prácticas socio culturales aplicables en las bellas artes y artes aplicadas, para lo anterior usaremos dos fuentes complementarias, en la primera revisaremos los seis (6) significados dados por el diccionario de la real academia de la lengua española (RAE 2013), para aproximarnos al concepto integral de “Diseño”, siendo estos complementados en *cursiva*; los ocho (8) significados o sinónimos que se puedan hallar en las técnicas, conceptos y métodos de creación en el arte visual.

En la segunda fuente recogemos las conclusiones de esta primera revisión y las ensamblaremos con la metodología del pensamiento de diseño en sus cinco (5) etapas, aplicable al proceso de la praxis en el arte visual, para lograr entender su correlación en procesos y proyectos de investigación creación en arte visual.

Revisamos ahora la primera fuente desde los significados de la RAE rente a la praxis en el arte.

Tabla 5. Diseño es:

D i s e ñ o es:		
Ítem	Según significado de la RAE 2013.	Acción o praxis en el arte
1	m. Traza o <i>delineación</i> de un edificio o de una figura.	Dibujo
2	m. Proyecto, <i>plan</i> que configura algo. Diseño urbanístico.	Proceso
3	m. <i>Concepción original</i> de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial.	Idea e Innovación
4	m. Forma de un objeto de diseño. El diseño de esta silla es de <i>inspiración</i> modernista.	Antecedentes y resultado
5	m. <i>Descripción</i> o bosquejo verbal de algo.	Argumento
6	m. <i>Disposición</i> de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.	Observación

Nota: Adaptación propia tomando distintas teorías.

Del anterior ejercicio de complementar los significados, se obtienen ocho (8) palabras o conceptos relacionadas con el ejercicio y desarrollo del oficio en el arte visual, tomadas como aproximaciones a etapas en la metodología para la creación en artes visuales, siendo estas:

- a. Dibujo.
- b. Proceso.
- c. Idea.
- d. Innovación.
- e. Antecedentes.
- f. Resultado.
- g. Argumento.
- h. Observación.

Ordenar estas etapas, como metodología para la creación en artes visuales propone una interesante composición de interrelaciones, una lista de prioridades del artista visual en formación al momento de crear:

Figura 3. El diseño en el arte visual



Nota: Elaboración Propia.

Haciendo lectura de la ilustración anterior, se puede pensar que, *el pensamiento de diseño* en el arte visual; puede ser el *resultado* del *proceso* al desarrollar una *idea*, generada a partir de la *observación* y la *investigación* donde se relacionan *antecedentes* y hallazgos preliminares registrados mediante el *dibujo* y se van *argumentando* según lo que se considere *innovación* para su contexto.

Retomando y con respecto al diseño afirma Pedraza, J. (2013): Un error común, es el entender al acto de diseñar, y al oficio del diseñador (artista visual) como una entidad única, cuando en realidad el oficio del diseño solo es otro producto del diseño.

En ambas áreas del conocimiento; la investigación y la creación se hace el constante ejercicio de buscar algo, del *aprender haciendo* (Learning by Doing) de John Dewey, propio de los proyectos de investigación creación que se concreta en el *hacer en el hacer*.

Para lo cual se hace necesario un constante registro adecuado del proceso en sus etapas, por consiguiente, la actividad de ordenar un proceso de creación,

Como experiencia significativa, el pensamiento de diseño contempla cinco (5) etapas en la elaboración de un producto, que a su vez desarrolla una metodología propia de la heurística, para lo cual articularemos del pensamiento de diseño y los relacionados con las etapas en la praxis en el arte visual para entender su relación.

La segunda fuente es componer con sinónimos lo que en la práctica representa el ejercicio del pensamiento de diseño desde la praxis en el arte, desde el hacer del arte como oficio, así entonces el pensamiento de diseño, en el arte visual sería:

Tabla 6. Diseños y acciones

Ítem	RAE 2013	Acción o praxis en el arte	Pensamiento de diseño
1	<i>Delineación</i>	Dibujo	Empatizar
2	Plan	Proceso	Definir
3	<i>Concepción Original</i>	Idea	Idear
4	<i>Inspiración</i>	Antecedentes	Definir
5	<i>Descripción</i>	Argumento	Idear
6	<i>Disposición</i>	Observación	Prototipar
7		Resultado	Prototipar, modelar o crear.
8		Innovación	Evaluar

Nota: Elaboración propia.

De lo anterior se puede evidenciar que las etapas de definir e idear del pensamiento de diseño se repiten de forma secuencial en los procesos del arte visual, ya que en esta primera etapa se debe de definir el *que* para lograr el *cómo*, para llegar finalmente a prototipar y evaluar.

Empatizar. Se considerada la fase esencial de esta metodología y se ocupa del descubrimiento y entendimiento de las principales necesidades del consumidor, para nuestro caso el consumidor en primera instancia es el mismo artista visual y la población objeto o contexto de la investigación por parte del artista visual.

Este proceso empático se enfoca en analizar profundamente las verdaderas motivaciones y haciéndolas propias. Para llevar a cabo esta exploración, no basta con observar, sino que también es necesario interactuar. Se vincula con el dibujo en la praxis en el arte visual, ya que conceptualmente el dibujo es registrar una idea. La cual puede ser registrada en múltiples soportes desde lo textual hasta la conceptual de la idea, un registro o dibujo entonces puede ser también como ejemplo un recuerdo. Delinear, hacer un hilo conductor un registro

Empatizar con este consumidor es también empatizar consigo mismo, saber que se quiere expresar, cuando se trata de un discurso auto referencial, empatizar aquí sería conocerse a sí mismo y reconocerse como materia prima de procesos ontológicos sensibles.

Definir. Luego de conocer las distintas necesidades, se definen cuáles son las principales causas del problema a resolver, para esto, se evalúa minuciosa de la gran variedad de consecuencias detectadas previamente. Al determinar el problema, es posible

plantear en nuestro caso; ideas para llegar a una solución creativa. Aquí se relaciona en la praxis del arte con el *proceso*, ya que se esboza un *plan* de acción entendido también como diseño, esto dará las bases para la *argumentación*.

Idear. En esta etapa se debe de pensar creativamente y hacer una lluvia de ideas, más de una idea para solucionar aquellos problemas formales específicos que identificó en la fase previa. La Gestalt de la imagen, en este proceso de pensamiento divergente está permitido equivocarse. Además, para llevarlo a cabo de la mejor forma, se pueden utilizar técnicas libres para estimular la creatividad y el pensamiento libre. Aquí el idear lo relacionamos con la praxis del arte con la *Idea* o *concepción original*.

Prototipar. Modelar o crear, consiste básicamente en materializar las ideas seleccionadas. En ocasiones esto dependerá del presupuesto con el que se cuente. El prototipo puede ser digital (nuevos medios, fotomontaje digital 3D, web o video) análogo o físico (como un dibujo, maqueta o diseño) por lo general los prototipos se realizan también con materiales asequibles o de bajo costo, como papel, lápiz, cartón, arcilla o plastilina.

Evaluar. Finalmente, en esta fase, se presenta, prueba y evalúan los prototipos elaborados anteriormente. De acuerdo a las críticas de los receptores del mensaje, para nuestro caso el par académico o docente, se podrá hacer correcciones en los prototipos. Esta etapa empírica de validación es crucial para descubrir errores y aciertos y seguir avanzando en el proceso de investigación.

En este proceso de *Pensamiento de diseño* o *Design Thinking*, además de la creatividad e intuición, el trabajo en equipo tiene un rol importante. Para nuestro caso la

realización de esta metodología en equipo se lleva a cabo, con los colegas, con los docentes y con profesionales de diferentes ramas si sin referentes en el proceso interdisciplinar según sea el caso, se requiere de mucha cooperación, además de estar con la disposición de preguntar indagar y exponer los trabajos e ideas a la crítica y las observaciones.

Estas conclusiones manifiestan que el diseño es inherente al arte visual en sus etapas de producción, es inherente y necesario si se quiere que el producto final sea igualmente útil. En esencia, este proceso de pensamiento de diseño, en el aula de clase y talleres debe ser interactivo, flexible y está enfocado en la colaboración entre artistas visuales en formación y comunidad universitaria, docentes y demás usuarios, como lo pueden ser la comunidad objeto y el contexto producto de la investigación.

¿Entonces porque no pensar en diseño, cuando se hace arte visual?

Además, pone énfasis en hacer realidad las ideas basadas en cómo los destinatarios finales piensan, sienten y se comportan frente a la obra de arte. Permite obtener nuevos conocimientos, desarrollar nuevas formas de producción, de ver la obra de arte y sus posibles usos, y obtener una comprensión y comunicación mucho más profunda de los beneficiarios y de los problemas que enfrenta el artista visual como creativo, donde el oficio del arte solo es otro producto del arte mismo, procesos secuenciales encadenados a un propósito final, ser artista visual.

Este aprendizaje significativo propio del constructivismo, complementa los proyectos de investigación creación en donde cada una de las fases, momento o situación es cuidadosamente procesada, graficada y argumentada, de tal manera que los

datos e información puedan ser evidenciados como archivo del seguimiento y reflexión de estos procesos la propuesta, *El pensamiento de diseño como estrategia didáctica en el arte visual*, servirá de apoyo para reflexionar y argumentar el proceso creativo visual, aportando a la innovación de la educación artística que claramente se distancia del método científico, por su origen creativo y aleatorio cimentado en el sentido de compromiso de quien crea, con la realidad que lo rodea.

El Socio Constructivismo como enfoque educativo.

El constructivismo como teoría del aprendizaje es la relación del conocimiento y su construcción social, siendo la realidad una construcción del ser humano, construcción que parte de experiencias previas y de la interacción con el entorno, esta interacción prevé que el conocimiento y su construcción se va desarrollando permanentemente de forma continua, en este cotidiano, la comunidad hace parte de esta construcción, a pesar de ser algo íntimo que se relaciona con el afuera. En estos términos John Dewey lee e interpreta el constructivismo como una construcción social del saber y del estar en sociedad, una reciprocidad entre el ciudadano y su entorno donde el educar y el conocer este ligado al entender un histórico común.

El constructivismo predice que lo transcendental no es adquirir conocimientos sino generar una competencia con él, esto quiere decir desarrollar el ser (empatizar), de tal forma que se pueda poner en práctica lo que se aprende, pasar del pensar al hacer, que se conjugue con la experiencia mediada en el entorno permitiendo así entonces la aplicación de los conocimientos previos, entre ellos la intuición que es el esbozo de la misma

creatividad, lo que se espera puede suceder y que mediante cálculos previos sensoriales y de pensamiento la persona proyecta, como otra realidad o construcción mental, donde la pregunta ¿qué pasaría si? Se convierte en un dispositivo, Lo que se conoce en las teorías nuevas del aprendizaje.

Este método se centra en el sujeto y en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, innovando; las cuales se producen en procesos donde el sujeto interactúa con el objeto de conocimiento, de tal forma que se estructura en nuevas formas mentales, nuevas concepciones mentales, este enfoque teórico fue propuesto por Jen Piaget ayer y hoy día conocido como *la teoría genética del desarrollo intelectual*.

El sujeto además de interactuar con sus otros pares también interactúa con otros factores, como el entorno los aspectos culturales y sociales donde propiamente lenguaje juega un papel fundamental dicho que lo planteado por Vygotsky y conocido como la teoría sociocultural del desarrollo del aprendizaje.

La información que es constructivistas considera que el conocimiento del individuo solo llega a ser posible, cuánto es significativo para el mismo sujeto de tal forma que haya una asimilación contraste con la realidad y la asociación de esquemas mentales previos para generar ese nuevo conocimiento anterior conocido como la teoría del aprendizaje significativo, donde el papel del arte es el más protagónico.

En 1996 se presenta un esquema, donde se vislumbran los diferentes enfoques constructivos en la educación de tal forma que se evidencian y se pone sobre la mesa teorías del desarrollo humano, teorías genéticas del desarrollo intelectual y otras tantas

teorías sobre el aprendizaje y el desarrollo las teorías del aprendizaje significativo y las teorías que parten del aspecto sociocultural todas ellas confluyen en concepciones sobre la enseñanza donde la práctica es un proceso donde se socializa y se construye una identidad. Esta es una naturaleza que permite al hombre construcción no solamente de sus sino de su realidad.

El profesor entonces más que ser un transmisor de la información, se convierte en un promotor de las capacidades del alumno, para aprender por sí solo. Para lo cual el alumno debe tener una participación activa en el proceso de aprendizaje en particular debe desarrollar las capacidades para resolver problemas, así como desarrollar un pensamiento crítico y desplegar su creatividad.

Las técnicas nos van a ayudar a la formación de la propia condición de conceptos, es por esto que el docente debe tomar en cuenta en principio usar un programa en espiral para desarrollar el conocimiento de los estudiantes que ya no obtenido antes La cual se basa en el ABP. Aprendizaje Basado en Problemas, teoría que retomaría Orlando Fans Borda quien en ultimas apoyado en la teoría de Piaget despliega su teoría a nivel local y desde lo local.

Se requiere de demasiado tiempo para que los alumnos se acostumbren a este modelo si no lo practican en si es *aprender a aprender* desde sus propias vivencias es aprender de lo vivido para lo cual ellos deben de saber con qué materia prima trabajan, en otras palabras, deben de saber qué tipo de inteligencias poseen, cuál es su fuerte, su

debilidad oportunidad o amenaza, un autoconocimiento basado en un diagnóstico de conciencia.

Un ejercicio práctico y consciente de auto observancia, así se hace necesario apoyar el aprendizaje de los alumnos a través del andamiaje de sus ideas de una forma variada para que proporcionan oportunidades y experiencias que alientan a los estudiantes, además de crear sus propias estrategias de evaluación, más que de calificación, antes durante y después del proceso de aprendizaje una constante bitácora de aciertos y desaciertos entendiendo que el error hace parte del aprendizaje, para lo cual el estudiante no le debe huir al fracaso ya que está en un ambiente académico un taller abierto constante.

El modelo constructivista particularmente, pueden cubrir el eclecticismo por la integración que presenta, asimismo regresara un reduccionismo psicológico conceptos enseñados pueden aplicarse en la vida para cualquier situación que pueda surgir analizar y hacer valer conclusiones significativas utilizando los conocimientos ya adquiridos en una situación que se presente en un futuro.

El constructivismo es el modelo que mantiene a una persona tanto en los aspectos cognitivos sociales y afectivos del comportamiento una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos factores; en consecuencia, el conocimiento No es una copia de la realidad es una construcción del ser humano de su contexto esta construcción se realiza esquemas que la persona ya posee los presaberes conocidos Como presaberes o sea con lo que ya construyó su relación con el medio que lo

rodea el modelo constructivista está centrado en la persona el mejor ejemplo de este modelo es la escuela nueva activa.

En sus experiencias previas de las que realizan las construcciones mentales considera que la construcción se produce por según Piaget cuando sujeto interactúa con el objeto del conocimiento, según Vygotsky cuando esto se realiza en una interacción con otros es un concepto más social el otro ya es directamente el objeto estudiado cuando es posible es significativo para el sujeto cuando, según Ausubel, el aprendizaje significativo es significativo para el sujeto como una estrategia adecuada para llevar a la práctica y concluye John Dewey se aprende en el hacer mismo de las cosas teniendo en cuenta el contexto donde se desarrolla dicha actividad.

Este modelo, es el modelo de proyectos asociados a lo social, arte relacional y proyectos de diseño basado en el pensamiento de diseño, ya que permite interactuar en situaciones concretas significativas y estimula el saber el saber hacer y el saber ser es decir lo conceptual lo procedimental y lo actitudinal.

Frente al constructivismo cuál puede ser el rol del docente? el rol del docente frente al constructivismo cambia es moderador coordinador facilitador mediador y también un participante más en el aula de clase el constructivismo supone entonces también un clima afectivo armónico de mutua confianza planteamiento relevante para Humberto Maturana biólogo chileno premio nobel 1974, donde plantea que el aula de clase o taller es el espacio adecuado para desarrollar las pasiones, por las cosas, es un espacio adecuado para educar el corazón, esa educación que emociona.

Espacio propicio para el desarrollo emocional del docente, ayudando a que los alumnos y alumnas se vinculen positivamente a la construcción de su ser, de su autonomía de forma activa con el conocimiento y por sobre todo por su proceso de adquisición de saber esto quiere decir que el docente motiva al estudiante a que sea responsable de su proceso de enseñanza pero no es el único responsable el docente da las herramientas para que esto suceda no quiere decir que el estudiante es sólo responsable sino también necesita del docente quien es un mediador entre el conocimiento y el saber del estudiante, ese mediador debe en términos generales conocer los intereses de los estudiantes y sus diferencias individuales esto quiere decir que debe reconocer en los estudiantes sus inteligencias múltiples por otro lado debe conocer las necesidades evolutivas de cada uno de ellos esto quiere decir que el proceso de aprendizaje debe aportar políticamente a la construcción del ciudadano político consciente y crítico según Paulo Freire, útil a la sociedad, el saber no es individual es colectivo para poder avanzar socialmente y alcanzar las metas que propone el desarrollo social con equidad y por último debe de conocer los estímulos de sus contextos familiares comunitarios educativos y otros en cierta forma debe de entender el origen mismo del estudiante entender su antología su origen, qué factores inciden en su aprendizaje.

No propiamente con la intención de cambiarlos sino de tomar conciencia Cómo aprende el estudiante.

Un docente consciente y comprometido con el constructivismo acepta e impulsa la autonomía e iniciativa del estudiante por más atrevida que ésta sea, esto quiere decir que al impulsar esa autonomía está proyectando un ser emancipado, qué es fuente del deber ser de

la educación emancipar a quién se le enseña una persona libre, espontánea, autónoma y divergente que utiliza como materia prima el docente. Esto quiere decir que tiene todas las herramientas para que el aprendizaje sea significativo, sea real, sea vivencial y que sea un laboratorio abierto; claro está con todas las precauciones y responsabilidad del caso, en la película El club de los poetas muertos se evidencia este ejercicio, pero al final de la misma el exceso de libertad y no asesoría constante dio al traste con la propuesta inicial.

Es también tarea el investigar como docente acerca de la comprensión de conceptos que tienen los estudiantes esto quiere decir que hace una evaluación constante distinto a lo que se conoce como calificar, donde evaluar es un ejercicio de pares basado en el dialogo sobre de lo que se enseña y de lo que aprende.

Un docente constructivista comprende antes de compartir su propia comprensión de los conceptos, desafía la indagación haciendo preguntas que necesitan respuesta muy bien reflexionadas y desafía también a que se hagan preguntas entre ellos está la base del pensamiento crítico propicia *el conflicto cognitivo* en el estudiante que para Jean Piaget era la base del saber y de entender, base para concretar luego *el equilibrio cognitivo*.

Un estudiante que analiza argumenta y no solamente proyecta ideas como en la mayoría de las cosas, da cuenta de su idea, esto es un entendimiento básico de lo que se aprende pero cuando el docente indaga sobre qué concepto acompaña su idea, qué fuente usted buscó respecto a lo que usted plantea, está haciendo que el estudiante empiece a investigar lo lleva de la mano le indica cual puede ser su mejor camino como buen baquiano, para esto usa una terminología cognitiva, clasifica, analiza, y predice, crea,

infiere, deduce estimula, elabora y piensa esto es la base de la investigación esto tiene que ver con lo que plantea la escala el conocimiento para revisar, actualizar, proyectar y materializar.

Todas bases sólidas para conformar una estrategia apropiada para proceso de investigación creación si se tiene en cuenta también como complemento el enfoque de John Dewey donde el arte como experiencia es la fuente inagotable de toda la necesidad que tiene el individuo de comunicarse de expresar su sentir ante la sociedad.

2.5 Bases Legales

En el marco legal de nuestra Constitución Política de Colombia de 1991, el artículo 67 de la misma expresa:

“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. Allí se deja de manifiesto la función social de la educación y su aprovechamiento en lo científico y tecnológico”.

El artículo anterior es garante de la protección integral, el derecho y acceso a la educación de los colombianos y en especial en el aprovechamiento de lo científico y técnico, para efectos legales de esta investigación se entiende lo científico como el hecho de investigar, de buscar algo y lo tecnológico la apropiación de la técnica para hacerlo.

También la Ley General de Educación, Ley 115 manifiesta los fines de la educación, el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica, el fortalecimiento del avance científico y tecnológico nacional, también está la adopción del desarrollo a todo nivel intelectual y personal como el factor dinamizador tanto del educando como del egresado al sector productivo; esta ley invita a los docentes y estudiantes a innovar dentro y fuera del aula.

En síntesis, se hace énfasis en definir los principios de la educación y conceptos sobre la investigación con influencia directa en la Sociedad, buscando que la impacte positivamente, se promueve el acceso a la educación como derecho y servicio público, como también el uso de estrategias de investigación y producción donde se garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura educativa y en especial, fortalecer el derecho a la educación.

Este último aspecto es importante contextualizar El Plan Nacional de Desarrollo 2018 – 2022, también que considera, la innovación en lo curricular, con estrategias integradoras en arte, cultura, el deporte, la ciencia y la tecnología, con lo que se busca garantizar que la experiencia educativa sea significativa y la tecnología sea uno de los vehículos para lograrlo.

El Plan Decenal de Educación 2016 – 2026, dentro del marco de referencia, pone de manifiesto en los desafíos estratégicos para el país, el impulso y uso de las tecnologías emergentes, para apoyar los procesos de enseñanza aprendizaje, así como la investigación y la innovación, planteando estrategias, que desde la formación docente, se incentive el uso

de nuevas formas de crear en los programas de formación académica, para garantizar su incorporación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la educación básica.

Por lo tanto, en aras de facilitar la innovación en procesos de investigación es procedente entender *El pensamiento de diseño como estrategia didáctica en el arte visual* como espacio de reflexión constante en especial para proyectos de investigación creación.

Los lineamientos e indicadores curriculares que aportan esta investigación como elementos conceptuales para la construcción del currículo del programa de artes visuales de la Universidad de Pamplona, es adecuado ya que emite diversas reflexiones y conceptos relacionados para la incorporación de nuevos paradigmas de innovación en proyectos de investigación en arte visual, siendo una apuesta transversal curricularmente, como factor fundamental para alcanzar la calidad del programa.

En este sentido, se coincide con el MEN al otorgarle importancia a la implementación de las actuales tecnologías (pensamiento de diseño) como herramientas propias facilitadoras del proceso enseñanza y aprendizaje, las cuales se han posicionado, no sólo en el sector empresarial sino en el contexto educativo mundial.

Hasta aquí el arqueo de las leyes que le dan base jurídica a la implementación de nuevos paradigmas de innovación en el aula y talleres del programa de artes visuales de la Universidad de Pamplona como herramienta de desarrollo y equidad social, para la emancipación real del artista visual en formación.

Capítulo III. Marco Metodológico.

Explicación al lector(a) estos referentes se entienden también como la metodología.

Esta investigación se relacionada con los procesos trabajados propios de una investigación cualitativa, donde sus fundamentos están basados en el estudio e interacción en el ámbito social, ya que “este tipo de investigaciones se acerca a la vida de las personas, historias, comportamientos y también al funcionamiento organizativo, relaciones e interacciones entre personas” (Strauss y Corbin 1990). dentro de este modelo de investigación se pueden insertar como herramientas de investigación, los conceptos emanados de la E. N. y el Pensamiento de Diseño, ya que este tipo de investigación por medio de diversas estrategias metodológicas busca aportar en la mejora del escenario en donde se investiga, entendiendo que la investigación cualitativa “se considera como un proceso activo, sistemático y riguroso de indagación dirigida a describir situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables, este tipo de investigación es fundamental la voz de los participantes, sus experiencias, actitudes, creencias y reflexiones sobre el fenómeno de estudio” (Pérez Serrano 1994).

Trabajos de investigación académica que tienen su asiento en su mayoría en las bellas artes, artes aplicadas y diseños funcionales, porque la investigación cualitativa y su objeto de investigación, para este caso *El pensamiento de diseño, como estrategia didáctica en el arte visual*. para aportar en el desarrollo de proyectos de investigación creación en el arte visual debe ser “Una actividad sistémica orientada a la comprensión en profundidad en fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socio

educativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento del conocimiento” (Sandin Esteban 2003).

3.1 Enfoque epistemológico interpretativo.

El enfoque de la presente investigación es principalmente cualitativo, considerando que la metodología cualitativa, dicho en palabras de Taylor y Bogdan (1984): “se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (p. 7). Estas perspectivas ayudan a percibir los alcances de la intervención llevada a cabo y sus implicaciones sobre los objetivos esperados, desde el análisis de la problemática y la actitud de los estudiantes frente a las actividades planteadas.

Este enfoque, permite la obtención de evidencias más contundentes y la comprensión de los fenómenos, facilitando el fortalecimiento de conocimientos de tipo *prácticos* y *teóricos* que son propios del paradigma socio crítico, donde se llega finalmente a la autorreflexión de las prácticas de enseñanza en el aula.

Enfoque desarrollado desde el socio constructivismo, basado en las teorías del constructivismo de la mano de teóricos como Jean Piaget, Vygotsky, Jürgen Habermas y John Dewey entre otros autores e investigadores, con un paradigma, descriptivo, el cual, según Fideas Arias en su libro “El proyecto de investigación” (sexta edición 2012):

[...] “La investigación descriptiva consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican

en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere”. (p.24)

3.2 Método de la investigación.

El diseño de la presente investigación es una investigación abductiva basada en recoger del entorno, todas las bases de la misma investigación, en este sentido esta investigación tiene una intensión de invitar al descubrimiento, creación o invención de una hipótesis propuesta, que se inscriba entonces como un intento por construir una lógica; esto adquiere sentido a partir de Charles Pierce como investigación abductiva en este caso aplicable a la educación e investigación, donde el razonamiento **abductivo** (del latín *abdūctiō* y esta palabra de *ab*, desde lejos, y *dūcere*, llevar) es un tipo de razonamiento que, a partir de la descripción de un hecho o fenómeno, en este caso la educación que nos ofrece o llega a una hipótesis que explica las posibles razones o motivos del hecho mediante las premisas obtenidas; corremos con la suerte de usar en este propósito la creatividad e imaginación desde el contexto propio del arte como también desde el perfil del investigador y el accionar del artista.

Debido a que se asume el enfoque cualitativo, el método de investigación es el deductivo, ya que según Hernández, Fernández y Baptista (2006), es donde se toman aspectos relevantes para lograr los objetivos del proyecto, lo que implica flexibilidad e interpretación contextual, y la recolección de los datos dentro del campo de investigación, donde tanto estudiantes como docentes son partícipes del proceso y experiencia.

Con el método deductivo se parte de los estudiantes, docentes y egresados del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona entienden el desarrollo del concepto diseño, concepto que aplican y desarrollan en sus proyectos de investigación creación. Para ello se recogen datos por medio de cuestionarios que corroboren la información o la desmientan y así, desde la implementación del presente proyecto de investigación, se entiende los avances y falencias en el aprendizaje significativo, dicha población.

Capítulo IV. Propuesta.

4.1.Fases de la propuesta

Las fases que cumplió investigación son las siguientes: La Primera intervención se hizo a partir de la implementación de un taller de creatividad para 15 estudiantes y una docente del programa de arquitectura de la Universidad de Pamplona el lunes 4 de marzo de 2019 donde se hizo primero énfasis en el papel del estudiante en el aula de clase como acto creativo y posterior reflexión sobre la participación activa, de allí se recoge la experiencia de la auto observación, basada esta experiencia en entender las bases conceptuales y propósitos académicos del método de educación del constructivismo, donde es el estudiantes es quien asume su roll activo y consciente en su proceso de aprendizaje, se registró la percepción de estos conceptos por parte de los estudiantes y la docente a cargo, esta primera maqueta dio resultados para la implementación y adecuación de las siguientes herramientas de investigación.

Figura 4. Herramienta primera actividad.

PROYECTO METODO ESCUELA NUEVA PARA EL DISEÑO / ACTAS DE ACTIVIDADES

ENCUESTA TALLER:

Rol Docente Genero ☒ F ☐ M Edad 40 Fecha: Lunes 4 / 03 / 2019

• Si es estudiante del taller tres de diseño responda las siguientes preguntas

¿Primera vez que ve el taller de diseño tres de arquitectura? Si ☐ No ☒

¿Por qué cree que repite este taller?

R/ enseñando, debe ser que estoy formando de forma positiva

¿Por qué cree que no va a repetir este taller?

R/ Al repetirlo se permite mejorar el contenido programático

Explicación de la actividad

Tema: La auto observancia.

La auto observancia tiene como fin identificar y definir mi rol en la escena educativa como factor o agente educativo activo, ya sea familiar, administrativo docente o estudiante.

Metodología:

1. Se harán cuatro rondas de preguntas en la primera usted responde acorde a su entender de cada tema o concepto.
2. En la segunda ronda usted clasifica diez conceptos acordes a su nivel de importancia.
3. A continuación, se les explicará a ustedes los diez conceptos que ayudaran a argumentar las respuestas.
4. Durante la explicación de cada concepto usted podrá ir tomando apuntes para responder la tercera ronda de preguntas.
5. En la cuarta ronda usted vuelve a responder usando los conceptos explicados.
6. Para todas las respuestas solo puede usar máximo seis palabras incluidas artículos.

PRIMERA RONDA DE PREGUNTAS LO QUE SE DEL TEMA.

1. ¿Mi trabajo en el aula de clase es?
2. ¿Cuál es mi responsabilidad en el aula de clase?
3. ¿Cuál es mi obligación en el aula de clase?
4. ¿Mí derecho más relevante en el aula de clase es?

R/ Observar - Investigar a través de la experiencia

R/ Toda, debo ayudar a crecer en la percepción

R/ Observar, desaprobar y aprobar de nuevo en la planificación del comportamiento

R/ Exercer a ver lo que no se ve a través del observatorio para crear espacio para la gente.

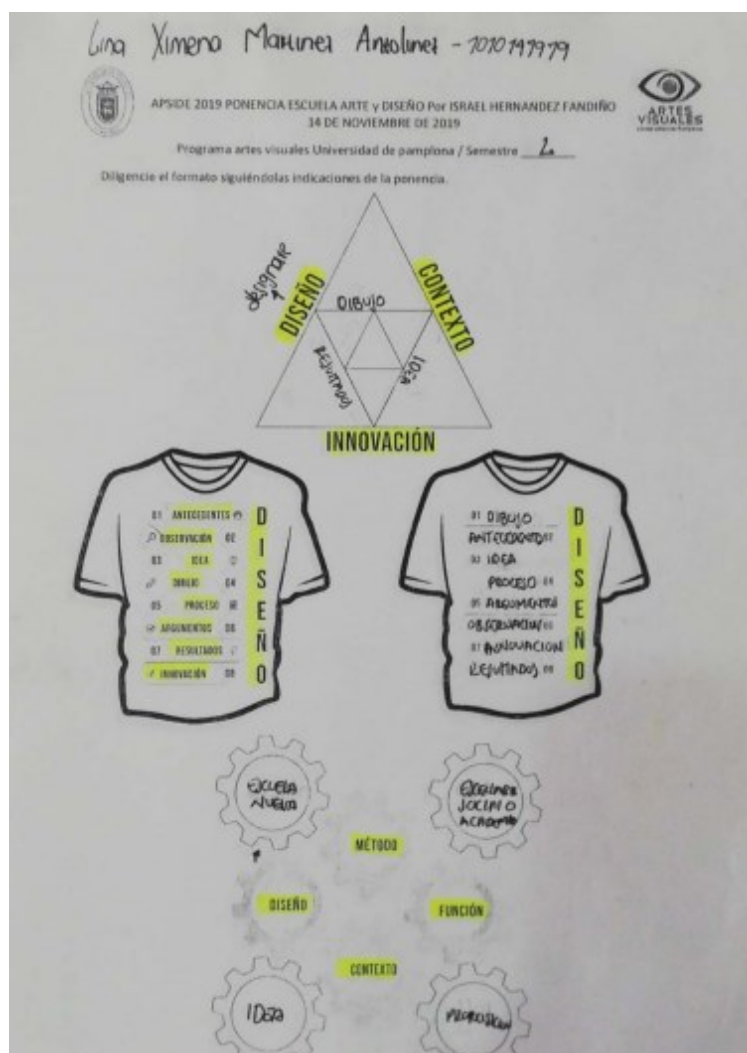
Maestrante ISRAEL HERNANDEZ FANDIÑO

Nota: Elaboración Propia.

La segunda fase de la investigación fue la aplicación de una encuesta a 36 estudiantes y 2 docentes del programa de artes visuales asistentes a la ponencia sobre diseño en el marco del evento XIII Ábside (14 noviembre 2019) dónde luego de la conferencia se aplicó la segunda herramienta; distribuidos así, tres (3) primer semestre, Catorce (14) segundo semestre, tres (3) de tercer semestre, tres(3) de cuarto semestre, tres (3) de quinto semestre, tres (3) de sexto semestre, tres (3) de séptimo semestre, dos (2) de octavo, (2) de noveno semestre y ninguno de decimo semestre, para un total de 38

estudiantes y dos docentes estudiantes encuestados del programa de artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

Figura 5. Herramienta segunda actividad.



Nota: Elaboración propia.

De este ejercicio de sondeo se proyectó el siguiente consolidado.

Tabla 7. Resultados 38 encuesta

Encuesta	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	1	12	13	14	15	16	17	18	19
Semestre	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3
Antecedentes		4	3		2	3	3	6	1	3	2	3	3	3	3	7	2		1
Observación	1	3	2	2	6	2	2	2	2	1	5	1	1	2	1	1	1	1	6
Idea	2	1	1	1	3	1	1	1	3	2	1	2	2	1	2	2	3	2	4
Dibujo	4	6	6	5	1	4	4	4	4	7	4	4	5	5	4	4	4		2
Proceso		5	5	4	4	5	5	5	5	4	6	5	7	6	5	3	5	4	3
Argumentos	3	2	4	3	5	6	7	8	8	5	8	7	4	4	6	8	6	3	8
Resultados	5	8	8	8	8	7	6	7	7	6	7	8	8	8	8	6	8	6	7
Innovación	6	7	7	7	7	8	8	3	6	8	3	6	6	7	7	5	7	5	5

Tabla 8. Otros resultados

Encuesta	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
Semestre	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	9	9	D	D
Antecedentes	3	5	2	3	2	5	4	2	3		5	1	3	2	4	5	2	2	4
Observación	1	2	1	1	4	1	1	3	2		2	3	1	3	1	3	1	3	2
Idea	2	1	3	4	1	2	2	1	1	1	3	4	2	1	2	1	3	1	3
Dibujo		4	6	5	5	4	3	5	5	5	3	6	4	6	5	2	6	4	1
Proceso	4	3	5	6	6	3	5	4	6	4	2	5	5	5	6	4	4	5	5
Argumentos	5	6	7	2		6	6	6	4		3	2	6	4	3	6	5	6	6
Resultados	6	8	8	7	7	7	7	7	8	8	8	8	7	8	7	7	8	7	8
Innovación	7	7	4	8	8	8	8	8	7		2	7	8	7	8	8	7	8	7

Tabla 9.Otros Resultados

Encuesta	29	30
Semestre	6	7
Antecedentes	Construcción	Curiosidad
Observación	Análisis	Pregunta
Idea	Origen	3
Dibujo	5	Referentes
Proceso	4	Estudio
Argumentos	Objetividad	Propuesta
Resultados	8	8
Innovación	Publico	Solución

Tabla 10. Resumen

Encuestados	3	14	3	3	3	3	3	2	2	2	38	
Semestre	1	2	3	4	5	6	7	8	9	D	TOTAL	ORDEN
Antecedentes	7	41	4	10	11	5	4	6	7	6	101	3
Observación	6	29	8	4	6	5	4	4	4	5	75	2
Idea	4	25	8	8	5	2	9	3	4	4	72	1
Dibujo	16	59	2	15	12	15	10	11	8	5	153	4
Proceso	10	69	11	14	14	14	10	11	8	10	171	5
Argumentos	9	85	16	15	12	10	8	7	11	12	185	6
Resultados	21	102	19	23	21	23	15	15	15	15	269	8
Innovación	20	88	17	19	24	15	15	15	15	15	243	7

De los resultados obtenidos se puede concluir que, para la mayoría de los encuestados la IDEA es por donde se empieza el trabajo de creación, apoyando en la OBSERVACIÓN para reconocer ANTECEDENTES y registrarla mediante el DIBUJO.

Luego reconocen un PROCESO para sustentar los ARGUMENTOS desde la INOVACION para finalmente exponer los RESULTADOS.

Esta podría ser un esbozo de metodología de creación dentro de la comunidad universitaria, vale la pena aclarar que ninguno de los 38 encuestados respondió de manera igual a otro encuestado ni a la conclusión.

Se destaca entre las respuestas que, para cinco de los estudiantes encuestados de 1, 2, 3, 6 y 7 semestre los ANTECEDENTES no hacen parte de su proceso, ya que no aparecen priorizados.

Al igual que otros tres estudiantes encuestados dos de 3 y uno de 7 semestre, donde el DIBUJO no aparece dentro de su proceso creativo.

Tres estudiantes encuestados de 5,6 y 7 no ven relevante la necesidad de los ARGUMENTOS en ese mismo orden dos estudiantes encuestados de 6 y 7 semestre respectivamente no usan la OBSERVACION como parte de su proceso ni consideran la INNOVACION, particularmente un estudiante de primer semestre y otro de 7 no incluyeron el PROCESO en sus respuestas.

Se encontraron otros resultados, donde dos encuestado de 6 y 7 semestre respectivamente, usaron otros términos para explicar o referirse a su proceso y que sirven de sinónimos para ANTECEDENTES como construcción y curiosidad, en OBSERVACION con análisis y pregunta en IDEA el sinónimo Origen, en Dibujo

Referentes, en Proceso la palabra Estudio, en ARGUMENTOS objetividad y propuesta y finalmente en INNOVACION los términos público y solución. (ver tabla anexa).

De todo lo anterior es claro tomar como conclusión preliminar que no se tiene homogeneidad en las respuestas y formas de responder a la encuesta en referencia a una forma particular de ordenar el proceso creativo en cada uno de sus pasos, por otro lado, no es de obligatorio cumplimiento que las respuestas y procesos deban ser iguales.

Pero del ejercicio anterior se pudo deducir la necesidad de implementación de una tercera fase que recoja las inquietudes dejadas por las dos anteriores.

La tercera y última fase, se cumplió con la aplicación a los tres grupos de informantes actuales la herramienta que concluye, las dos implementadas anteriormente.

Figura 6. Resultados 38 encuestas.

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA MAESTRIA EN EDUCACION Encuesta No: 01 CUESTIONARIO PARA DOCENTES DEL PROGRAMA ARTES VISUALES Estimado(a) Docente, solicito su colaboración dando respuestas al siguiente cuestionario. Objetivo General del proyecto: Analizar el estado de los procesos de investigación creación y fortalecer la metodología en el diseño de dichos proyectos en el Programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona Norte de Santander.	UNIVERSIDAD DE PAMPLONA MAESTRIA EN EDUCACION 1. ¿Conoce usted el perfil profesional del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona? Explique su respuesta. Si <u>X</u> No <u> </u> <u>Es un perfil amplio que cubre ocupaciones en la gestión cultural, la curaduría, la investigación, la producción creativa, diseño conceptual y digital, entre otros.</u> 2. ¿Conoce la identidad, la misión y visión del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona?	UNIVERSIDAD DE PAMPLONA MAESTRIA EN EDUCACION 3. En qué orden de importancia usted como docente sugiere al estudiante el uso de las siguientes herramientas, para comprender un texto de investigación: Organice los ítems, enumerándolos en orden de uso. <u>4</u> Subraye frases, Use resaltador, <u>negrita</u> o cursivo. <u>1</u> <u>libro</u> imágenes, gráficos, ilustraciones, manifiestos, tablas, mapas conceptuales. <u>3</u> <u>Internet</u>, <u>documentos</u>, <u>entrevistas</u>, <u>documentos</u>, <u>documentos</u>, <u>documentos</u>.
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA MAESTRIA EN EDUCACION <u>proyectos individuales de los talleres profesionales y de profundización.</u> 8. Generalmente su papel en el aula de clase o taller es: Ordénelos según criterio, enumerando en el orden de importancia. <u>3</u> <u>Registra</u> la información más importante y el sentido global. <u>1</u> <u>Realizar</u> preguntas en contextos, orales formales e informales. <u>4</u> <u>Analizar</u> lo dicho por otros y lo cuestiona. <u>2</u> <u>Actúa</u> como moderador. <u>3</u> <u>Rebate</u> lo dicho por otros con argumentos sólidos. 9. ¿Considera que los proyectos e ideas que usted sugiere realizar tienen buena argumentación y calidad? Explique su respuesta <u>Preferiblemente no sugiero ideas, siempre pienso que las ideas sean del estudiante, en caso de llegar a hacerlo, ofrezco múltiples opciones para que el estudiante tenga la necesidad de valorar los argumentos y tomar sus propias decisiones.</u> 10. ¿Entiende el uso e interpretación de la investigación, como elemento conceptual que ayuda a la creación en los proyectos? Explique su respuesta <u>Si hay diferentes tipos de investigación, en los proyectos de creación la investigación ayuda a dar un orden estructurado y lógico al proceso, indagando datos en pro del desarrollo y buscando la mayor novedad posible.</u> 11. ¿Con qué elementos conceptuales sustenta usted los proyectos de investigación creación? Explique su respuesta <u>Los mismos de cualquier investigación, partir de un problema, plantear una hipótesis, estudiar la teoría sobre el tema y las transformaciones o antecedentes de la creación, definir a implementar un procedimiento metodológico de investigación que puede consistir en el acto creativo, registrar todos los pasos del proceso longitudinalmente mediante cámaras, dibujos, fotografías, escritos, etc., consultar y definir el consentimiento general.</u> Proyecto de Investigación: El Modelo Escuela Nueva para Diseño en el Arte Visual Maestría Social Hernández Fandiño	UNIVERSIDAD DE PAMPLONA MAESTRIA EN EDUCACION 12. ¿Cuáles cree usted que son las diferencias entre el diseñar y crear una obra? Explique su respuesta <u>En principio, el diseño procura dar solución a problemas y necesidades humanas, está en los cambios, el arte puede liberarse de esas problemáticas siendo la HCCO su mayor impulso creativo. Sin embargo, el origen común de arte y diseño nos demuestra que tales trabajos se diferencian, pudiendo el arte resolver problemas y el diseño fortalecer. En conclusión, cada uno es más difícil, diseñar es diseñar de una creación, pero crear también crea un conocimiento.</u> 13. ¿Qué opina de poder implementar el concepto Design Thinking en sus proyectos pedagógicos de investigación creación? Explique su respuesta <u>En los proyectos de investigación creación se puede recurrir a diferentes procedimientos de creación, ampliar este abanico de opciones siempre será una nueva y valiosa oportunidad para buscar caminos creativos a los estudiantes.</u> 14. ¿Considera usted que se debería implementar proyectos de investigación creación en todos las clases y talleres? Explique su respuesta <u>El componente investigativo de este proceso, lo incorpora necesarios agentes relacionados con el origen en un problema, el planteamiento de objetivos, el procedimiento ordenado y riguroso, el registro y la escritura. Si bien todo esto son obligaciones investigativas comunes en algunas clases, los estudiantes deberían poder elegir opciones de creación más libres, flexibles, sin obligarse a basarse en problemas o a plantearse objetivos, sin limitaciones procedimentales ni técnicas, con la mayor apertura creativa posible. Esto por cuanto la creación ofrece de la investigación. Entonces, si se puede trabajar proyectos de investigación creación en algunos cursos, pero no en todos.</u> 15. ¿Como Docente de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, se identifica con el perfil de? Ordénelos según su importancia y explique su respuesta. a. Investigador <u>4</u> b. Artista visual <u>1</u> c. Diseñador(a) <u>3</u> d. Otro: <u>Docente</u> <u>2</u> Proyecto de Investigación: El Modelo Escuela Nueva para Diseño en el Arte Visual Maestría Social Hernández Fandiño	UNIVERSIDAD DE PAMPLONA MAESTRIA EN EDUCACION 2) La vocación del aspirante a Artista Visual es la creación. 3) Las oportunidades laborales más próximas se ubican en el sector cultural. 4) El diseño es una vía de creación y 4) el investigador como tal se forma a nivel de doctorado, entonces las posibilidades del actual y competir investigativo de un maestro en Artes Visuales sería muy limitado. 16. ¿Cree que usar la técnica de registrar todo el proceso pedagógico ayudaría a mejorar su práctica investigativa? Explique su respuesta <u>Solamente si el interés investigativo fuera en temas educativos.</u> 17. Conague su conclusión, sugerencia, aporte u observación al tema: La investigación creación como el pensamiento de diseño son estrategias procedimentales que amplían las posibilidades metodológicas a los estudiantes. Sin embargo, cada diferencia entre la investigación y la creación, se debe tener cuidado de no fundir y confundir (con exclusividad) las rutas de la creación con la investigación, porque cada una tendría sus propios propósitos. Forma del encuestado(a): <u>Stefanía</u> Nombre del encuestado(a): <u>Antonio María García Ríos</u> Pamplona Norte de Santander. Fecha de la encuesta: <u>29</u> / <u>03</u> / <u>2021</u>. Gracias por su valioso aporte a esta investigación. Proyecto de Investigación: El Modelo Escuela Nueva para Diseño en el Arte Visual Maestría Social Hernández Fandiño

Esta herramienta se aplicó a partir del 29 de marzo de 2021 a once (11) estudiantes de segundo semestre del programa de artes visuales, a tres (3) docentes del programa de artes visuales, a cuatro (3) maestros en artes visuales egresados del programa.

Se toma como ejemplo el formato y contenido del cuestionario aplicado a uno de los docentes del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona:

4.2. Escenario de Investigación.

El escenario académico planteado para la presente investigación, es el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona Norte de Santander, Colombia, teniendo como población objeto beneficiada, toda la comunidad académica de la universidad, administrativos, docentes y estudiantes.

En especial los estudiantes del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona teniendo como escenario físico la sede la casona ubicada en el municipio de Pamplona Norte de Santander.

4.3. Informantes Claves

Los informantes para este trabajo investigación son un grupo focal conformado por once (11) estudiantes de segundo semestre del programa de Artes Visuales 2020-2 y 2021-1, los cuales en el primer semestre vieron diseño uno, materia desde la cual se revisará el concepto diseño y el método de investigación creación.

Tres (3) egresados del programa de artes visuales de la Universidad de Pamplona.

Los estudiantes egresados del programa de artes visuales de la Universidad de Pamplona, como profesionales egresados del programa aportarán desde su experiencia, si es relevante revisar la metodología de creación e investigación en los proyectos.

Tres (3) docentes vinculados al programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, se proyecta reconocer cuáles son sus metodologías y didácticas aplicadas para la enseñanza y proponer el uso del pensamiento en diseño para fortalecer los proyectos de investigación creación y fomentar el uso y reconocimiento de nuevas didácticas, como también los aportes del diseño para esta investigación.

Los informantes claves para este trabajo de investigación son los estudiantes del segundo semestre del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona con los cuales se accedió a los datos de investigación producto de la aplicación de las herramientas.

4.4. Técnica de recolección de datos.

La característica esencial fue demostrar o constatar un problema específico sujeto al estudio de un investigador implicado, aludiendo formas de dar solución a una problemática diagnosticada o necesidad educativa, favoreciendo transformaciones que encaminaran las actuaciones en el ambiente de investigación creación, de los proyectos del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

La Primera intervención se hizo a partir de la implementación de un taller de creatividad para los estudiantes del programa de arquitectura de la Universidad de Pamplona (Febrero 2019) donde se hizo primero énfasis en el papel del estudiante en el

aula de clase como acto creativo y posterior reflexión sobre la participación activa, de allí se recoge la experiencia de la auto observación, basada esta experiencia en entender las bases conceptuales y propósitos académicos del método de educación del constructivismo, donde es el estudiantes es quien asume su roll activo y consciente en su proceso de aprendizaje, se registró la percepción de estos conceptos por parte de los estudiantes y la docente a cargo, esta primera maqueta dio resultados para la implementación y adecuación de las siguientes herramientas de investigación.

La segunda fase de la investigación fue la aplicación de un test a los estudiantes del programa de artes visuales asistentes a la ponencia sobre diseño en el marco del evento XIII Ábside (noviembre 2019) dónde luego de la conferencia se aplicó la segunda herramienta para un total de 36 estudiantes encuestados de los semestres 1 al 9 y 2 docentes del programa de artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

La tercera y última fase, tiene como fin aplicar a los cuatro grupos de informantes actuales la herramienta que concluye, las dos implementadas anteriormente.

Por último, se concluirá basado en los últimos datos recogidos la pertinencia del pensamiento de diseño en la implementación para la mejora en la calidad de los proyectos de investigación creación para el programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

4.5.Instrumentos

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (et; al, 2010), la recolección de la información es un proceso que requiere técnicas e instrumentos con un propósito específico, para lo cual se encuentran una gran variedad de enfoques tanto cuantitativos como cualitativos que se pueden aplicar y dependen del tipo de investigación.

Para lograr cumplir lo planteado en los objetivos de la investigación y teniendo en cuenta lo esbozado, se utilizan los siguientes instrumentos para la recolección de datos:

Una prueba diagnóstica, mediante un (1) cuestionario tipo encuesta con respuestas abiertas y cerradas, aplicable a cada uno de los grupos focales (anexo A, B, C y D). las cuales se describen a continuación:

INSTRUMENTO No. 1 Cuestionario Estudiantes de Segundo semestre del programa Artes Visuales U.P. Código: EAV2 (Anexo A).

INSTRUMENTO No. 2 cuestionario Maestros(as) egresados(as) del programa Artes Visuales U.P. Código: MEAV (Anexo B).

INSTRUMENTO No. 3 cuestionario Docentes del programa Artes Visuales U.P. Código: DAV (Anexo C).

4.5.1. Construcción Del Instrumento

A modo de nota aclaratoria, en su momento la construcción del instrumento para la investigación fue titulado *El Modelo Escuela Nueva, para el Diseño en el Arte Visual*.

Título que aparece en el encabezado del instrumento, luego en concordancia con las observaciones del tutor de la tesis y obedeciendo a la reestructuración del proceso investigación este se cambia por *El Pensamiento de diseño como estrategia didáctica para el arte visual*, si bien se cambia el título el contenido y uso se mantuvo producto de recoger las experiencias y conclusiones de la primera intervención y segunda intervención, dando como resultado un cuestionario de preguntas abiertas y cerradas, que responde al objeto de la investigación al cumplir con el objetivo de analizar el estado de los procesos de investigación creación y fortalecer la metodología en el diseño de dichos proyectos en el Programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona Norte de Santander.

Además de promover la implementación del pensamiento de diseño (Design Thinking) como proceso creativo en proyectos de investigación creación en estudiantes de segundo semestre del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona e identificar los factores que inciden en el bajo nivel de comprensión de proyectos de investigación creación en los estudiantes de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

Para lograr recoger y reconocer los aportes de los estudiantes, egresados y docentes a los procesos de investigación creación del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona, analizando el estado de los procesos en proyectos de investigación creación y en la implementación de los contenidos programáticos en las materias que vieron y fortalecer así la metodología en el diseño de dichos proyectos o resultados académicos en el Programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona Norte de Santander.

La Metodología se realizará a cabo en el marco de una investigación Cualitativa de enfoque socio constructivista el cual permite entender las formas en la que se construyen las interacciones de investigación y producciones creativas de los estudiantes, egresados y docentes del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona Norte de Santander, lo que permitirá posteriormente conseguir diseñar alguna estrategia didáctica en el marco de la teoría del *Aprendizaje Significativo*, con el fin de lograr una incidencia positiva en la transformaciones de los proyectos de investigación creación en el programa de Artes Visuales y el uso adecuado de nuevas formas de producción de ejercicios, prototipos u obras de arte visual y en general fortalecer los procesos en la investigación y creación; brindándole a los Docentes, Estudiantes y Egresados una serie de reflexiones en habilidades de innovación personales y sociales para afrontar sus procesos a lo largo de su vida profesional.

Se manejará un muestreo por conveniencia el cual tiene su origen en consideraciones de tipo práctico en las cuales se busca obtener la mejor información, de acuerdo con las circunstancias concretas que rodean tanto al investigador como a los sujetos o grupos investigados (Casilimas, 2002).

Para aplicar el instrumento se llevará a cabo encuentros con los grupos focales, egresados, estudiantes y docentes por medio de plataformas digitales, en donde el investigador explicara el ejercicio de aplicación del instrumento, argumentando el tema de objeto de la investigación del proyecto para luego hacer entrega del instrumento, mediante el envío del mismo y ser aplicado el cuestionario que deben ser respondidas y entregadas,

permitiendo de esta manera, identificar la incidencia en las categorías y subcategorías propias de esta investigación.

En el encabezado del cuestionario tiene la explicación y uso de la información y el correspondiente consentimiento compartido, a fin de mantener la privacidad y asegurar la confidencialidad, se escribirá el nombre del informante en el formato del cuestionario, pero se le asignará un código, con numero consecutivo para la tabulación y análisis de las respuestas y resultados para el seguimiento así:

EAV2:01= Estudiantes de segundo semestre del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

MEAV:01= Maestras y Maestros Egresados del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

DAV:01= Docentes del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

El siguiente instrumento pretende recolectar la información necesaria acorde con los objetivos planteados, para promover la implementación del pensamiento de diseño (Design Thinking) como proceso innovador en los proyectos de investigación creación en estudiantes de segundo semestre del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona.

Para lo cual se diseñaron las siguientes preguntas, cada pregunta está diseñada para referenciar la implementación o cumplimiento de uno de cuatro (4) pilares de

la educación de la Unesco de 1996 y pretende evidenciar su aplicabilidad y donde se deriva una evidencia, para luego ser interpretada y estudiada.

Cada una de las preguntas (16), cambian según vallan dirigidas a cada grupo focal, en concordancia y respecto a su papel académico, el cambio se registra entre paréntesis.

4.5.2. Preguntas Del Cuestionario

Primera pregunta: ¿Conoce usted (su/el) perfil profesional como (estudiante, egresado, docente) del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona? / Explique su respuesta.

Pilar de la educación a que hace referencia: Aprender a Ser, evidencia que conoce y entiende su perfil profesional.

Segunda pregunta: ¿Conoce la identidad, la misión y visión del programa de artes visuales de la Universidad de Pamplona? / Explique su respuesta.

Pilar de la educación a que hace referencia: Aprender a Ser, evidencia que conoce y entiende su perfil profesional. Aprender a vivir juntos, evidencia Identidad profesional y Ejerce su auto observancia e identidad con la Universidad.

Tercera pregunta: ¿Conoce o aplica en sus procesos creativos y de investigación el concepto Desing Thinking? Explique su respuesta.

Pilar de la educación a que hace referencia: Aprender a hacer. Evidencia la Metodología de la investigación y Reconoce otras metodologías de producción en proyectos de investigación creación.

Cuarta pregunta: Para materializar una idea en que orden sigue la secuencia de producción:

Organice los ítems

- a. Proceso.
- b. Resultados.
- c. Ensayo y error.
- d. Dibujo.
- e. Innovación.
- f. Observación.
- g. Idea.
- h. Antecedentes.
- i. Argumentos.

Pilar de la educación a que hace referencia: Aprender a Hacer. Evidencia Pre producción, Procesa y organiza información implícita para el diseño y elaboración de una idea prototipo u obra.

Cuarta pregunta: Para comprender un texto de investigación usa: Organice los ítems

- a. Sub raya frases, Usa resaltador, **negrita** o *cursiva*.

- b. Elabora Imágenes, gráficos, ilustraciones, mentefactos, tablas, mapas conceptuales,
- c. Hace diferencia entre los conceptos simples y compuestos.
- d. Logra ubicar la idea principal.
- e. lee el texto detalladamente.

Pilar de la educación a que hace referencia: Aprende a Conocer. Evidencia de la Investigación, lleva un proceso de exploración para reconocer las temáticas de los textos que lee para relacionarlas con su proyecto de investigación.

Quinta pregunta: Usted considera que comprende un tema investigado cuando:
Ordénelos según su importancia:

- a. Diferencia los hechos de las opiniones.
- b. Reconoce la idea principal y las secundarias del tema.
- c. Distingue los problemas y las soluciones mencionadas en el tema.
- d. Comprende los argumentos del autor(a).
- e. Reconoce y acepta diferentes puntos de vista sobre el tema.

Pilar de la educación a que hace referencia: Aprender a Conocer y a Ser. Evidencia Pensamiento crítico. Interpretación crítica de textos de investigación.

Sexta pregunta: Generalmente su papel en el aula de clase o taller es: Ordénelos según su importancia:

- a. Registrar la información más importante y el sentido global.
- b. Plantear preguntas en contextos. orales formales e informales.

- c. Parafrasea lo dicho por otros y lo cuestiona.
- d. Actúa como moderador.
- e. Rebatir lo dicho por otros con argumentos sólidos.

Pilares de la educación a que hace referencia: Aprende a Conocer y a Vivir Juntos.

Evidencia la construcción de Pensamiento crítico, construye saberes en escenarios académicos donde comparte sus argumentos y experiencias de formación e investigación.

Séptima pregunta: Considera pertinente la implementación de una actividad académica de pensamiento en diseño que aporte a procesos pedagógicos de investigación.

Si ()

No ()

¿En caso tal que su respuesta es afirmativa cómo se debería hacer esta actividad?

- a. Conferencia. ____
- b. Taller. ____
- c. Seminario. ____
- d. Catedra. ____
- e. Workshop. ____
- f. Otro. ____ Cual? _____

Octava pregunta: ¿Considera que los proyectos e ideas que usted realiza tienen buena argumentación, diseños y acabados? Explique su respuesta.

Pilares de la educación a que hace referencia: Aprender a Conocer y a Hacer.

Evidencia la Autocrítica del proceso creativo. Retro alimentación, lleva un proceso que garanticen la progresión de las ideas que articula en un diseño.

Novena pregunta: ¿Entiende el uso e interpretación de la investigación, como elemento conceptual que ayuda a la creación en los proyectos? Explique su respuesta.

Pilar de la educación a que hace referencia: Aprender a Hacer. Evidencia que establece relaciones de coherencia entre la investigación y la creación, para su posterior uso, como propósito comunicativo que media su producción.

Decima pregunta: ¿Con que elementos conceptuales sustenta usted sus proyectos de investigación creación? Explique su respuesta.

Pilares de la educación a que hace referencia: Aprender a Conocer y a Hacer. Evidencia Construye saberes con discursos argumentados en escenarios académicos en los que comparte sus argumentos y experiencias creativas de formación.

Decima primera pregunta: ¿Cuáles cree usted que son las diferencias entre el diseñar y crear una obra? Explique su respuesta.

Pilar de la educación a que hace referencia: Aprender a Hacer. Evidencia Aplica estrategias de producción en sus proyectos para dar cuenta de las relaciones entre lo argumentado y lo expuesto.

Decima segunda pregunta: ¿Qué opina de poder implementar el concepto Desing Thinking en sus proyectos de investigación creación? Explique su respuesta.

Pilar de la educación a que hace referencia: Aprender a Conocer y a Hacer. Evidencia que evalúa nuevas estrategias metodológicas empleadas de innovación, investigación y creación.

Decima tercera pregunta: ¿Considera usted que se debería implementar proyectos de investigación creación en todas las clases y talleres? Explique su respuesta.

Pilares de la educación a que hace referencia: Aprender a Conocer y a Hacer.
Evidencia Evalúa la pertinencia y funcionalidad de los proyectos de investigación creación como aporte en los procesos creativos y académicos.

Decima cuarta pregunta: ¿Como artista visual en formación, se identifica con el perfil de? Ordénelos según su importancia y Explique su respuesta.

- a. Investigador(a)
- b. Artista visual
- c. Diseñador(a)
- d. Otro.

Pilar de la educación a que hace referencia: Aprender a Ser. Evidencia Caracteriza su perfil profesional de acuerdo con la validez y pertinencia de su oficio.

Decima quinta pregunta: ¿Cree que usar la técnica de registrar todo el proceso pedagógico ayudaría a mejorar su práctica investigativa? Explique su respuesta.

Pilares de la educación a que hace referencia: Aprender a Conocer y a Hacer.
Evidencia que construye con argumentos nuevos registros de saberes académicos y la elaboración de memorias, bitácoras y registros.

Concluye el cuestionario con aportes u observaciones por parte del encuestado al igual que la firma y fecha de la encuesta

4.6. Validación De Los Instrumentos

Para la validación total del presente instrumento se tuvo en cuenta los cuatro criterios de validez para el mismo y Acorde a la metodología de la investigación.

(Hernández, Fernández y Baptista 2002):

1. *Validez de Contenido*, que hace referencia al dominio del tema o contenido.
2. *Validez de Criterio*, que hace referencia a su aplicabilidad o método, para este caso se trata de un criterio Concurrente, esto quiere decir que el instrumento se aplicara en tiempo real, distinto a que sea de criterio predictivo o a largo plazo.
3. *Validez de Constructo*, que hace referencia a la relación consistente que tiene el contenido del instrumento con otras mediciones.
4. *Validez de expertos*: Los expertos definen si el instrumento mide la variable en cuestión.

Ya que todos los instrumentos para la recolección de la información que comúnmente se utilizan en una investigación deben ser instrumentos confiables, los cuales deben contar con elementos de funcionalidad que lo harán pertinente según sea el caso e informante(s), entendido como el grado en que el instrumento en su repetida aplicación en el mismo individuo u objeto produce resultados iguales o similares.

La validez total de los instrumentos se obtiene con una mayor validez de contenido (Toro y Parra 2008), por lo tanto, el diseño, la confiabilidad y validez de dichos instrumentos utilizados en esta investigación está a cargo de pares académico; el Maestro Juan Eduardo Pérez Cañas Magister en semiótica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, el

Maestro Juan Meneses Magister en Artes Plásticas de la Universidad Nacional y el Maestro Fernando Cuervo Magister en Educación Universidad Distrital, que dan constancia de dicha validez por parte de los expertos (Anexo E validación de instrumentos).

4.7.Procedimiento de análisis de datos

Para procesar los resultados se trabajó el programa R.

¿Qué es R? R es un programa de última generación para realizar análisis de datos, siendo también un lenguaje de programación, lo cual lo hace muy versátil. Como lenguaje de programación, R es un dialecto de un lenguaje de programación denominado S.

Dentro de los lenguajes de programación se puede clasificar como un lenguaje orientado a objetos de tipo interpretado. Lo que lo hace flexible, potente y posee un tiempo de aprendizaje corto. Actualmente se encuentran disponibles más de 15303 paquetes desarrollados en R, que cubren multitud de campos desde aplicaciones Bayesianas, financieras, tráfico de mapas, wavelets, análisis de datos espaciales, etc.

Características; R proporciona muchísimas herramientas estadísticas para el análisis de datos: modelos lineales y no lineales para regresión, test estadísticos, análisis de series temporales, algoritmos de clasificación y agrupamiento, graficas, etc.

Licencia; Es una herramienta de software libre lo que permite su libre distribución

1. Compartir: copiar, distribuir y transmitir la obra;
2. Editar: adaptar el trabajo al contexto requerido.

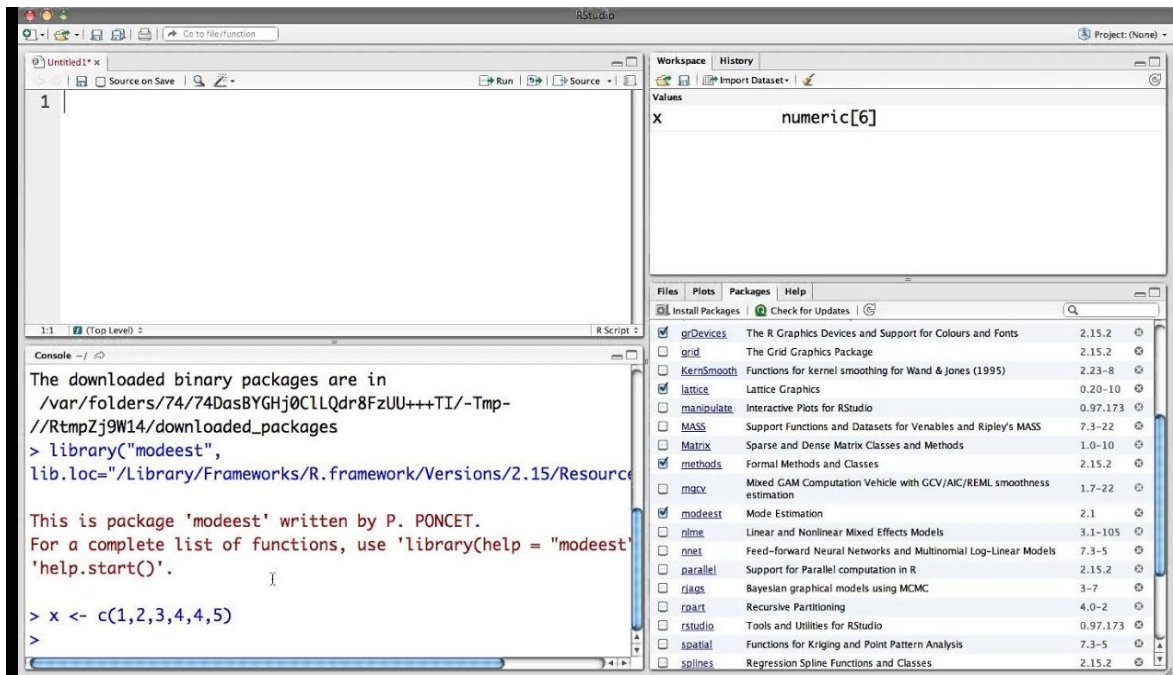
Manejo de dependencias; El sistema “base”, que puede ser descargado desde la red de servidores CRAN (Comprehensive R Archive Network) <http://cran.r-project.org>, contiene las funciones fundamentales y todo lo requerido para que R funcione.

- Es sistema base contiene los paquetes: utils, stats, datasets, graphics, ...
- También contiene paquetes recomendados: boot, class, cluster, codetools, ...
- Todo el resto de paquetes pueden ser descargados desde CRAN. Existen en este repositorio más de 15000 paquetes, a eso hay que agregarle la innumerable cantidad de paquetes que existen en sitios personales y que son de libre uso.

Instalación; Se deben descargar los instaladores que corresponden al motor de comandos o RComander y el IDE o entorno de desarrollo que facilita la labor de desarrollo, el cual, se denomina RStudio

Actualmente el instalador de estudio trae incorporado del Rcomander para facilidad del usuario y realizar solo una instalación. Una vez descargado el archivo se ejecuta con el fin de iniciar el asistente de instalación. Al finalizar el proceso de instalación la interface que permitirá el trabajo será la que se muestra a continuación

Figura 7. Referencia selección de archivos.



Nota: Ing. Jorge Andrés Sánchez C. Jorge.tech20@gmail.com

4.8.Procedimiento de la investigación

Metodología En el proceso de análisis de la encuesta se procedió a tomar los resultados y plasmarlos en matrices de Excel con el fin de importarlos en el ambiente de estudio y realizar los correspondientes análisis. Cómo se muestra a continuación.

Tabla 11. Referencia matrices Excel

	Proceso	Resultados	Ensayo y error	Dibujo	Innovación	Observación	Idea	Antecedentes	Argumentos	sexo
1	5	9	3	6	4	7	2	1	4	8 F
2	7	9	5	8	2	3	1	4	6 F	
3	6	9	8	7	5	1	2	3	4 M	
4	6	8	7	5	3	1	4	2	10 F	
5	6	7	4	5	2	3	1	2	4 F	
6	6	9	3	7	5	2	1	4	8 M	
7	6	9	8	5	4	3	2	1	7 M	
8	5	8	7	6	3	1	3	2	4 F	
9	8	9	7	6	1	2	5	3	4 M	
10	7	10	6	3	8	1	2	4	5 F	
11	5	9	6	3	8	1	2	7	4 M	

Nota: Ing. Jorge Andrés Sanchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Al importar en el ambiente de estudio el archivo anterior que corresponde a las respuestas de los estudiantes en la pregunta 4, obtenemos el siguiente resultado.

Tabla 12. Referencia correlaciones CORR

	Proceso	Resultados	Ensayo y error	Dibujo	Innovación	Observación	Idea	Antecedentes	Argumentos	sexo
1	5	9	3	6	4	7	2	1	4	8 F
2	7	9	5	8	2	3	1	4	6 F	
3	6	9	8	7	5	1	2	3	4 M	
4	6	8	7	5	3	1	4	2	10 F	
5	6	7	4	5	2	3	1	2	4 F	
6	6	9	3	7	5	2	1	4	8 M	
7	6	9	8	5	4	3	2	1	7 M	
8	5	8	7	6	3	1	3	2	4 F	
9	8	9	7	6	1	2	5	3	4 M	
10	7	10	6	3	8	1	2	4	5 F	
11	5	9	6	3	8	1	2	7	4 M	

Nota: Ing. Jorge Andrés Sanchez C. Jorge.tech20@gmail.com

En la imagen anterior se puede apreciar que al momento de seleccionar el archivo en el buscador se muestra la opción de cargar que va a permitir importar la información de este en una nueva variable que será la que se manipule mediante los paquetes que a continuación se mencionaran.

Paquetes usados; para el análisis de variables y sus respectivas correlaciones entre si la herramienta r provee de varios paquetes que permites hacer este análisis el cual es realizado de manera automática arrojando los resultados en una variable que permitirá acceder a estos y aplicar otro tratamiento.

En este caso el paquete que se usó el llamado “corr”. Para su respectiva invocación se utiliza el comando `library( corr )`, con el fin de que se cargue todas sus funcionalidades y esté listo para enviarle los datos que hemos cargado previamente.

Para hacer el análisis inicial de la correlación se utiliza el siguiente comando

```
corr <- cor( p4CuestionarioEstudiante[,1:6] )
```

Con lo anterior obtenemos los resultados de la correlación de las variables cargadas en el documento que se creó en Excel.

Estos resultados se pueden ver al ubicar el resultado en el panel de variables la variable corr.

Tabla 13. Referencia paquete CORRPLOT

	Proceso	Resultados	Ensayo y error	Dibujo	Innovación	Observación
Proceso	1.0000000	0.30624747	0.183803656	0.1653736	-0.326602927	-0.19328041
Resultados	0.3062475	1.00000000	0.100870614	-0.1102941	0.568018519	-0.01289062
Ensayo y error	0.1838037	0.10087061	1.000000000	-0.1702192	0.004309904	-0.59130463
Dibujo	0.1653736	-0.11029412	-0.170219161	1.00000000	-0.623312357	0.26103512
Innovación	-0.3266029	0.56801852	0.004309904	-0.6233124	1.000000000	-0.27318608
Observación	-0.1932804	-0.01289062	-0.591304631	0.2610351	-0.273186077	1.00000000

Nota: Ing. Jorge Andrés Sanchez C. Jorge.tech20@gmail.com

De esta manera ya tenemos los resultados que comparan las diferentes variables y como se correlacionan entre sí. Pero para hacer el análisis más ameno con el usuario se puede generar una representación gráfica de estos resultados, lo cual, implica que se requiere una utilidad para generar esta visualización.

Para realizar la gráfica de la correlación obtenida usamos el llamado al paquete `corrplot` mediante la instrucción `library( corrplot )`, con esta herramienta cargada podemos obtener las gráficas de las correlaciones, pero previamente hay que hacer un redondeo de los resultados obtenidos en `corr`.

Figura 8. Referencia correlaciones CORR

```
correlacion<-round(cor(p4CuestionarioEstudiante[,1:6]), 1)
```

Con este redondeo a un decimal podemos pasarle al paquete `corrplot` estos datos para generar la gráfica.

```
corrplot(correlacion, method="number", type="upper")
```

De esta manera se está solicitando una gráfica que exprese los valores de forma numérica y las variables se muestren en letra mayúscula.

Gráfico 1. Referencia grafica valores numéricos



Nota: Ing. Jorge Andrés Sanchez C. Jorge.tech20@gmail.com

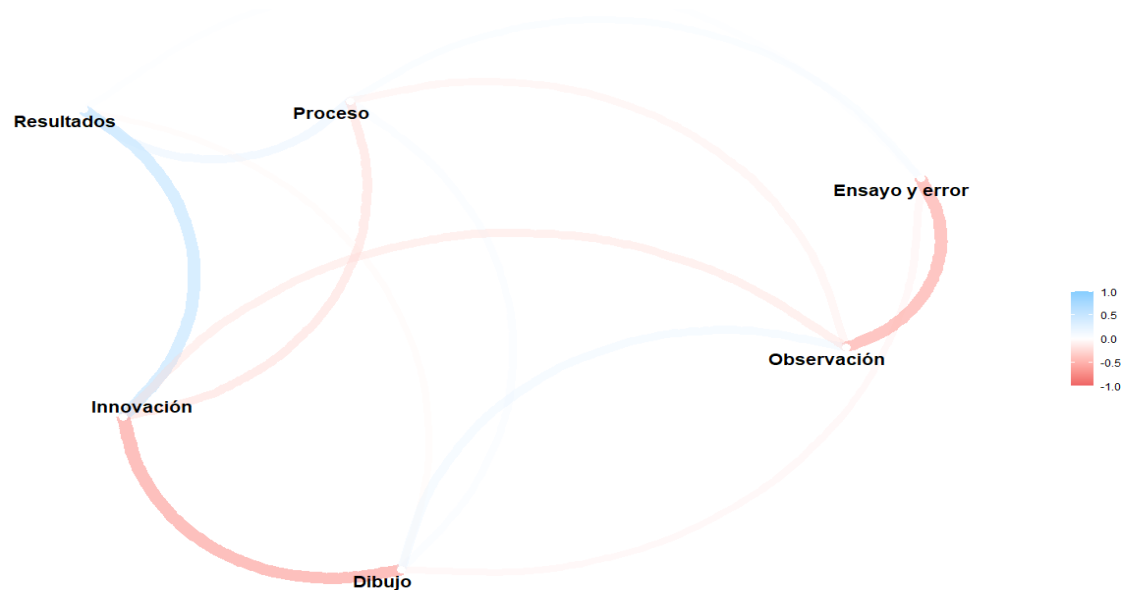
El resultado que se ve en la gráfica indica que las variables que están por encima de cero están más correlacionadas entre sí, lo que puede indicar que esas actividades tienen mucho en común al momento de materializar una idea en que orden sigue la secuencia de producción: Organice los ítems, enumerándolos en orden de uso.

Como lo sugiere la pregunta número 4

Por otra parte, las actividades que poseen un índice de correlación por debajo del cero dan a entender que no están muy relacionadas entre y que de alguna forma si en el ambiente académico pueden potenciar la materialización de ideas entonces se pueden plantear actividades para reforzar ese vínculo que se nota algo débil.

Este grafico también se puede representar mediante una red que permite visualizar estas correlaciones mediante nodos y arcos que representan el nivel visto anteriormente.

Figura 9. Referencia grafica correlación en red



Nota: Ing. Jorge Andrés Sánchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Correlación La correlación nos permite **medir el signo y magnitud de la tendencia** entre dos variables. En la figura 1 vemos diferentes valores del coeficiente de correlación y sus diagramas de dispersión correspondientes. Podemos ver que:

1. **El signo nos indica la dirección de la relación**, como hemos visto en el diagrama de dispersión.

- un valor **positivo** indica una relación directa o positiva,
- un valor **negativo** indica relación indirecta, inversa o negativa,
- un valor **nulo** indica que no existe una tendencia entre ambas variables (puede ocurrir que no exista relación o que la relación sea más compleja que una tendencia, por ejemplo, una relación en forma de U).

2. **La magnitud nos indica la fuerza de la relación**, y toma valores entre -1 a 1. Cuanto más cercano sea el valor a los extremos del intervalo (1 o -1) más fuerte será la tendencia de las variables, o será menor la dispersión que existe en los puntos alrededor de dicha tendencia. Cuanto más cerca del cero esté el coeficiente de correlación, más débil será la tendencia, es decir, habrá más dispersión en la nube de puntos.

- si la correlación vale 1 o -1 diremos que la correlación es “perfecta”,
- si la correlación vale 0 diremos que las variables no están correlacionadas.

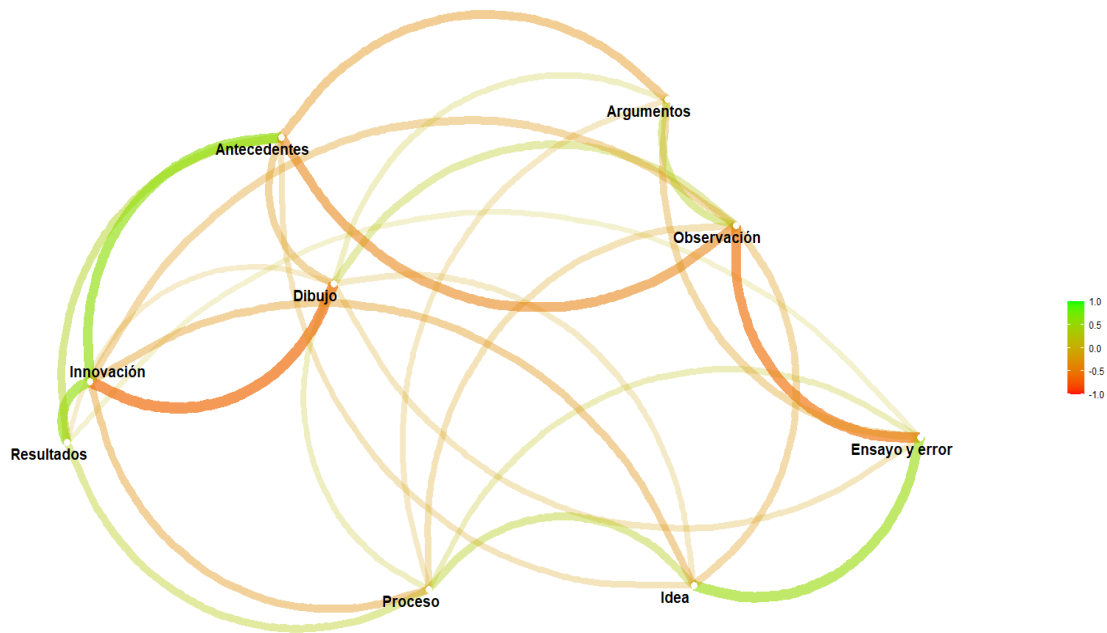
Resultados análisis de correlación preguntas 4,5,6,8

Los resultados que se muestran a continuación corresponden al cuestionario respondido por estudiantes ya que esta muestra contiene la cantidad de datos suficientes y

variedad en sus respuestas lo que permite aplicar el algoritmo para obtener la correlación entre las variables que se analizan.

En el caso de la muestra de docentes y exalumnos la muestra analizada debido a que su tamaño es pequeño y las respuestas que los encuestados dieron son muy parecidas la desviación estándar arrojada es cero por lo que este análisis no es posible hacerlo.

Figura 10. Gráfico de correlación en red Pregunta 4



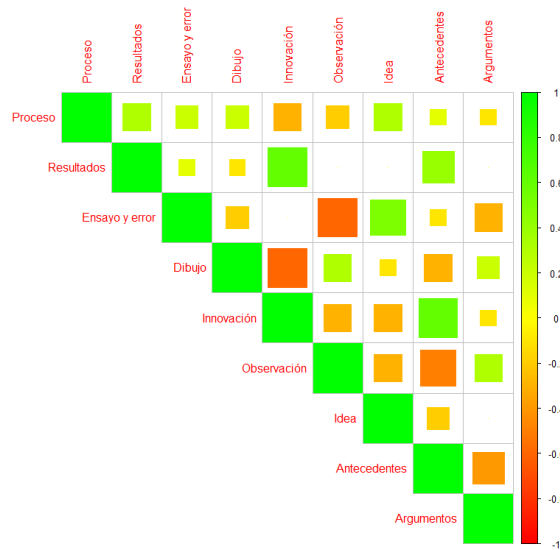
Nota: Ing. Jorge Andrés Sanchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Gráfico 2. Gráfico de correlación numérica. Pregunta 4



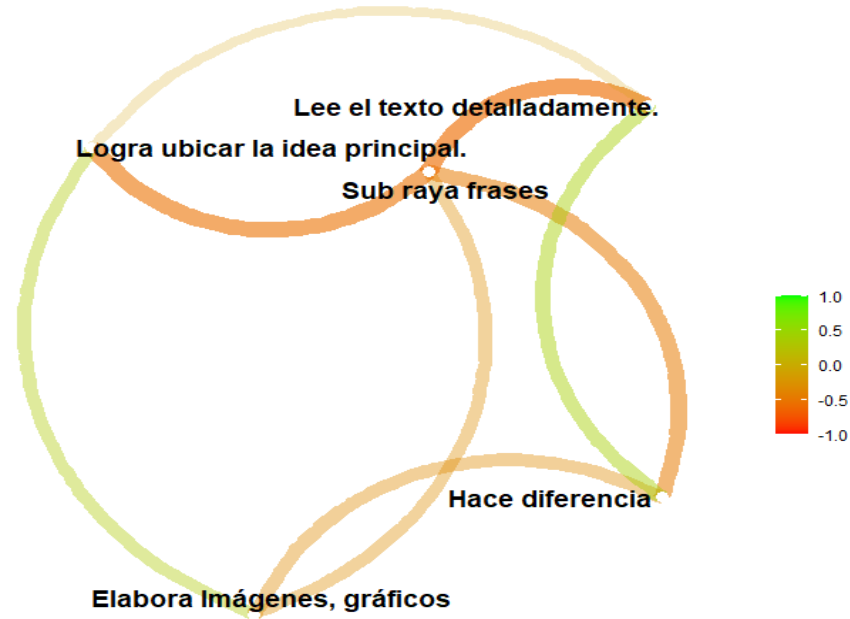
Nota: Ing. Jorge Andrés Sanchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Gráfico 3. Gráfico de correlación por colores Pregunta 4



Nota: Ing. Jorge Andrés Sanchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Figura 11. Gráfico de correlación en red Pregunta 5



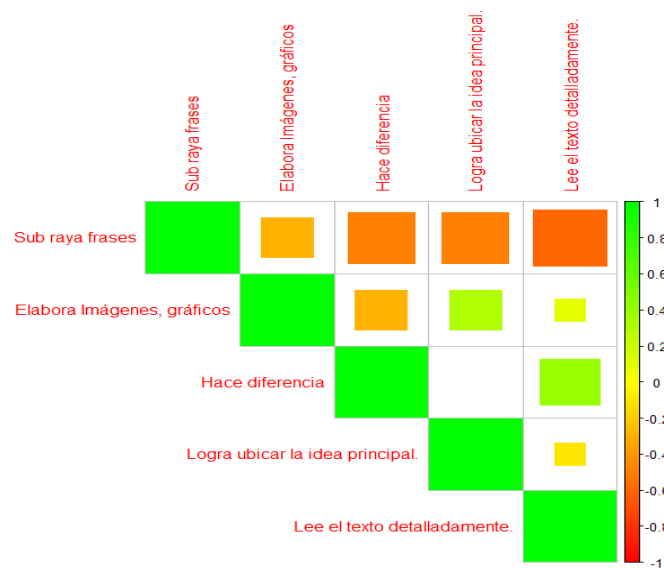
Nota: Ing. Jorge Andrés Sánchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Gráfico 4. Gráfico de correlación numérica. Pregunta 5



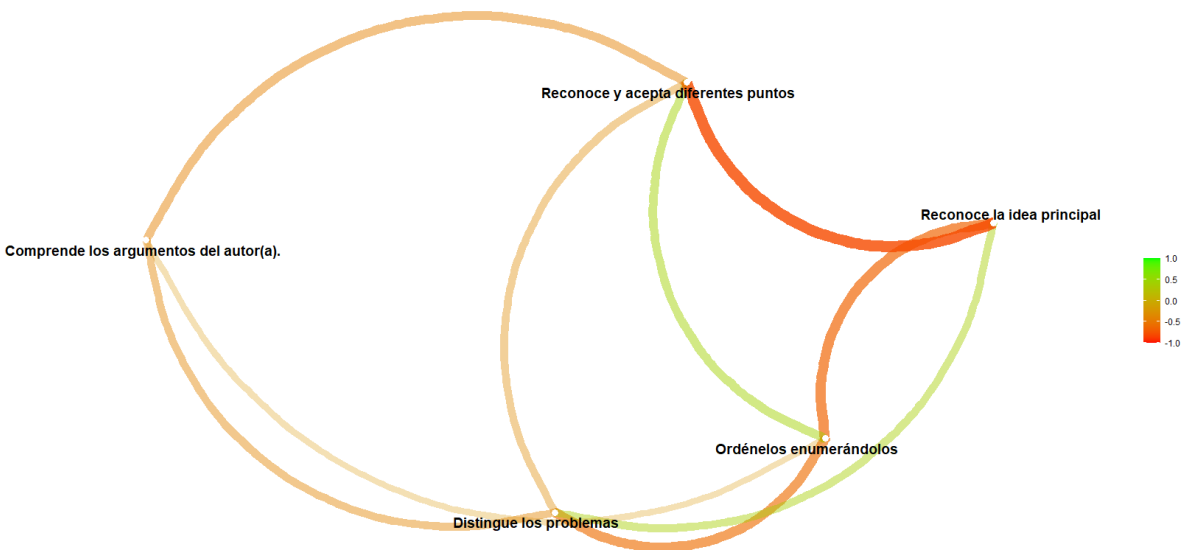
Nota: Ing. Jorge Andrés Sanchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Gráfico 5. Gráfico de correlación por colores Pregunta 5



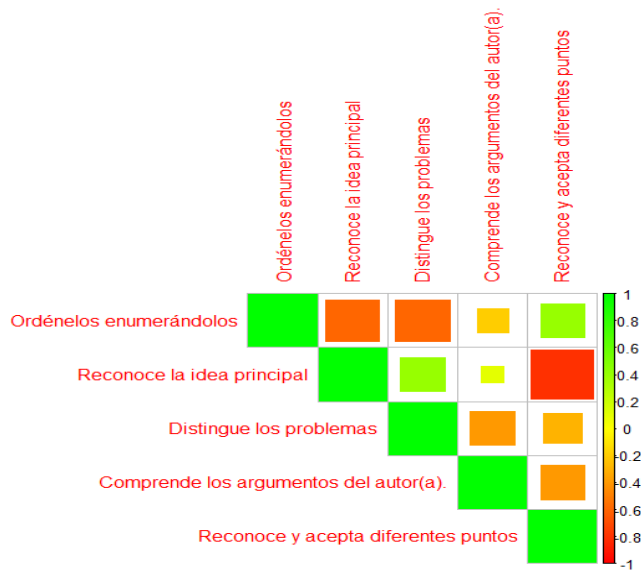
Nota: Ing. Jorge Andrés Sanchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Figura 12. Gráfico de correlación en red Pregunta 6.



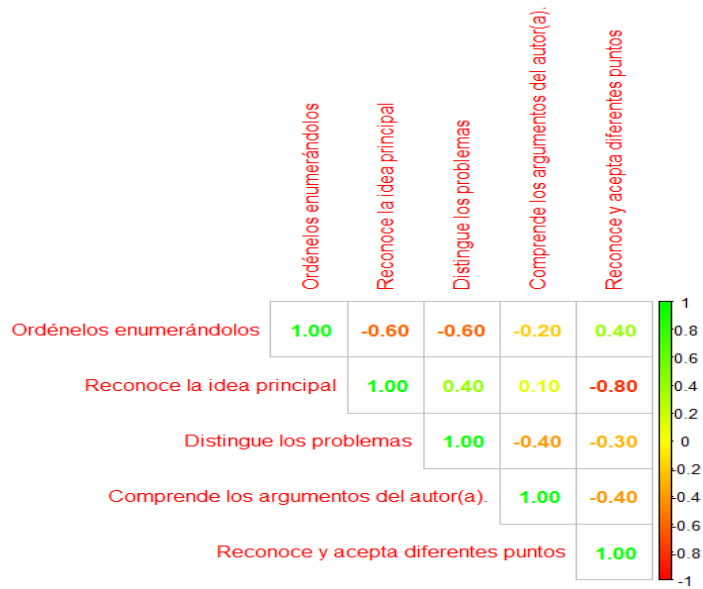
Nota: Ing. Jorge Andrés Sanchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Gráfico 6. Gráfico de correlación numérica. Pregunta 6.



Nota: Ing. Jorge Andrés Sánchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Gráfico 7. Gráfico de correlación por colores Pregunta 6.



Nota: Ing. Jorge Andrés Sánchez C. Jorge.tech20@gmail.com

Capítulo V. Análisis Y Discusión De Datos.

5.1. Resultados y Discusión

Resumen de resultados cuestionarios Estudiantes Artes Visuales Segundo Semestre.

Tabla 14. Resumen de resultados Egresados Artes Visuales.

PREGUNTA	EAV201	EAV202	EAV203
1	SI	SI	SI
2	SI	SI	SI
3	NO	NO Responde	NO
4	1. Antecedentes 2. Idea 3. Ensayo Y Error 4. Innovación 5. Proceso 6. Dibujo 7. Observación 8. Argumentos 9. Resultados 10. No	1. Idea 2. Innovación 3. Observación 4. Antecedentes 5. Ensayo Y Error 6. Argumentos 7. Proceso 8. Dibujo 9. Resultados 10. No	1. Observación 2. Idea 3. Antecedentes 4. Argumentos 5. Innovación 6. Proceso 7. Dibujo 8. Ensayo Y Error 9. Resultados 10. No
5	1. Lee 2. Usa Negrita 3. Ubica La Idea 4. Concepto 5. Elaborar Imágenes	1. Lee 2. Ubica La Idea 3. Elaborar Imágenes 4. Concepto 5. Usa Negrita	1. Lee 2. Usa Negrita 3. Ubica La Idea 4. Concepto 5. Elaborar Imágenes
6	1. Comprende Autor(A) 2. Reconoce Idea Principal 3. Distingue Problemas 4. Reconoce Puntos De Vista 5. Diferencia Opiniones 6. No	1. Distingue Problemas 2. Reconoce Idea Principal 3. Comprende Autor(A) 4. Diferencia Opiniones 5. Reconoce Puntos De Vista 6. No	1. Reconoce Idea Principal 2. Distingue Problemas 3. Comprende Autor(A) 4. Diferencia Opiniones 5. Reconoce Puntos De Vista 6. No
7	SI/ Taller	SI / Taller	SI/ Conferencia
8	1. Registra Información	1. Registra Información	1. Registra Información

	2. Parafrasea 3. Plantea Preguntas 4. Rebate 5. Moderador(a)	2. Plantea Preguntas 3. Rebate 4. Parafrasea 5. Moderador(a)	2. Plantea Preguntas 3. Rebate 4. Modera 5. Parafrasea
9	SI	SI	SI
10	SI	SI	SI
11	No responde	SI	No responde
12	SI	SI	SI
13	No responde	SI	SI
14	SI	SI	SI
15	1. Artista Visual 2. Diseñador(a) 3. Investigador(a) 4. No	1. Artista Visual 2. Diseñador(a) 3. Artista 4. Investigador(a)	1. Artista Visual 2. Investigador (a) 3. Diseñador(a) 4. No
16	NO	NO	SI
17	SI	SI	SI
18	NO	SI	SI
PREGUNTA	EAV204	EAV205	EAV206
1	SI	SI	SI
2	No explica	SI	SI
3	NO	NO	NO
4	1. Observación 2. Antecedentes 3. Innovación 4. Idea 5. Dibujo 6. Proceso 7. Ensayo Y Error 8. Resultados 9. _____ 10. Argumentos	1. Idea 2. Antecedentes 3. Observación 4. Ensayo Y Error 5. Dibujo 6. Proceso 7. Resultados	1. Idea 2. Observación 3. Ensayo Y Error 4. Antecedentes 5. Innovación 6. Proceso 7. Dibujo 8. Argumentos 9. Resultados
5	1. Lee 2. Ubica La Idea 3. Usa Negrita 4. Concepto 5. Elaborar Imágenes	1. Lee 2. Usa Negrita 3. Ubica La Idea 4. Concepto 5. Elaborar Imágenes	1. Lee 2. Ubica La Idea 3. Usa Negrita 4. Concepto 5. Elaborar Imágenes
6	1. Reconoce Idea Principal 2. Comprende Autor(A) 3. Distingue Problemas	1. Comprende Autor(A) 2. Reconoce Idea Principal 3. Distingue Problemas	1. Comprende Autor(A) 2. Reconoce Idea Principal 3. Distingue Problemas

	4. Diferencia Opiniones 5. Reconoce Puntos De Vista 6. No	4. Diferencia Opiniones 5. Reconoce Puntos De Vista 6. No	4. Diferencia Opiniones 5. Reconoce Puntos De Vista 6. No
7	SI / Conferencia	SI / Taller	SI / Conferencia
8	1. Registra Información 2. Parafrasea 3. Plantea Preguntas 4. Rebate 5. Moderador(a)	1. Registra Información 2. Plantea Preguntas 3. Parafrasea 4. Moderador(a) 5. Rebate	1. Registra Información 2. Rebate 3. Plantea Preguntas 4. Moderador(A) 5. Parafrasea
9	NO Considera	SI	SI
10	SI	SI	SI
11	SI	SI	SI
12	SI	SI	SI
13	SI	SI	SI
14	SI	SI	SI
15	1. Artista Visual 2. Diseñador(A) 3. Investigador(A) 4. Espectador	1. Artista Visual No explica	1. Investigador(A) 2. Artista Visual 3. Diseñador(A)
16	No explica	No explica	SI Explica
17	SI	SI	SI
18	NO	SI	SI
PREGUNTA	EAV207	EAV208	EAV209
1	SI	SI	SI
2	NO	SI	SI
3	SI	NO	SI
4	1. Antecedentes 2. Idea 3. Observación 4. Innovación 5. Dibujo 6. Proceso 7. Argumentos 8. Ensayo Y Error 9. Resultados 10. No	1. Observación 2. Antecedentes 3. Idea 4. Argumentos 5. Proceso 6. Dibujo 7. Ensayo Y Error 8. Resultados	1. Innovación 2. Observación 3. Antecedentes 4. Argumentos 5. Idea 6. Dibujo 7. Ensayo Y Error 8. Proceso 9. Resultados 10. No
5	1. Usa Negrita 2. Ubica La Idea 3. Lee 4. Concepto	1. Usa Negrita 2. Lee 3. Ubica La Idea 4. Elaborar Imágenes	1. Lee 2. Usa Negrita 3. Concepto 4. Ubica La Idea

	5. Elaborar Imágenes	5. Concepto	5. Elaborar Imágenes
6	1. Reconoce Idea Principal	1. Comprende Autor(A) 2. Reconoce Idea Principal 3. Distingue Problemas 4. Reconoce Puntos De Vista 5. Diferencia Opiniones 6. No	1. Reconoce Idea Principal 2. Distingue Problemas 3. Comprende Autor(A) 4. Reconoce Puntos De Vista 5. Diferencia Opiniones 6. No
7	SI/ Conferencia	SI / Taller	SI / Taller
8	1. Registra Información 2. Rebate 3. Plantea Preguntas 4. Moderador(a) 5. Parafrasea	1. Registra Información 2. Parafrasea 3. Rebate 4. Plantea Preguntas 5. Moderador(a)	1. Registra Información 2. Plantea Preguntas 3. Rebate 4. Moderador(a) 5. Parafrasea
9	SI	SI	NO
10	SI	SI	NO
11	NO	NO	NO
12	SI	NO	SI
13	SI	NO	SI
14	SI	SI	NO
15	1. Artista Visual 2. Diseñador 3. Investigador(a)	1. Artista Visual 2. Investigador(a) 3. Diseñador(a)	1. Investigador(a) 2. Diseñador(a) 3. Artista Visual
16	NO	SI	SI
17	NO	SI	NO
18	SI	SI	SI
PREGUNTA	EAV210	EAV211	
1	NO	SI	
2	NO	SI	
3	SI	NO	
4	1. Observación 2. Idea 3. Dibujo 4. Antecedentes 5. Argumentos 6. Ensayo Y Error 7. Proceso	1. Observación 2. Idea 3. Dibujo 4. Argumentos 5. Proceso 6. Ensayo Y Error 7. Antecedentes	

	8. Innovación 9. Resultados 10. No	8. Innovación 9. Resultados 10. No	
5	1. Lee 2. Ubica La Idea 3. Concepto 4. Usa Negrita 5. Elaborar Imágenes	1. Lee 2. Ubica La Idea 3. Concepto 4. Usa Negrita 5. Elaborar Imágenes	
6	1. Reconoce Idea Principal 2. Comprende Autor(A) 3. Diferencia Opiniones 4. Distingue Problemas 5. Reconoce Puntos De Vista 6. No	1. Comprende Autor(A) 2. Reconoce Idea Principal 3. Distingue Problemas 4. Diferencia Opiniones 5. Reconoce Puntos De Vista 6. No	
7	SI/ Taller	SI / Seminario	
8	1. Registra Información 2. Plantea Preguntas 3. Parafrasea 4. Rebate 5. Moderador(a)	1. Registra Información 2. Parafrasea 3. Plantea Preguntas 4. Rebate 5. Moderador(a)	
9	NO	NO	
10	NO	SI	
11	NO	NO responde	
12	SI	NO	
13	SI	NO	
14	SI	SI	
15	1. Artista Visual 2. Investigador(a) 3. Diseñador	1. Artista Visual 2. Diseñador(a) 3. Investigador(a)	
16	SI	NO	
17	SI	SI	
18	SI	NO	

Tabla 15. Resumen resultados cuestionarios Docentes Artes Visuales.

PREGUNTA	DAV01	DAV02	DAV03
1	SI	SI	SI
2	SI	SI	SI
3	SI	NO	NO
4	1. Observación 2. Exploración 3. Idea 4. Antecedentes 5. Dibujo 6. Proceso 7. Ensayo Y Error 8. Argumentos 9. Resultados 10. Innovación	1. Observación 2. Idea 3. Dibujo 4. Antecedentes 5. Innovación 6. Argumentos 7. Proceso 8. Ensayo Y Error 9. Resultados 10. Evaluación	1. Observación 2. Dibujo 3. Idea 4. Argumento 5. Proceso 6. Innovación 7. Ensayo y error 8. Innovación 9. Resultados
5	1. Elaborar Imágenes 2. Ubica La Idea 3. Concepto 4. Usa Negrita 5. Lee	1. Lee 2. Ubica La Idea 3. Usa Negrita 4. Elaborar Imágenes 5. Concepto	1. Usa negrita 2. Elabora imágenes 3. Lee 4. Ubica la idea 5. Concepto
6	1. Opinión Argumentada 2. Reconoce Puntos De Vista 3. Reconoce Idea Ppal 4. Comprende Autor(A) 5. Distingue Problemas 6. Diferencia Opiniones	1. Reconoce Idea Ppal 2. Comprende Autor(A) 3. Diferencia Opiniones 4. Distingue Problemas 5. Reconoce Puntos De Vista 6. Otro	1. Comprende Autor(A) 2. Reconoce idea 3. Diferencia Opiniones 4. Distingue Problemas 5. Reconoce Puntos De Vista Otro
7	SI/ Otro OPSICON METODOLOGICA	SI / TALLER	SI / TALLER
8	1. Plantea Preguntas 2. Moderador(A) 6. Rebate 7. Parafrasea	1. Plantea Preguntas 2. Rebate 6. Parafrasea 7. Modera 8. Registra Información	1. Plantea Preguntas 2. Moderador(A) 3. Rebate 4. Parafrasea

	8. Registra Información		5. Registra Información
9	SI	SI	SI
10	SI	SI	SI
11	SI	SI	SI
12	SI	SI	SI
13	SI	SI	SI
14	SI	SI	SI
15	1. Artista Visual 2. Gestor Cultural 3. Diseñador 4. Investigador(A)	1. Otro 2. Artista Visual 3. Diseñador 4. Investigador(A)	1. Artista Visual
16	SI	SI	SI
17	SI	SI	SI
18	SI	SI	SI

Nota:

Tabla 16. Resumen resultados cuestionarios Egresados Artes Visuales

PREGUNTA	MEAV01	MEAV02	MEAV03
1	SI	SI	SI
2	SI	NO	SI
3	NO	NO	NO
4	1. Observación 2. Idea 3. Innovación 4. Dibujo 5. Ensayo y error 6. Antecedentes 7. Argumentos 8. Proceso 9. Resultados	1. X 2. Observación 3. Dibujo 4. Idea 5. Innovación 6. Antecedentes 7. Proceso 8. Ensayo Y Error 9. Resultados 10. Argumentos	1. Dibujo 2. Idea 3. Antecedentes 4. Argumentos 5. Observación 6. Ensayo y error 7. Proceso 8. Resultados 9. Innovación
5	1. Lee 2. Ubica La Idea 3. Usa Negrita 4. Elabora imágenes 5. Concepto	1. Lee 2. Ubica La Idea 3. Usa Negrita 4. Elaborar Imágenes 5. Concepto	1. Elabora imágenes 2. Usa Negrita 3. Ubica la idea 4. Lee 5. Concepto

6	1. Reconoce idea principal 2. Comprende autor(a) 3. Reconoce puntos de vista. 4. Distingue Problemas 5. Diferencia Opiniones	1. Comprende Autor(A) 2. Reconoce Idea Principal 3. Diferencia Opiniones 4. Distingue Problemas y Reconoce Puntos De Vista	1. Reconoce idea principal 2. Comprende autor(a) 3. Reconoce puntos de vista. 4. Distingue Problemas 5. Diferencia Opiniones
7	Si/ Otro Taller teórico	Si / Catedra	Si /Taller
8	1. Registra información 2. Plantea preguntas 3. Moderador(A) 4. Rebate 5. Parafrasea	1. Parafrasea 2. Registra Información 3. Plantea Preguntas 4. Rebate 5. Modera	1 Parafrasea
9	SI	SI	SI
10	SI	SI	SI
11	SI	SI	SI
12	SI	SI	SI
13	SI	NO	NO
14	SI	SI	SI
15	1. Diseñador(a) 2. Investigador(a) 3. Artista Visual	1. Artista Visual 2. Otro 3. Investigador(a) 4. Diseñador(a)	1. Artista Visual Diseñador
16	SI	SI	SI
17	Falta mucho por brindar herramientas a los estudiantes	Se debe de implementar elementos de diseño.	Ninguna

Nota: Elaboración propia.

5.2.Discusión de Resultados

Teniendo en cuenta los resultados arrojados por la herramienta de investigación y la tabulación de las respuestas del instrumento de recolección aplicado a la población objeto de esta investigación se deduce que:

El instrumento de recolección de resultados se hizo extenso para algunos de los encuestados.

En el proceso de validación de instrumentos no se relacionó la extensión de los mismos como posible falencia.

A pesar que las preguntas en su mayoría eran abiertas los grupos de encuestados respondieron muy brevemente y en ocasiones con monosílabos.

El diligenciamiento por parte de los grupos encuestados fue virtual por la pandemia.

Los grupos de egresados y docentes, como muestras fueron pequeña y sus repuestas muy parecidas, por tal motivo la derivación estándar fue cero, no siendo posible su análisis por el programa R.

Las respuestas de egresados y docentes que no fueron analizadas por el programa R arrojaron un diagnóstico del imaginario del programa el cual fue analizado de forma análoga por el investigador, de lo cual se pueden desprender algunas consideraciones.

Conclusiones de los Maestros Egresados

El grupo de egresados en su mayoría considera en términos generales que la academia le hace falta entregar herramientas de producción y elementos de diseño.

Si ven necesario en sus procesos hacer registro.

Se dividen en definir su perfil profesional la mayoría se definen por artistas visuales y los restantes como diseñadores quedando de ultimas el perfil de investigador.

En su totalidad consideran la implementación de proyectos de investigación creación en talleres y aulas, pero en general no consideran necesario la implementación del pensamiento de diseño.

Expresan claramente la diferencia entre diseñar y crear asociando el diseño con la industria o boceto inicial.

Los elementos conceptuales más frecuentes asociados a la investigación creación usados por ellos son entre otros el uso y reconocimiento de los materiales y medios, observación, análisis y resultados y algunas fuentes como el cine y la filosofía.

Entienden en general el uso e implementación de la investigación creación, pero su explicación es diferente, ya sea desde los materiales, la investigación constante, procesos y mecanismos de exposición, no hay un imaginario común.

En general argumentan tener buenas ideas y proyectos argumentados, pero dudan en referencia a la fuente de inspiración, la necesidad del sentido en lo que hacen o entender que se trata de procesos de estudio.

El papel asumido en el taller o aula de clase se caracteriza por hacer registro de la información más importante y global y plantear preguntas orales formal e informalmente en general parafrasean, poco moderan o debaten con argumentos sólidos lo dicho por otros, en general su actitud fue pasiva.

Les parece pertinente hacer una actividad académica en pensamiento de diseño que aporte a sus procesos pedagógicos de investigación en especial talleres, teórico y catedra.

Comprenden un tema investigado si reconocen la idea principal y comprenden los argumentos del autor(a), reconociendo y aceptando diferentes puntos de vista sobre el tema, diferenciando los hechos de las opiniones.

Usan en general, entre otras estrategias para comprender un texto investigativo; leer el texto atentamente, ubicar la idea principal subrayando la frase usando resaltador o

usando **negrita** o *cursiva* para finalmente elaborar, imágenes, gráficos, ilustraciones, mentefactos, tablas, o mapas conceptuales.

Para materializar una idea el grupo de egresados siguen una secuencia de producción basada principalmente en la observación, la idea y el dibujo en igual nivel de importancia, seguido por los antecedentes, innovación, ensayo y error en ese orden, dejando al final los argumentos, el proceso y los resultados.

Los egresados encuestados no conocen ni aplican el concepto pensamiento de diseño en sus procesos creativos de investigación, por considerar que el programa asume enseña procesos personales de investigación y no como empresas y porque desconocen o no han oído el concepto.

Los egresados conocen o conocieron la identidad, misión y visión del programa mediante la socialización que hizo el programa en los primeros semestres, para otros la identidad es desconocida y para otros conocen generalidades ligadas a categorías como investigación, integral, contexto regional, teórico practico.

Por último, los egresados si conocen su perfil profesional a pesar que en principio no tenían conocimiento, describiéndolo como estar dirigido al desarrollo de propuestas plásticas y visuales dentro de la línea del arte contemporáneo y el desempeño como docentes universitarios, gestores culturales, curadores de exposiciones y creadores, complementado con la información que ofrece la página como productor/ autor de planes de estudio y creativo.

En términos generales describen y conocen apartes, pero desconocen el perfil de investigador creador.

Conclusiones de los Docentes del Programa

El grupo de docentes encuestados del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona considera tener cuidado al unificar o estandarizar con exclusividad las rutas de creación para no perder sus propósitos individuales como estrategias procedimentales, no obstante, se hace necesario también tener una conexión entre la construcción de pensamiento y desarrollo de las propuestas siendo primordial tener conocimientos de diseño aplicables a las propuestas.

Los docentes si ven necesario en sus procesos hacer registro siempre y cuando sea de interés investigativo fuera del educativo, el registro minucioso de los procesos puede ser más interesante que el producto pudiendo conllevar a nuevas ideas y propuestas, siendo el registro fundamental para establecer conclusiones de mejoras en los procesos realizados.

Los docentes se identifican con otro perfil distinto al de la encuesta, pero definen el suyo Artista Visual y lo complementan en el mismo grado de importancia con el de investigador y diseñador entre los otros perfiles aparece el de gestor cultural.

Los docentes encuentran sus opiniones divididas con la implementación de proyectos de investigación creación en talleres y aulas, por un lado si se podría dar en algunos cursos pero no en todos, ya que las responsabilidades investigativas propias para resolver un problema son distintas, por otro lado no siempre la investigación debe ir ligada a resolver un objetivo esto limita opciones de creación libres y funcionales no necesariamente basadas en problemas, se beben de construir pensamiento desde los ejercicios más sencillos hasta los más complejos donde el producto no se deba al desarrollo de una técnica, de otro lado se piensa que no es pertinente si se trata en los términos de investigación rigurosa que conlleve experimentación la cual irían en contra de cursos de

naturaleza práctica, las cuales deben ir acompañadas de reflexiones teóricas, históricas, y estéticas acompañadas de la ejecución de la práctica técnica en competencias específicas del hacer.

En su mayoría los docentes ven en el pensamiento de diseño como un procedimiento de creación, ampliar esta opción siempre es una valiosa oportunidad para brindar caminos creativos, el pensamiento de diseño es necesario y elemental para generar diversas estrategias que permita el desarrollo de proyectos de creación y potenciar las capacidades creativas y el trabajo desde los colectivos.

Los docentes expresan claramente la diferencia entre diseñar y crear una obra asociando al diseño con la solución real de un problema y con la relación en elementos que conlleven a una lectura y el arte con algo más de la ficción del autor, donde la creación de una obra de arte puede no tener esta relación de elementos liberándolo de esas problemáticas, concluyendo que el origen común del arte y el diseño demuestran que dichas diferencias se diluyeron pudiendo el arte resolver problemas y el diseño especular, cubriendo en ambos las mismas áreas del conocimiento.

Los elementos conceptuales más frecuentes asociados a la investigación creación usados por los docentes entre otros están; partir de un problema, plantear propósitos, estudiar teóricamente el tema, los antecedentes, definir una metodología creativa, registrar todo el proceso y difundir el conocimiento generado relacionado con los materiales y lo que dicen, es decir, los materiales se convierten en la esencia del dialogo con el público, desde la imagen no solo en su configuración como representación sino como concepto plástico amplio desde la técnica .

Por tal motivo los docentes de Artes Visuales entienden en general entienden el uso e implementación de la investigación como concepto clasificándolo en diferentes tipos de investigación en procesos de creación, donde la investigación da un orden estructurado y lógico al proceso, indagando datos en pro del desarrollo y procurando la mayor novedad posible, siendo el eje central de la producción desde el reconocimiento del material y los medios, la fundamentación teórica y uso de la técnica y al comprender e interpretar los pasos estructurales que proponen los sistemas de métodos de investigación, facilitando y ayudando a la ejecución de ideas dentro del contexto académico, estos pasos metódicos dan claridad y puesta practica de los proyectos personales.

Igualmente, en referencia si consideran que sus proyectos e ideas que sugieren crear a los estudiantes tienen buena argumentación y diseño, ellos responden que preferiblemente no se sugieren ideas sino múltiples opciones para que el estudiante tenga la necesidad de valorar los argumentos y tomar sus propias decisiones, teniendo como énfasis la coherencia en aspectos conceptuales y de diseño, planteando procesos de investigación teórica y visual basada en fenómenos reales , aplicando estructuras propuestas por autores desde sus propósitos.

En relación a su papel Docente en el aula de clase o taller se caracterizan por primero preguntar, parafrasean para argumentar, de igual manera moderan y rebaten lo dicho por los otros con argumentos sólidos para finalmente registrar la información mas importante y el sentido global.

Les parece pertinente hacer una actividad académica en pensamiento de diseño que aporte a sus procesos pedagógicos de investigación en especial talleres incorporando el

pensamiento de diseño como opción metodológica en los proyectos individuales de los talleres de profundización y profesionales.

Los docentes consideran que el estudiante comprendió un tema investigado si reconocen de igual manera la idea principal y los argumentos del autor(a), teniendo en cuenta también otros factores como que el estudiante tiene la capacidad argumentativa para generar un nuevo texto y enjuicia críticamente logrando su propia opinión argumentada, también cuando reconoce y acepta diferentes puntos de vista sobre el tema, distingue los problemas y soluciones mencionadas en el tema y finalmente diferencia los hechos de las opiniones.

Los docentes sugieren a los estudiantes usar, entre otras estrategias para comprender un texto investigativo; elaborar, imágenes, gráficos, ilustraciones, mentefactos, tablas, o mapas conceptuales, logre ubicar la idea principal para el subrayando de la frase usando resaltador, **negrita** o *cursiva*, lea el texto detalladamente para hacer diferencia entre conceptos simples y compuestos.

Para que el estudiante materialice una idea el grupo de docentes considera la siguiente secuencia de producción basada principalmente en la observación, la idea y el dibujo seguido por los antecedentes, argumentos, el proceso, el ensayo y error, la innovación, para llegar a los resultados complementan esta secuencia la exploración y la evaluación.

Los docentes encuestados en su mayoría no conocen ni aplican el concepto pensamiento de diseño en sus procesos creativos de investigación, por no tener el concepto presente o no haberlo escuchado, el docente que conoce y aplica el pensamiento de diseño

argumenta que es un proceso valorado como método de creación en donde se cuenta con un proyecto estructurado y ordenado para crear.

La mayoría de los docentes conocen o conocieron la identidad, misión y visión del programa por ser una filiación a los propósitos institucionales enfocado en la formación visionando un programa líder en procesos investigativos y creativos, un docente reconoce la misión del programa en formar líderes con integridad con capacidad para el desarrollo de propuestas plásticas contemporáneas, pero desconoce la identidad y la visión del programa.

Por último, los docentes encuestados en su totalidad si conocen el perfil profesional del programa como perfil amplio que cubre ocupaciones en gestión cultural, curaduría, investigación, la producción creativa plástica contemporánea y digital entre otros, este perfil está ligado al desarrollo de dichas propuestas plásticas y visuales dentro de la línea del arte contemporáneo e igual manera para el desempeño como docentes.

Conclusiones de los Estudiantes de Segundo Semestre

Para los estudiantes encuestados es significativo sin importar el tema tener presente la investigación, la manera en que se trato el tema en la investigación es trascendental con respecto al aprendizaje para sus propios proyectos, siendo el proceso investigativo necesario para fortalecer las bases de conocimiento y el significado al trabajo del artista evitando la repetición e innovar continuamente.

El pensamiento de diseño fortalece mucho a la hora de comprender y no limita al estudiante, funcionando como una herramienta de conocimiento constante y reutilizable, entendido como conocimiento nuevo bien recibido, el diseño no se aparta del proceso de retener información frente al proceso de información técnico, lo que lleva a enlazar su

cercanía a un perfil profesional, afianzar el pensamiento de diseño implementa más procesos de investigación tanto teóricos y prácticos en el diseño; estudiando más el pensamiento conceptual aplicado como prácticas en las materias.

Como idea el pensamiento de diseño es interesante para hacer proyectos en semestres más adelantados, el maestro titular de esta investigación busca concientizar la idea de lo importante que es tomar temas de investigación como buen aporte a la educación buscando la forma de que los estudiantes se interesen.

En referencia al uso de la técnica de registrar todo el proceso pedagógico para mejorar la practica investigativa los estudiantes encuestados consideran que, si ayuda para tener mas bases para tratar mejor los temas de investigación y mejorar el entendimiento al hacer nuevas revisiones, haciendo que el proceso sea más sólido y consiente, para la retroalimentación generando conclusiones más amplias, siendo fundamental para mejorar aspectos futuros evitando caer en los mismos errores y se pueda innovar en futuras propuestas.

De estos procesos pedagógicos de registro se enseñan métodos de investigación de forma más clara, creando una serie de antecedentes que están bajo nuestra creación los cuales serán de gran ayuda para el desarrollo de la conciencia de los procesos creativos.

Como estudiantes se identifican con el perfil de Artistas Visuales, investigadores y diseñadores en ese orden, teniendo entre otros perfiles el de espectador y artista.

En su mayoría consideran que se podría implementar proyectos de investigación creación en todas las clase y talleres ya que esto ampliaría su conocimiento e ideas, al tener

en cuenta el avance del conocimiento y el enfoque de la historia y la creación y el cómo en la elaboración de proyectos, académicamente es un aporte positivo, relacionarse estrechamente con la investigación creación, ampliando más ángulos de aprendizaje, expande la imaginación invitando al aprendizaje autónomo, siendo parte del perfil profesional para saber cómo implementarlo ya como egresados, para buscar la manera de renovar lo aprendido a partir de la investigación y la creación de proyectos.

Por otro lado consideran que como metodología es buena, reduciría el bloqueo creativo, no siendo aplicado en todas las áreas ya que en ocasiones el proceso creativo no es lineal, en los primeros semestres sería de más ya que se deben de conocer primero las técnicas antes de hacer proyectos, Todo equivale al interés y objetivo que se quiera lograr con los proyectos por parte del docente, no estando de más su implementación, sería satisfactorio tener un objetivo de aprendizaje e incluso aprender cosas nuevas, siendo tentadora la idea de fomentar ser entes investigadores.

Los estudiantes encuestados, en su opinión de implementar el pensamiento de diseño en sus proyectos de investigación creación consideran que; es una buena estrategia a la hora de rendir el tiempo, haciendo de la creación una explosión de ideas como buena forma de elaborar los proyectos, dando un toque organizado, llevando a fin la evaluación sirviendo para reflexionar el trabajo que se está realizando, como manera efectiva de organizar el procedimiento.

Igualmente estaría interesante, todo aporte positivo que permita mejorar el proceso de investigación creación es fundamental, al momento de ejecutar un proyecto con herramientas específicas y con objetivos claros ayuda más rápidamente a entender el error y

solucionarlo con medidas más funcionales, haciendo del pensamiento de diseño un punto infaltable,

Consideran que no es muy distante a lo que se realiza en los procesos, es buena idea, pero hay que saber cómo implementarlo sin que se vuelva algo monótono, sin olvidar la importancia de los trabajo más propios e individuales sobre todo aprender a disfrutar del proceso.

Los estudiantes encuestados explican la diferencia entre diseñar y crear obra de la siguiente manera; a la hora de hacer diseño estamos recreando algo que se tiene ya presente y cuando creamos estamos logrando nuestra creatividad, diseñar en general es la estructurar de la obra haciéndola visual, el diseño va de acuerdo a propuestas específicas, la obra en cambio esta mediada por el autor y sus preferencias y visión de las cosas.

Ambas tienen un proceso de creación; diseñar es como armar un rompe cabezas, organizar, mientras crear obra tiene su propio fin en la extracción de una idea personal expresándola sin satisfacer un gusto particular, diseñar es la planificación, la propuesta, la obra es la materialización llevar esa propuesta a la realidad de manera tangible, el diseño puede ser la concepción de la idea principal de la obra y el crear podría llegar a ser cercano a entrar en el ámbito sensible e individual.

Diseñar es donde se coloca la creatividad sobre un objeto para hacerlo más dinámico y funcional, la obra es algo único, en el diseño la obra se puede pensar en muchas maneras, primero surge una idea, después se diseña para luego realizarla en la obra, diseñar se encarga de construir un modelo, en su creación toma las riendas la imaginación.

Los estudiantes encuestados sustentan sus proyectos de investigación creación con los siguientes elementos conceptuales; con la formulación del problema, justificación,

objetivos generales y específicos y marco teórico, análisis, observación, agrupación de ideas principales, conceptos desconocido, planeación, error y ejecución, explicando el origen del significado o inspiración y el material utilizado, consignado en presentaciones, ensayos o reseñas con parámetros claros para la ejecución y creación de los proyectos que recoge lo visto en clase y con lo investigado sobre el tema ayudando que la obra tenga sentido consolidando la idea del proyecto.

Casi la mitad de los encuestados no responde o relacionan o encuentran elementos que sustenten sus procesos de investigación creación.

Los estudiantes encuestados entienden el uso e implementación de la investigación, como elemento conceptual que ayuda a al a creación de los proyectos de la siguiente manera; gracias a la investigación adquieren conocimiento e innovación, mejorando la estructura, creación y desarrollo del proyecto de investigación, permitiendo la significación del trabajo realizado su entendimiento y trasfondo, haciendo necesario tener ideas claras y conceptualizar todo para lograr buena expresión a la hora de generar un resultado como elemento fundamental en el proceso de creación.

La investigación como elemento conceptual ayuda a agrupar ideas, comprender la idea y su ejecución lógica, establece parámetros para poder entender y conceptualizar el porqué de la obra, el cómo llegar a desarrollarla al estudiar detalladamente todo lo que llegue a relacionarse con el proyecto, permitiendo acceder a gran variedad de antecedentes facilitando la capacidad de innovar.

Dos de los estudiantes encuestados manifestaron no tener ninguna información sobre el tema.

Los estudiantes encuestados en relación a si consideran que los proyectos e ideas realizados por ellos tienen buena argumentación, diseños y acabados; ellos respondieron lo siguiente; que la participación en clase de manera concisa integra los parámetros exigidos en el trabajo, realizando una previa revisión sobre los postulados de los documentos usados, haciendo importante tomarse el trabajo de hacer consciente la obra o cualquier proceso de aprendizaje.

Si, siempre y cuando la metodología de acción tome un tiempo considerable basada en la investigación, la organización de las ideas, consolidación de la información adecuada para que en el proceso de creación se pueda experimentar con las técnicas necesarias produciendo buen impacto.

Estas respuestas más que confirmar o no la calidad ellos productos sugieren una serie de consejos prácticos para lograr dicha calidad. No se atreven a afirmar la calidad de sus trabajos.

Casi la mitad de los encuestados consideran, que hay mucho que aprender todavía, no han realizado proyectos, se les dificulta el diseño conceptualizar las ideas y definir si el diseño es bidimensional o tridimensional, no hacen lo mejores acabados ni el mejor diseño no organizan bien las ideas y sintetizan informalmente.

Generalmente el papel en el aula de clase y talleres de los estudiantes encuestados es el siguiente; en su totalidad registran la información más importante y el sentido global de la clase, plantean preguntas en contextos de forma oral formales e informalmente, rebaten lo dicho por otros con argumentos sólidos, en menos cantidad parafrasean lo dicho por otros lo cuestionan, por último, dejan la opción de actuar como moderadores.

Los estudiantes encuestados en su totalidad si consideran pertinente la implementación de una actividad académica de pensamiento de diseño que aporte a sus procesos pedagógicos de investigación en igualdad de intensidad prefieren un taller o conferencia sobre el tema.

Los estudiantes encuestados consideran que comprenden un tema investigado cuando ellos reconocen la idea principal y secundaria del tema, comprender los argumentos del autor(a), distinguen los problemas y soluciones mencionadas en el tema, diferencian los hechos de las opiniones y reconocen y aceptan diferentes puntos de vista sobre el tema.

Los estudiantes encuestados para comprender un texto de investigación llevan el siguiente proceso y usando entre otras herramientas las siguientes; leer el texto detalladamente, logra ubicar la idea principal, subraya frases, usa resaltador, **negrita** o *cursiva*, haciendo diferencia entre los conceptos simples y compuestos, para finalmente elaborar imágenes, gráficos, ilustraciones, mentefactos, tablas, y mapas conceptuales.

En los estudiantes encuestados para materializar una idea, la siguiente secuencia de producción es la más frecuente; primero conciben una idea, hacen observación, en el mismo grado de importancia revisan antecedentes e innovan, luego tiene en cuenta los argumentos, dibujan, hacen ensayo error, revisan el proceso para finalmente presentar resultados, en esta secuencia es clara la contradicción de innovar y revisar antecedentes de forma simultánea ya que un proceso depende directamente del otro, no son independientes, las respuesta a esta pregunta fueron analizadas por el programa R.

En su gran mayoría los estudiantes encuestados no conocen o aplican en sus procesos creativos y de investigación el concepto pensamiento de diseño, los tres encuestados que respondieron favorablemente argumentan entre otras cosas; creen que se

ha dado como forma de desarrollar los trabajos en grupo relacionados con los dos semestres de su carrera, ya que consideran genial trabajar en grupo, aprendiendo de los demás para buscar la creación de algún proyecto, como proceso una encuesta manifiesta que lo utilizan en todo lo que realiza como artista y otro se abstiene de contestar.

En general no se tiene conocimiento alguno del tema y en menor porcentaje se manifiesta que sí, pero sin argumentos sólidos.

En un porcentaje menor los estudiantes encuestados manifiestan no recordar, tener en cuenta o saber, en referencia a si conocen la identidad, la misión y visión del programa de artes visuales de la Universidad de Pamplona, en un porcentaje mayor manifiestan si saber del tema ya que los profesores de la carrera han dado información correcta del tema, dando entre otros argumentos, ser capaces de desarrollar proyectos y propuestas artísticas ya que la universidad cuenta con un propósito y es ser la mejor en el 2030 y quiere el bienestar de la educación y la docencia, consolidándose como un ente de formación integral en sus procesos teórico-prácticos, la misión es formar profesionales integrales en el proceso de investigación creación basado en el arte contemporáneo, siendo necesario como aspirantes a un título profesional es necesario conocer esta información, de cómo la institución asume su compromiso social con las nuevas generaciones que pretende a partir de ellas.

En general los estudiantes manifiestan conocer el tema, pero no explican su respuesta.

Para concluir en referencia a que si ellos como estudiantes del programa de Artes Visuales de la Universidad de Pamplona conocen el perfil profesional del programa

responden de la siguiente manera; desde la más argumentada institucionalmente hasta la más personal.

Maestros con la capacidad de creación de proyectos bidimensionales y tridimensionales, según elección del estudiante mediante diferentes electivas puede además hacer su enfoque profesional en áreas como la museología, museografía, curaduría, animación 3D, educación y gestión cultural.

Ya que tengo claro mi pasión por la fotografía, video animación todo aquello referente con lo digital.

Maestro en artes visuales y en la investigación y realización de proyectos.

Mi perfil profesional es maestro en artes visuales.

Maestra en artes visuales.

Conocer y entender el perfil profesional fue uno de los factores que me llevaron a realizar la inscripción en el programa de artes visuales.

Ya he tenido conocimiento en otras carreras y estoy más informado del tema de un perfil profesional.

Por ser una información brindada por el programa.

Dos estudiantes responden que sí, pero no explican su respuesta.

Solo un estudiante responde que no por tener dudas al respecto, no sé cómo podría mi perfil profesional ayudarme en un futuro y como podría sostenerme económicamente mi profesión después de graduarme.

5.3.Discusión De Datos

Una vez triangulada y analizada la información de los tres grupos que conforman la población objeto de esta investigación se pone a discusión los siguientes aspectos.

1. Para la mayoría de los encuestados es muy importante tener el registro de sus procesos, pero igualmente no explican el soporte o técnica, bitácora o cuaderno de artista.
2. En la mayoría de los encuestados identifican su perfil como artistas visuales, diseñadores en segundo lugar e investigadores en el tercer lugar.
3. La mayoría de los encuestados considera pertinente implementar el concepto de investigación creación en todas las clases y talleres no obstante dejan la salvedad de que todos los procesos no son iguales, ni lineales.
4. La opinión de los encuestados en poder implementar el concepto pensamiento de diseño para sus proyectos de investigación creación se relaciona con procesos de trabajar en grupo procesos de producción y procesos propios de la Industria, en el área de la docencia no se menciona el interés particular.
5. Para la mayoría de los encuestados las diferencias entre diseñar y crear se basan en proyectar e imaginar, su diferencia radica en qué para diseñar lo entienden como un proceso industrial y crear obra como un espacio para la imaginación, dando claridad de sí bien el origen del arte y el diseño es el mismo dichos límites ya no existen dando espacio tanto a la creatividad y a la proyección de las ideas.
6. Los encuestados sustentan sus proyectos de investigación creación con los siguientes elementos conceptuales; la argumentación, el proceso, la investigación y el resultado entre los más generales.

7. Los encuestados consideran que al implementar la investigación cómo concepto en sus proyectos de creación les ayuda a explicar y a proyectar la idea que están investigando ya que la investigación estructura de forma clara las ideas
8. Para la mayoría de los encuestados no consideran que los proyectos e ideas que están realizando tienen buena argumentación diseño o acabados por entender en el caso de los estudiantes que están asimilando nuevas técnicas, el de los egresados no saben la proyección de sus obras y en los docentes presentan sus ejercicios como algo experimental ante los estudiantes, no rara ser copiado.
9. El papel de los encuestados en el aula y taller de clase en su mayoría de los egresados fue pasivo, en los estudiantes actualmente es activo y para el caso de los docentes es una actitud receptiva, la mayoría de los estudiantes registra la información más importante, plantea preguntas, parafrasea, rebate lo dicho por otros con argumentos y pocas veces actúan como moderadores en el caso de los egresados fue una actitud pasiva dónde registraban la información parafrasear en algunos casos plantean preguntas actúan como moderadores y en algunas ocasiones rebatidas lo dicho por otros con argumentos sólidos en el caso de los docentes el papel es más activo actúan como moderadores plantean preguntas parafrasear lo dicho por otros y lo cuestionan rebaten lo dicho por otros con argumentos sólidos para finalmente registrar la información más importante y el sentido global de la clase
10. Los encuestados consideran pertinente la implementación de una actividad académica de pensamiento en diseño qué aporte a los procesos pedagógicos de investigación en su mayoría en el formato de talleres teórico-prácticos y

conferencias, esto abre un espacio necesario de reflexión en la academia para entender el concepto y aplicabilidad del pensamiento de diseño.

11. Los artistas visuales en formación los egresados y los docentes consideran que comprenden un tema investigado en su mayoría cuando reconocen la idea principal y secundaria del tema comprenden los argumentos del autor distinguen los problemas y las soluciones mencionadas en el tema diferencian los hechos de las opiniones y finalmente reconocen y aceptan diferentes puntos de vista sobre el tema

12. La comunidad académica encuestada logran comprender un texto investigación usando las siguientes herramientas lee el texto atentamente logran Ubicar la idea principal subrayando frases usando resaltado negrita o cursiva para Para luego hacer diferencia entre los conceptos simples y compuestos y finalmente elaborar imágenes gráficos ilustraciones mentefactos tablas y mapas conceptuales está paridad en la metodología seda porque se limitó a cinco pasos el proceso de comprender un texto de investigación

13. para materializar una idea los encuestados parten de una idea hacen observación dibujo plantean ensayo y error revisan el proceso antecedentes argumentos para finalmente llegar a la presentación de resultados, en la mayoría de los encuestados la metodología fue casi idéntica

14. de los tres grupos de encuestados la mayoría manifestó no tener claro el concepto del design Thinking o pensamiento de diseño, por lo cual no lo aplican en sus procesos creativos de investigación, por no tener claro el concepto y en los casos que se aplica lo asocian con trabajos en grupo

15. la comunidad académica general encuestada dice conocer la misión la visión y la identidad del programa, pero al explicar su respuesta divagan entre lo que es el perfil profesional y las áreas de trabajo, no se tiene clara la misión con la visión y esto genera que el concepto de identidad todavía no sea Claro en la comunidad

Universitaria encuestada en la investigación

16. para concluir de la totalidad de los encuestados conocen el perfil profesional ya sea como egresado Qué es el título profesional como estudiante o como docente

17. Los estudiantes confunden el título profesional con los campos de trabajo que propone la universidad, para el caso de los docentes confunden el perfil profesional con la visión y Misión del programa y los egresados no tienen claridad sobre su campo laborar por considerar que la academia no da suficientes herramientas para la producción o creación de industria.

El anterior resumen de las preguntas materializa el imaginario sobre lo que la investigación creación y su posible correlación con el pensamiento de diseño el perfil profesional.

Las preguntas más relevantes de la encuesta y que dan sustento a esta investigación arrojaron los siguientes resultados una vez fueron procesados en el programa R estas corresponden a las que se le hicieron a los estudiantes de segundo semestre en relación a procesos de investigación creación, procesos de producción de obras de arte, comprensión de lectura y registro de procesos de investigación.

Una vez leído se interpretados los gráficos se concluye que la pregunta cuatro En referencia al proceso de materialización de una idea los estudiantes se encontraron una vez aplicada la herramienta del programa R en el gráfico de correlación en red de color y

numérica que la innovación es el nodo central teniendo como soporte los antecedentes y resultados, pero se debilita el proceso y la idea dónde se ve fortalecido por el ensayo y el error.

Lo más débil de esta secuencia de producción lo manifiesta en dibujo la observación y la falta de argumentos en esta correlación de datos numérica es preocupante que no hay ninguna relación entre la innovación y los argumentos entre la idea y los argumentos entre los antecedentes y el ensayo y el error entre el dibujo y la idea y entre los resultados y el dibujo hay más relevancia entre la innovación y los antecedentes y entre los resultados y la Innovación

En esta correlación preocupa como un porcentaje de 0 y el ensayo del error con antecedentes con un porcentaje de menos 10 Igualmente para la innovación y la argumentación o para el caso de la idea y la argumentación donde la correlación es cero se presenta más relación con 0,6 entre la innovación y los antecedentes.

Para la pregunta número 5 en comprensión de los textos de investigación en las herramientas que se usan no hay una relación entre subrayar frases, leer el texto detalladamente y lograr la ubicación de la idea principal se relacionan más los conceptos de elaborar la imagen y gráficos y hacer la diferencia entre conceptos simples y complejos en el gráfico de correlación numérica de la misma pregunta no hay correlación entre hacer diferencia entre los conceptos y lograr ubicar la idea principal.

Esto es preocupante ya que sí bien se ubica la idea principal no se hace ninguna diferenciación entre los conceptos. Igualmente, no hay correlación entre lograr la idea ubicada con la idea principal del texto investigación con leer el texto detalladamente hay

una correlación de menos 10 la cual preocupa si se tiene en cuenta que el estudiante manifiesta leer el texto detalladamente.

En esta pregunta hay una relación alta entre subraya las frases y lograr Ubicar la idea principal la elaboración de gráficos es mediana ya que logra hacer diferencia entre los conceptos principales y secundarios.

En la pregunta número 6 que hace referencia sí considera que comprende el tema Cuándo se diferencian los hechos de los de las opiniones reconoce las ideas distingue los problemas comprende la argumento del autor y reconoce y acepta diferentes puntos de vista no hay correlación alguna entre reconocer la idea principal y reconocer y aceptar los diferentes puntos de vista, hay una correlación mediana entre reconocer la idea principal y ordenar conceptos, lo que no llevaría a una relación entre distinguir el problema y reconoce la idea principal hay una correlación mediana entre comprender los argumentos del autor y ordenar los conceptos.

Las no correlaciones de los conceptos e ideas de que argumentan una explicación tanto en entender el texto como los pros de creación materializa la falta de implementación de una estrategia didáctica que logre primero fortalecer los procesos de investigación creación de lectoescritura y de producción de obras de arte ya que es preocupante que a pesar que los estudiantes entienden los elementos que le pueden ayudar a investigar y a crear en la práctica No hay una correlación directa y una lógica con respecto a sus procesos creativos, por tal razón se sugiere qué se proponga una metodología amo experimentación que logre fortalecer los procesos de investigación creación.

Conclusiones

La discusión anterior sirve de diagnóstico referente a la aplicabilidad del pensamiento de diseño en procesos y proyectos de investigación creación en el programa de artes visuales de la Universidad de Pamplona teniendo como conclusión que no es claro el perfil profesional del egresado, el estudiante y es confuso para los docentes.

Luego del procesamiento de los datos la lectura y estudio de las encuestas el registro de las opiniones la consignación de la respuesta sin conceptos se logra entender a modo de diagnóstico en las primeras preguntas que si bien la mayoría de los encuestados tiene una imaginario de lo que es la misión y la visión de la universidad En referencia al perfil profesional se tiene la idea de que este obedece al campo laboral y no como lo manifiesta el mismo perfil profesional con énfasis en investigación creación.

Que una vez revisadas las preguntas qué tienen que ver con procesos de argumentación investigación y creación de obra de arte es preocupante encontrar que no hay correlación entre la innovación la idea los resultados y el ensayo y el error como espacio experimental tampoco en referencia a la apropiación de textos de investigación donde si bien se tiene Claro que se debe registrar la idea principal del autor está no queda correlacionada con la argumentación o con la posibilidad de distinguir el problema y soluciones mencionadas en el tema investigado el estudiante promedio reconoce que comprende los argumentos del autor y reconoce que acepta los diferentes puntos de vista sobre el tema pero al ser registrado no logra Ubicar la idea principal a pesar de que

manifiesta leer detalladamente la elaboración de gráficos e ilustraciones, mentefactos, tablas y mapas conceptuales quedan relegados a pesar de que si bien la elaboración de imágenes hace parte del discurso de un artista visual, este no es relevante para comprender un texto de investigación o en el desarrollo de un proceso o proyecto en investigación creación.

Se concluye entonces que en el diagnóstico propio de esta investigación donde se buscaba analizar el estado de los procesos de investigación creación y fortalecer la metodología en el diseño de dichos proyectos en el programa de artes visuales de la Universidad de Pamplona se deduce que estos procesos de investigación y creación deben de ser fortalecidos metodológicamente desde las aulas y talleres con la implementación de actividades académicas de pensamiento en diseño que aporten al proceso pedagógico de la investigación toda vez que la mayoría de los encuestados, artistas visuales en formación, de manifestaron la pertinencia de estos espacios de reflexión académica la mayoría en un formato de taller seguido por conferencias y seminarios.

Recomendaciones

En el marco académico de los contenidos programáticos, que hacen parte de los procesos de formación, profundización y profesionalización se hace necesario hacer un componente pedagógico y didáctico que de trazabilidad al concepto investigación creación y nuevas formas de crear en el arte visual dónde se evidencie el proceso mismo de investigación creación y se promocióne sin ser de obligatorio cumplimiento el pensamiento de diseño como posible método de producción en el arte visual o que ayude al mismo, esto mediante la reestructuración de algunas materias que tengan un perfil aplicable al diseño como lo es el componente de taller básico en los estudiantes de primer semestre y en los talleres de materiales y escultura, siendo el espacio académico teórico practico el más adecuado.

Es importante estructurar el taller básico de primer semestre, ya que en los contenidos programáticos del mismo están las bases del diseño en especial sobre la teoría de la Gestalt que si bien los estudiantes de artes visuales o artistas visuales en formación entienden el uso la conceptualización del diseño en sus imágenes esto dará pie para que en procesos de profundización y profesionalización tengan herramientas de diseño que expliquen la imagen, la composición y el producto final.

Se sugiere se de claridad o información asertiva en todas las áreas y procesos académicos del programa de artes visuales en referencia a proyectos y procesos de investigación creación como método y fortalecimiento didácticas y pedagógicas y en referencia al pensamiento de diseño por considerar que en la comunidad académica encuestada tiene bienvenida este tipo de procesos que ayudan a fortalecer la producción de

obras procesos y ejercicios en arte visual.

Fortalecer el perfil profesional se logra en la praxis promovida por el pensamiento de diseño para lo cual se propone se implementen talleres, seminarios y espacios de reflexión.

Se propone igualmente mantener abierta la investigación en otro contexto académico teniendo como base algunos de los apartados de la misma que pueden dar pie para ahondar en aspectos como lo son la producción en el arte visual, semilleros de diseño e investigación entre otros.

Referencias

- Alvaro w. Santiago G, M. C. (2007). <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n26/n26a03.pdf>.
Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n26/n26a03.pdf>:
<http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n26/n26a03.pdf>
- Andrea, C. F. (2018). <https://repository.javeriana.edu.co> . Obtenido de
<https://repository.javeriana.edu.co>:
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/34601/CeronFernandezLilianAndrea2018.pdf?sequence=3>
- Ausubel., D. (2014). *CMAPSPUBLIC*. Obtenido de CMAPSPUBLIC:
[https://cmappublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-](https://cmappublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf)
[PWD/aprendizaje%20significativo.pdf](https://cmappublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf)
- Baraldi, V. (2020). JOHN DEWEY: LA EDUCACIÓN COMO PROCESO DE RECONSTRUCCIÓN DE EXPERIENCIAS. *Revista CS Educacion* , 68-76.
- Bernardita Figueroa, K. M. (2017). <https://innovadorespublicos.cl/documentation/publication/62/>. Obtenido de
<https://innovadorespublicos.cl/documentation/publication/62/>:
<https://innovadorespublicos.cl/documentation/publication/62/>
- Carlos M. Alvarez de Zayas, E. M. (2002). *LECCIONES DE DIDACTICA GENERAL*. Bogotá: Magisterio.
- colombia, M. d. (8 de 2 de 1994). https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf. Obtenido de
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf:
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Cristobo, M. (2019). ¿Superacion o permanencia del arte? . *Revista de estetica y filosofia del arte Numero 7* , 5-43 .

Gonzales. (2001). <https://www.medellin.unal.edu.co>. Obtenido de <https://www.medellin.unal.edu.co>: <https://www.medellin.unal.edu.co>

González González, C. S. (2015). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (40)., 1-15.

HORRACH, R. P. (25 de 05 de 2018). <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/146251>. Obtenido de <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/146251>: <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/146251>

<https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/146251>. (25 de 05 de 2018). Obtenido de <https://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/146251>: <http://hdl.handle.net/11201/146251>

<https://www.unipamplona.edu.co>. (21 de 11 de 2017). <https://www.unipamplona.edu.co> . Obtenido de <https://www.unipamplona.edu.co>: https://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portalIG/home_156/recursos/general/21112017/misionvision.jsp#:~:text=Capacitar%20profesionales%20integrales%20que%20contribuyan,individuales%20y%20colectivos%2C%20desde%20una

humanium.org.es. (2013). <https://www.humanium.org.es>. Obtenido de <https://www.humanium.org.es>: <https://www.humanium.org/es/wp-content/uploads/2013/09/1990-DeclaracionMundialEducacion.pdf>

Jacques, Delors. (1994). Los cuatro pilares de la educacion. *UNESCO Alianza editorial madrid* , 91-103 .

Lopez, O. P. (Abril de 2018). <https://www.researchgate.net> . Obtenido de <https://www.researchgate.net>: <https://www.researchgate.net>

- Lucerna, M. V. (2017). Incidencia de los Programas de Formación Pedagógica en el perfil de los profesionales no licenciados en la facultad de educación UNIMINUTO . *Formación Universitaria UNIMINUTO* , 17-28.
- Mendoza Solís, E. (2021). Un método sin fin. Experiencia e historia a partir del concepto de obra de arte en Walter Benjamin. *Inflexiones. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 109-124. .
- Mg. Pedro J. Saldarriaga-Zambrano, M. G.-C. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía. *Dominio de las ciencias* , 127-137.
- Morante, M. H. (2018). <https://gredos.usal.es/handle/10366/139292> . Obtenido de <https://gredos.usal.es/handle/10366/139292>: <http://hdl.handle.net/10366/139292>
- Muñoz Gaviria, D. A. (2017). La educación como práctica de la libertad: una lectura antropológico pedagógica al pensamiento de Paulo Freire. . *Revista Kavilando 9(1)*, 26-41.
- Paez, J. E. (2017). <http://hdl.handle.net/20.500.12010/3164>. . Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12010/3164>. : <http://hdl.handle.net/20.500.12010/3164>.
- Pamplona, U. d. (1 de 9 de 2012). https://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portalIG/home_1/recursos/anuncios-2012/septiembre/22032013/pensum_artes_visuales.pdf. Obtenido de https://www.unipamplona.edu.co/unipamplona/portalIG/home_1/recursos/anuncios-2012/septiembre/22032013/pensum_artes_visuales.pdf: <http://www.unpamplona.edu.co>
- Piaget, J. &. (1976). *Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). Desarrollo cognitivo. España: Fomtaine*. Obtenido de Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). Desarrollo cognitivo. España: Fomtaine.: <https://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30ZJVMP-10MKYH2-QWH/Desarrollo%20Cognitivo.pdf>

- Porcheddu, A. (2007). Zygmunt Bauman. Entrevista sobre la educación Desafíos pedagógicos y modernidad líquida. *Propuesta Educativa Número 28 – Año 14 – Nov. 2007 – Vol 2 –*, 7-18 .
- Prieto, R. A. (2006). El papel de las nuevas tecnologías en el desarrollo de proyectos piloto de innovación docente. *Revista latinoamericana de tecnologia* , 302.
- Sanchez, A. L. (2015). Jurgen Habermas accion comunicativa, reflexividad y mundo de vida. *Acta Sociologica Numero 67* , 25-51.
- Segura, D. F. (2012). Persepcion del pensamiento que controla vs el pensamiento que flota. En ADE, *La escuela bogotana frente al conflicto* (págs. 40-74). Bogota : ADE-CEID.
- Stalin, G. R. (2019). Metodo de investigacion Creacion (I+C). *Kepes*, 639-671.
- ÚRSULA BRAVO, C. C. (2016). EL DISEÑO VA AL COLEGIO: OPORTUNIDADES DE APLICACIÓN DEL PROCESO DE DISEÑO EN LA EDUCACION ESCOLAR CHILENA . *Diseño para la Educación del Siglo XXI* , 228-241.
- Villar, R. (2010). El programa Escuela Nueva en Colombia. *EDUCACION Y PEDAGOGIA*, 357-382.
- wordpress.com. (1 de 2012). *wordpress.com*. Obtenido de wordpress.com: <https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/01/teorc3ada-del-aprendizaje-significativo-de-david-ausubel.pdf>

Anexos ver carpeta anexa de archivos.