

que sejam significativos e motivantes durante o processo de ensino, com recursos que transformem o lucro individual em coletivo.

¿Como reflexionamos estas questões que combinam didática em uma era de tecnologias? ¿É possível desenvolver mudanças no sala de aulas através destes recursos TIC para que a mudança seja realizada com os estudantes, envolvendo-os mas no processo de aprendizagem? ¿É o mesmo para os alunos que com eles?.

¿Que canal nos serve para priorizar a comunicação? ¿Há uma opção que nos contribua a apresentação de consigna e trabal-

hos sem limitações e que eles sempre usem? Resposta: Se, o Facebook.

Palavras chave: TIC - redes sociais - ensino médio - informação - comunicação - projeto.

^(*) **Eduardo Díaz Madero:** Prof. de Física, Lic. en Gestión de la Educación y Maestría en Educación (UNTREF). Docente en el uso de TICs para el desarrollo de proyectos en el Colegio San Vicente de Paul, tutoría en Educación a distancia para universitarios en Ética y en Antropología para UFASTA.

Desarrollar la creatividad en los alumnos.

Fecha de recepción: julio 2013

Fecha de aceptación: septiembre 2013

Versión final: noviembre 2013

Marcela Fontana ^(*)

Resumen: Plantearse desde el rol de docente cómo desarrollar la creatividad en los alumnos es un desafío constante, el área de arte es un campo muy propicio y estimulante para el docente y los alumnos.

El proyecto llevó el título: ¿Dónde está Van Gogh? y el principal objetivo fue sistematizar procesos que desarrollen la creatividad.

Palabras clave: creatividad - arte - enseñanza secundaria - imagen.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 72]

El grupo con el que se trabajó es un 2º año de escuela secundaria del Colegio Santo Domingo en la Sierra de la ciudad de Tandil, Provincia de Buenos Aires. El grupo, integrado por 30 alumnos han tenido estímulo en el área de arte desde el jardín de infantes, en la escuela primaria con un estímulo de una hora semanal de Arte y una de Música, mientras que en la E.S. el estímulo es de 2 horas semanales.

Este proyecto se basó en una secuencia de contenidos didácticos y pedagógicos pensados para generar ciertos procedimientos que indujeran a los estudiantes a lograr desarrollos que contengan una mirada personal y original que les permitiera realizar producciones más allá de los estereotipos. Este es un buen punto de partida para lo que denominamos desarrollo de la creatividad.

Para poder organizarlo lo denominé de la siguiente manera:

Estudio, Investigación, Desarrollo técnico, Creación de la imagen en un contexto no habitual, Experimentación en nuevos soportes, Trabajo en equipo, Socialización
Estudio: Reconocer la importancia de la historia del arte y sus protagonistas, para poder descifrar la influencia que esto representa en la imagen actual y la comprensión de los fenómenos culturales contemporáneos.

Estudiar el movimiento postimpresionista y analizar la obra de V. Van Gogh en su contexto histórico y cultural, como punto de partida para manejar el lenguaje plástico-visual.

Observación y análisis de los cuerpos geométricos que les permitiera desarrollar habilidades relacionadas con el manejo del espacio y la tridimensión.

Desarrollo planimétrico de los cuerpos geométricos.

Investigar: Poner en acción la observación, los recursos tecnológicos, la deducción y llegar a conclusiones individuales y grupales como herramienta que les permita expandir sus registros y percepciones de la realidad que los rodea.

Observación de los materiales que utilizaba el artista, su pincelada, la paleta y riqueza cromática (el óleo y su plasticidad)

Deducir como se componen y ensamblan los diferentes planos que conforman un cuerpo geométrico. Resolver la construcción de cuerpos geométricos.

Desarrollo Técnico: Poner en acción, ensayar, probar y descubrir el alcance de la producción.

Experimentar sobre una hoja de papel cansson Nº 6 con materiales como témpera, acrílicos, lápices de color y fibras (materiales actuales) un “zoom” de lo observado en las obras analizadas, creando una especie de estampado que se enfoque en un sector específico de las obras investigadas.

Realización de cuerpos geométricos a partir de un plano. Creación de la imagen en un contexto no habitual: El planteo fue: qué pasa cuando el soporte no se limita a la hoja habitual de trabajo, o cuando la dimensión y contexto es diferente, donde los límites se amplían o reducen.

Pensar en qué ocurre cuando mi producción se va a ver completada por la obra de otro.

Experiencia 1: Cada alumno (en total 30 alumnos) aportó su “Zoom” a modo de pieza de puzzle o rompecabe-

zas para la creación de varias obras efímeras (que fueron documentadas a través de fotografías) donde surgieron lo figurativo, lo abstracto y el ritmo compositivo como soluciones creativas resueltas por el grupo.

Experiencia 2: Con la hoja “Zoom” se los desafío a construir la mayor cantidad de cuerpos geométricos.

Con los mismo construyeron un móvil montado en una rueda de bicicleta, luego lo montaron en una rama de una árbol ambas producciones quedaron expuestas en el aula.

Experiencia 3: Experimentación de nuevos soportes: El desafío de crear una obra postimpresionista sobre la superficie de una botella.

Trabajo en equipo: Considero que es un eje fundamental a la hora de desarrollar la creatividad, el respeto por la opinión del otro, desarrollar la autocrítica, sumar a la idea del compañero, compartir los resultados y reformularlos, entre otros tópicos, apuntaron las Experiencias 1 y 2, al igual que las conclusiones obtenidas de los procesos de investigación.

Socialización: Compartir la producción con pares y profesores, poder mostrar el resultado de un proceso y sobre todo sentirse orgullosos de haber logrado ser CREATIVOS

Referencias bibliográficas

- Eisner, E. *Educación la visión artística*
- Eisner, E. *El ojo ilustrado*

Nota: Esta comunicación fue presentada por su autor en la comisión 3.1 [B] De la propuesta creativa a la creati-

vidad pedagógica (ver p. 23) de la Primer Edición del Congreso en Creatividad, Diseño y Comunicación para Profesores y Autoridades de Nivel Medio ‘Interfaces en Palermo’.

Abstract: To propose from the role of teachers how to develop creativity in students is a constant challenge, the art area is a very conducive and stimulating for the teacher and students. Project was titled: Where is Van Gogh? And the main objective was to systematize processes that develop creativity.

Keywords: creativity - art - secondary school - image - visual.

Resumo: Propor desde o papel dos professores como desenvolver a criatividade nos alunos é um desafio constante, o área de arte é um campo muito propício e estimulante para o professor e os alunos.

O projeto levou o título: Onde está Vão Gogh? e o principal objetivo foi sistematizar processos que desenvolvam a criatividade.

Palavras chave: criatividade - arte - ensino médio - imagem - visual.

(¹) **Marcela Fontana:** Profesora Nacional de Escultura, Docente del área de Educación Artística del Colegio Santo Domingo y Profesora de Educación Plástica en el escuela Nacional Dr. Ernesto Sábató (UNCPBA) Tandil, Provincia de Buenos Aires.

Potencial de la tecnología de la realidad aumentada en el ámbito educativo.

Fecha de recepción: julio 2013
Fecha de aceptación: septiembre 2013
Versión final: noviembre 2013

Alejandra García Redín (¹)

Resumen: Desde hace unos años estamos asistiendo a un proceso en el que las tecnologías de la información y las comunicaciones están cambiando nuestras vidas: la forma en la que nos comunicamos y relacionamos con otras personas, la forma en la que disfrutamos de los contenidos (ya sean libros, noticias, música o películas) e incluso nuestra forma de ver el mundo, están transformándose. El concepto de realidad aumentada (RA) está relacionado precisamente con esta última característica, es decir, en cómo la tecnología puede ayudarnos a enriquecer nuestra percepción de la realidad.

Palabras clave: Tecnología - realidad aumentada - enseñanza - docencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 73]

Pero, ¿qué es la realidad aumentada? “Es el término que se suele utilizar para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Se suele lograr la experiencia a través del uso de uno o varios

dispositivos que sintetizan la información virtual con la información física ya existente” (Muro, 2012)

Una sencilla forma de experimentarlo, si se dispone de un smartphone o tableta, es instalar la aplicación Layar, seleccionar la opción GeoLayers y elegir alguna “capa” popular tal como Panoramio o Instagram. Lo que apa-