

Universidad Nacional de Costa Rica

**Centro de Investigación y Docencia Artística
Escuela de Arte y Comunicación Visual**

Estudio de la cultura visual en estudiantes de cuarto grado de primaria como fuente de información para incentivar el pensamiento crítico por medio de talleres artísticos - visuales en el Sistema Educativo San Lorenzo.

Proyecto de graduación para optar por el grado de licenciatura en la Enseñanza del Arte y la Comunicación Visual

Postulantes:

Bach. Cerdas Agüero Gioconda 116160695

Bach. González Esquivel Nancy María 402330504

Bach. López Hernández Mariana 207700524

Comité asesor:

M.Ed. Cordero Solís Marco, Tutor.

M.Ed. Laura Carvajal Aguirre, Lectora.

M.Ed. Pedro Montero Vargas, Lector.

2021

Dedicatoria

Primeramente, a Dios, por permitirme descubrir en el arte y la educación la plenitud de mi propia vida; a mis compañeras del proyecto investigativo, tutores, familiares y amigos, quienes incondicionalmente con su apoyo me impulsaron a continuar en cada momento difícil y, a mis estudiantes, quienes han sido los verdaderos maestros en mostrarme cuál es el camino correcto para vivir la magia de la educación día a día.

Gioconda Cerdas Agüero

Dedicada con todo mi corazón a Dios, mi familia, mi novio, amigos, compañeras del proyecto de investigación y profesores que siempre me estuvieron apoyando, escuchando e impulsando para nunca darme por vencida y luchar por todos mis sueños.

Nancy María González Esquivel

A Dios, mi familia, mis amigos y mi novio que me estuvieron animando e impulsando a seguir adelante.

Mariana López Hernández

Índice de Contenido

1. Título del proyecto	5
2. Presentación de tema	5
3. Formulación del problema y justificación	6
4. Estado de la cuestión	7
5. Objetivos de investigación	8
5.1 Objetivo General	8
5.2 Objetivos Específicos	8
6. Marco teórico y conceptual	9
7. Propuesta Metodológica	19
7.1 Tipo de investigación	19
7.2 Contexto y público meta	20
7.3 Instrumentos de investigación	20
7.3.1 Instrumento de Investigación: Encuesta	20
a) Análisis de la encuesta	21
7.3.2 Instrumento de Investigación: Entrevista Semiestructurada	24
a) Análisis de la entrevista semiestructurada a Educador de Artes Visuales	24
b) Análisis de la entrevista semiestructurada a Ejecutora de Talleres Artísticos	26
c) Análisis de la entrevista semiestructurada a <i>Social Media Manager</i>	28
d) Análisis general de las entrevistas semiestructuradas	29
7.3.3 Instrumento de Investigación: Observación - Práctica Situada	30
a) Análisis de observación	31
b) Análisis de práctica situada	32
c) Análisis general observación - práctica situada	37
7.4 Triangulación de Datos	38
7.5 Análisis de contenido	41
8. Conclusiones y recomendaciones	42
8.1 Conclusiones	42
8.2 Recomendaciones	43
9. Cronograma	44
10. Referencias:	45

Índice de Figuras

Figura 1	21
Figura 2	22
Figura 3	22
Figura 4	23
Figura 5	32
Figura 6	33
Figura 7	39

Índice de Tablas

Tabla 1	31
Tabla 2	34

1. Título del proyecto

Estudio de la cultura visual en estudiantes de cuarto grado de primaria como fuente de información para incentivar el pensamiento crítico por medio de talleres artísticos - visuales en el Sistema Educativo San Lorenzo.

2. Presentación de tema

La cultura visual es un fenómeno que abarca toda imagen que construye el mundo visual que nos rodea, sean imágenes publicitarias, artísticas o informativas, una persona desde su hogar puede ser consumidor de una imagen y a su vez, no ser consciente de su significado. Según Acaso, M. (2006), consumir una imagen se hace a gran velocidad y produce una reacción en el espectador, incluyendo la absorción de una idea determinada; mientras que leer la imagen, implica el desarrollo de una consciencia frente a los objetivos (ocultos o no) de la construcción visual.

A lo largo del tiempo, se han realizado estudios relacionados al uso de la tecnología y redes sociales, estos han comprobado que las personas observan sus dispositivos móviles desde las primeras horas del día, permitiendo que el cerebro reciba como primera información las imágenes más virales del internet. Este uso de los dispositivos móviles junto con el acceso a las redes sociales se ha incrementado en la población más joven, incluso en los niños, se observa hoy en día que las reuniones presenciales para interactuar con el otro han sido sustituidas por los mensajes de texto, o los diferentes tipos de comunicación que caracterizan a cada red social. Por ello, es necesario que desde edades muy tempranas se aprenda a desarrollar una percepción propia respecto a las imágenes, evitando ser consumidores pasivos y transformándose en lectores más conscientes.

Un ámbito que ayuda a generar dicha conciencia, es la pedagogía, específicamente en el interés del proyecto de investigación: la educación artística. Dicha área favorece el desarrollo del pensamiento crítico, integral y autónomo, además incrementa un aprendizaje que le permite a los estudiantes comunicarse, resolver situaciones de manera creativa, apropiarse de significados y, fortalecer la observación y sensibilidad frente al mundo. Conociendo estos beneficios y el significado de la cultura visual dentro de la sociedad, es importante abrir espacios donde ambos trabajan de manera paralela, por ejemplo en talleres artísticos que le permitan a cada participante observar, analizar, deconstruir y resignificar las imágenes que le abordan cotidianamente.

El proyecto de investigación busca entonces, generar una propuesta que integre cada uno de los aspectos supra citados, ya que el proyecto pretende recolectar la información necesaria para estudiar la cultura visual que consumen niños de primaria a través de las redes sociales, y a su vez, plantear desde la educación artística un prototipo de taller artístico - visual como mediación pedagógica para incentivar el pensamiento crítico en un grupo seleccionado de estudiantes.

3. Formulación del problema y justificación

¿Cómo fomentar el pensamiento crítico en niños de cuarto grado, por medio de talleres artísticos-visuales relacionados al consumo de imágenes en redes sociales? Esta interrogante refleja cómo a lo largo de la historia, la humanidad ha experimentado un proceso de avances tecnológicos cada vez mayor. Esto ha provocado que los niños desde edades muy tempranas tengan una relación estrecha con el internet, convirtiéndolos en consumidores activos de información visual desde distintas plataformas digitales. Según Papalia, D., Wendkos, S. y Duskin, R, (2010), los niños conforme van creciendo tienen la capacidad de entender lo que les rodea y procesar esa información a manera de conocimiento, esta capacidad aumenta la conciencia de lo que aprenden, poniendo su atención a qué tipo de información desean recordar y generarla en nuevos aprendizajes.

Por ello, el proyecto de investigación se enfoca en una etapa de la niñez que concentra un rango de edad de 9 a 10 años; en las mismas los niños y las niñas se encuentran en un período de cambios físicos y emocionales que los coloca en una posición vulnerable para aprender sobre cualquier elemento que les rodee y adoptarlo como propio. Tomando en cuenta la receptividad que tienen los estudiantes frente a la realidad, se hace necesario indagar sobre la cultura visual que se está consumiendo en un medio de comunicación como las redes sociales, las cuales son plataformas que los niños utilizan con el objetivo de encontrar información, entretenerse o dialogar con otras personas.

Por otro lado, el proyecto de investigación se contextualiza en el grupo de cuarto grado de primaria del Sistema Educativo San Lorenzo, según el plan de estudio de artes plásticas I y II ciclo de la Educación General Básica, Costa Rica. Ministerio de Educación Pública, (MEP). (2013), el plan curricular para dicho nivel se divide de la siguiente manera:

Eje Vertical:

El lenguaje del arte: forma, estilo, contexto y técnica en la producción artística

Ejes Horizontales:

El lenguaje estético en la identidad artística, (I Trimestre).

Las formas del arte y la naturaleza, (II Trimestre).

Significados, producción artística y contextos sociales, (III Trimestre).

Por lo observado anteriormente, la cultura visual no es un contenido que se imparte en el plan curricular de cuarto grado de primaria del MEP costarricense, por eso se plantea trabajar el tema de la cultura visual desde la escuela con una perspectiva crítica, para así aprovechar el temprano desarrollo de las capacidades cognitivas que tienen los estudiantes de procesar toda información nueva y aplicarla en su cotidianidad.

El proyecto de investigación propone la aplicación de talleres artísticos - visuales como una mediación pedagógica, ya que su versatilidad de ejecución facilita el abordaje de las imágenes de una red social desde la educación artística. Además, posibilita la estimulación del pensamiento crítico en los estudiantes por medio del análisis y la construcción de sus propios aprendizajes.

4. Estado de la cuestión

Como primer antecedente se tiene una tesis doctoral llamada *La cultura visual como contenido para un proceso de innovación pedagógica de la Educación Plástica y Visual en la Educación Secundaria Obligatoria de la Comunidad Autónoma en Madrid* desarrollada por Manson, E., (2012), quien plantea una metodología para incorporar la cultura visual como un contenido curricular de la educación secundaria en la Comunidad Autónoma de Madrid. La autora plantea la importancia de fomentar la lectura e interpretación de las imágenes del mundo audiovisual en el cual se desenvuelven los jóvenes día a día; ellos lo hacen desde una perspectiva de ocio y entretenimiento lo cual no les permite tener un acercamiento adecuado a la información adquirida. Por eso, Manson propone incluir estos medios visuales dentro de la práctica docente, para brindarle herramientas a los estudiantes que les permita tener la atención y estudio correctos. Ella misma lo explica de la siguiente manera: “Educarles está a nuestro alcance, la educación se adquiere no sólo en las aulas, está en todas partes: la encontramos en el cine, en el arte de las calles, en el mobiliario urbano, en la moda, en las revistas, en internet (...) Nos educamos constantemente, aunque muchas veces no seamos conscientes de ello.” (Manson, E., 2012, p.13).

Por otro lado, refiriéndose a la cultura visual la *Revista D'Innovació i Recerca en Educació* publicó un artículo titulado *La cultura visual y los pequeños relatos como desafíos para la educación artística* desarrollado Carrasco, S. y García, R. (2016), dicho artículo expone lo que se vivió en el seminario, *Diálogos entre la educación artística y los desafíos del siglo XXI*, en la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, en Santiago de Chile. Este documento muestra la importancia de repensar el lugar que tiene la cultura visual dentro de la enseñanza artística en los diferentes contextos educativos, debido a que la cultura visual ofrece un conjunto de marcos conceptuales y de métodos para analizar las representaciones visuales que están frente a nosotros en la cotidianeidad. También visibiliza las experiencias de los participantes para promover otros aprendizajes, relaciones pedagógicas y realizar una mejor comprensión de la educación artística. A partir de ambos antecedentes, tanto en un contexto hispano como latinoamericano, se evidencia lo significativo del estudio de la cultura visual en nuestra sociedad con las propuestas de trabajos similares a los objetivos del presente proyecto de investigación, logrando así una unión entre la realidad visual de hoy en día y la educación artística.

En cuanto al uso de las redes sociales, el documento digital llamado *Uso de smartphones y redes sociales en alumnos/as de Educación Primaria* realizado por Pérez, A., (2018), trata sobre el manejo de los dispositivos digitales en la población infantil y cómo estos se convierten en usuarios de plataformas como las redes sociales; la autora estudia el

grado del uso, acceso, comprensión y creación de contenido digital por parte de niños y niñas de 11 y 12 años en cuatro redes sociales: *Instagram, Snapchat, YouTube y Musical.ly*. Actualmente, el acceso continuo a internet es cada vez mayor incluso para la población infantil, este antecedente evidencia el uso significativo de las redes sociales en los niños y cómo afecta en el desarrollo de sus habilidades, conocimientos, desenvolvimiento en la vida cotidiana y educación.

El artículo digital titulado *El pensamiento crítico y su incidencia en la Educación de las Artes Plásticas* escrito por Fajardo, E. y Castellanos, E., (2020), en la *Revista Signos*, trata sobre la indagación realizada en la *Institución Educativa (IE)Bojacá de Chía en Colombia* sobre la respuesta del pensamiento crítico en la clase de artes visuales de esta misma institución. Debido a la carencia de docentes preparados sobre el tema en la *IE Bojacá de Chía*, el artículo propone una estrategia educativa que responda a esta problemática por medio de la enseñanza de la lectura de imágenes. Se ha seleccionado este documento como antecedente debido a la propuesta educativa que brinda para la preparación docente en el tema del *pensamiento crítico*, ya que, es necesario contemplar la preparación del docente para el desarrollo y el abordaje de los talleres a planificar en el presente proyecto de investigación.

Por último, para el desarrollo de los talleres artísticos, se toma como referencia el documento digital *Orientaciones para el Desarrollo de Talleres Artísticos en Establecimientos Educativos* elaborado por República de Chile, Ministerio de Educación, (2016), quienes pertenecen a la *Unidad de Educación Artística del Ministerio de Educación en Chile*. Dicho documento se compone de una serie de lineamientos que buscan promover las artes como fuentes de conocimiento y formación. La propuesta orienta sus escritos en el desarrollo de competencias como el pensamiento crítico, la creatividad, el pensamiento estético y habilidades que se relacionan al reconocimiento del entorno con su sensibilidad identitaria; los cuales son elementos de interés en el presente proyecto de investigación. Además, aplica una metodología activa y participativa, incorporando el trabajo de educadores y artistas para favorecer el aprendizaje de los estudiantes mediante las experiencias artísticas en los talleres, convirtiéndose así en una adquisición significativa de conocimientos.

5. Objetivos de investigación

5.1 Objetivo General

- Estudiar la cultura visual de los educandos de cuarto grado de primaria como fuente de información para incentivar el pensamiento crítico por medio de talleres artísticos - visuales en el Sistema Educativo San Lorenzo.

5.2 Objetivos Específicos

- Conocer las tendencias visuales y las redes sociales que consumen los estudiantes de cuarto grado de primaria del Sistema Educativo San Lorenzo.

- Contrastar los conocimientos de profesionales en las disciplinas de educación artística, ejecución de talleres artístico - visuales y *social media manager* para la obtención de datos según sus experiencias en dichas áreas.
- Analizar la respuesta del estudiantado de cuarto grado de primaria del Sistema Educativo San Lorenzo hacia la cultura visual desarrollada en redes sociales dentro de un espacio educativo formal.
- Diseñar un prototipo de taller artístico - visual como mediación pedagógica que incentive el pensamiento crítico en estudiantes de cuarto grado del Sistema Educativo San Lorenzo.

6. Marco teórico y conceptual

La *cultura visual* según Mirzoeff, N., (2003), es una disciplina que se encuentra en constante fluidez y se centra en la comprensión de la respuesta de los individuos y de los grupos de medios visuales de comunicación. El mismo autor menciona que es una disciplina táctica, en el cual los mensajes explícitos e implícitos de las imágenes van más allá de las disciplinas académicas tradicionales, no solo interactúan con el espectador, sino que también interfieren en su cotidianidad.

Entonces se puede entender que, la cultura visual es un campo de estudio en relación a la experiencia visual que tienen las personas junto con su habilidad para procesar y analizar lo que están observando. Cada persona ve e interpreta aspectos diferentes de una imagen, por lo que la cultura visual no puede ser una ciencia exacta; sin embargo, esta puede ser contemplada como un campo de estudio que debe ser aplicado desde lo individual, lo colectivo e incluso desde lo global, ya que la cultura visual se relaciona con las respuestas de los individuos o los grupos.

Desde una misma perspectiva, Mirzoeff, N., (2003), afirma que la cultura visual es el campo de estudio que se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. A este último concepto el autor se refiere como aquellas adaptaciones o elementos nuevos que influyen en nuestro campo visual como lo tecnológico, es decir, todo aquello que brinda un campo visual que el ojo humano en su realidad no podría observar sin su ayuda, como las imágenes que se proyectan por medio de una pantalla y solo pueden apreciarse de esta manera.

Pero, ¿es realmente perceptible la cultura visual? el ser humano, mientras tenga la capacidad física de ver, no puede escapar de la cultura visual, aún si esta se encontrara encerrada en una habitación sin algún otro acceso que las cuatro paredes, éstas se convierten en su referencia visual. Las personas de zonas urbanas y rurales se enfrentan constantemente al consumo de imágenes, sea por medio de una conversación con otra persona, rótulos mientras caminan o conducen, e incluso en los anuncios publicitarios que se observan en la televisión o en los teléfonos; cada uno de estos contenidos visuales pueden pasar por

desapercibidos inicialmente pero en realidad, el cerebro las observa, analiza e interpreta generando una reacción en el inconsciente y el contexto al que pertenecemos.

“Desde estos posicionamientos, lo que se perfila es una redefinición – más que una ampliación – del objeto de estudio de la Historia del arte, en la que la Historia de la cultura visual puede considerarse de una manera más dinámica, concentrándose en la vinculación de la cultura visual con el contexto de la cultura y la sociedad a la que pertenece. Esto supone que hacer una historia de lo visual, junto a una historia de la mirada, significa prestar atención a aquellos momentos en los que lo visual es contestado, debatido y transformado, al tiempo que constituye un lugar de interacción social y de definición en términos de clase social, género e identidades sexuales y raciales. (Hernández, F., 2005, p.14.)

En la actualidad tenemos un hiper estímulo de la cultura visual moderna, que busca saturarnos visualmente cada vez, este hiper estímulo ha dado como resultado que las personas de estas nuevas generaciones se conecten y visualicen de forma más rápida las imágenes que les rodean; cabe destacar que esto no solo depende de las imágenes en sí mismas sino de la tendencia moderna a plasmar múltiples contenidos visuales de forma constante sin que las personas tengan un consentimiento claro de querer recibir los mensajes implícitos que se encuentran en estos hiper estímulos.

Tomando en cuenta lo anterior, los medios digitales se han convertido en agentes importantes para la construcción de la identidad de la cultura visual, es por esto que las disciplinas educativas como la enseñanza de las Artes Visuales deben incorporar dentro de su currículo el estudio de la cultura visual, tomando en cuenta las experiencias del estudiantado. Es importante considerar que cada estudiante, como ser humano, está expuesto a la cultura visual, sin tener claro el mensaje que está recibiendo o las herramientas necesarias para hacer un correcto análisis del contenido visual que consume día a día.

Según Hernández, M., Tamayo, Y. y Echeverría, O. (2020), las disciplinas como la educación artística favorecen el aprendizaje y la comprensión de la cultura visual, ya que integran estrategias de interpretación de los objetos físicos o mediáticos que la integran y permiten el acercamiento a la misma desde lo estético y el contexto de producción. Es por esta razón que el profesorado debe desarrollar competencias educativas que se adapten a los contextos socioculturales por medio de una metodología innovadora, para así generar una actitud crítica en los educandos; de esta manera podrán aprender y desaprender sobre sus marcos sociales, políticos y culturales.

Esta misma idea es contemplada por Martins, R. y Tourinho, I. (2020), quienes mencionan que debido a las nuevas circunstancias socioculturales en las que vivimos, los facilitadores de artes deben de utilizar metodologías innovadoras basándose en los contenidos argumentales y guiados por la cultura visual, permitiendo que los educandos razonen responsable y conscientemente de lo que están consumiendo en las imágenes publicitarias.

Por otro lado, el *pensamiento crítico* es uno de los grandes ejes que abarca el presente proyecto de investigación; pero antes de llegar a su definición, es importante iniciar con la

conceptualización del pensamiento en sí, el autor Ángel Villarini lo define de la siguiente manera:

El pensamiento es la capacidad o competencia general del ser humano para procesar información y construir conocimiento, combinando representaciones, operaciones y actitudes mentales, en forma automática, sistemática, creativa o crítica, para producir creencias y conocimientos, plantear problemas y buscar soluciones, tomar decisiones y comunicarse e interactuar con otros, y, establecer metas y medios para su logro. (Villarini, A., s.f., p. 3).

El mismo autor, explica que el pensamiento crítico se interpreta como metacognición, siendo esta “la capacidad del pensamiento para examinarse, criticar y ajustar el proceso del pensamiento tanto en sus destrezas, como en sus conceptos y actitudes, de modo que pueda ser más eficaz y efectivo en lograr sus propósitos” (Villarini, A., s.f., p. 3).

Por otro lado, Facione, P. (2007), explica que el pensamiento crítico enfoca los problemas, las preguntas y los asuntos a la búsqueda de la verdad, él concluye que este es “el juicio auto regulado y con propósito que da como resultado interpretación, análisis, evaluación e inferencia, como también la explicación de las consideraciones de evidencia, conceptuales, metodológicas, criteriológicas o contextuales en las cuales se basa ese juicio.” (Facione, P., 2007, p. 21).

Y en una tercera opinión, González, J. (2006), define el pensamiento crítico como un tipo de pensar responsable, consciente y ético que se encuentra ligado con la capacidad de emitir juicios adecuados.

En las tres definiciones se contempla que el pensamiento crítico se aleja de la memorización, su objetivo principal está orientado a un propósito, relacionado a resolver un problema, interpretar el significado de una situación o acercarse al desarrollo de una idea desde sus propios criterios; este tipo de pensar le permite al ser humano apoderarse de su contexto y participar de forma activa en su realidad.

El pensamiento crítico, tal y como lo explica Facione, P. (2007), desarrolla ciertas habilidades cognitivas en cada persona, entre las cuales se encuentran: la interpretación, la cual permite comprender y expresar el significado de las experiencias, datos o situaciones; el análisis, el cual ayuda identificar las relaciones entre la realidad y preguntas, datos o descripciones; la evaluación, la cual accede que la persona valore la credibilidad de la realidad y las concepciones a su alrededor; la inferencia, que facilita la identificación de los elementos necesarios para sacar conclusiones o soluciones a los desafíos; la explicación como la capacidad de presentar los resultados con un razonamiento propio y que añade tintes de reflexión y coherencia; y por último, la autorregulación determinado como el monitoreo consciente de la actividades cognitivas que cada quien ejerce, incorporando el estudio de los elementos utilizados y los resultados obtenidos. Cada una de estas habilidades se hace crucial para que las personas no les sea fácil ser *explotadas* a un nivel político, económico, social o

incluso, emocional; el buen pensador crítico busca la verdad con objetividad, integridad e imparcialidad.

Orientar la enseñanza al desarrollo del pensamiento, nos referimos a que a través de las diversas materias académicas vamos a proveer información, tareas y condiciones educativas que pongan al estudiante a pensar, a procesar información y a producir conocimientos (Villarini, A., s.f., p. 3).

Por otro lado, en relación con la enseñanza del pensamiento crítico, es importante que el estudiante encuentre en cada una de las materias una linealidad al desarrollo del mismo, por medio de cada una de las prácticas didácticas que ejercen los docentes dentro de sus clases. Un educador sabe que los educandos están haciendo uso y desarrollo de su capacidad de pensamiento por la habilidad de producir conocimientos, solucionar problemas, tomar decisiones y comunicarse de forma significativa.

Para el educando es importante saber que el crecimiento, eficacia y creatividad del pensamiento se concentra en la capacidad que posea para examinarse y evaluarse a sí mismo, realizar una correcta autocrítica y ejercer autocontrol de su propio proceso de aprendizaje; capacidades que surgen desde la aplicación del pensamiento crítico.

El pensamiento está condicionado, en su forma y contenido, por los factores emotivos, sociales, políticos, culturales, etc. que lo propician, pero que también pueden obstaculizarlo o bloquearlo. El aprender a pensar requiere tanto el desarrollo de actitudes, conceptos y bloqueos (influencias exteriores que lo obstaculizan) como de ciertos valores que sustenten el compromiso con un pensamiento autónomo y solidario. El desarrollo del pensamiento es inseparable del desarrollo moral. (Villarini, A., s.f., p. 6).

En el desarrollo del pensamiento junto con la educación, es clave para que el estudiante sea un agente activo en el aprendizaje auténtico, es por medio de estas experiencias que podrá desarrollarse plenamente, evitando bloqueos y obteniendo para sí mismo un carácter significativo, activo, reflexivo, colaborativo y empoderado de cada proceso educativo. Para que todo este clímax del pensamiento crítico y la educación sea realizado de manera efectiva el docente actúa como un mediatizador entre la experiencia, necesidades, intereses y capacidades que trae el estudiante, es decir su propia cultura.

Además de esto, el autor Ángel Villarini propone aspectos importantes a considerar dentro de la educación: en primer lugar la enseñanza debe ser pertinente en relación a los intereses y tendencias presentes del estudiante, y al mismo tiempo corresponder a las necesidades de su desarrollo personal, social y de valores culturales; debe proporcionar herramientas intelectuales (estructura, instrumentos, estrategias, métodos y técnicas) que faciliten el proceso de aprendizaje y, el conocimiento adquirido debe suministrar desarrollo y criterios de calidad. La enseñanza debe generar un clima reflexivo, crítico, de apoyo mutuo, colaboración, comunicación y diálogo entre los estudiantes y; al mismo tiempo, el docente debe

ser su *ejemplo de pensador*, es decir, el educador refleja de sí un carácter curioso, objetivo, reflexivo, sistemático, creativo y crítico.

Finalmente, en el desarrollo del pensamiento crítico, se debe considerar la exploración por parte del docente, en la cual podrá detectar alguna situación o problema que provoque el juicio en los estudiantes, luego realizar un proceso de conceptualización, es decir procesar la información y construir el conocimiento en conceptos, destrezas o actitudes, y, por último, incentivar la aplicación del pensamiento en nuevas situaciones que requieran el análisis y la utilización de los conocimientos construidos previamente.

Hablando propiamente de la *educación artística*, los autores Marín, R., Alvarez, D., Escaño, C., Maeso, F. y Roldán, J. (2003), afirman que es una materia o asignatura que se encuentra dentro del currículo de educación primaria y secundaria; el propio contenido de la educación artística son las artes visuales y es un campo de aprendizajes en el que se estudian todo tipo de productos visuales.

Como se mencionó anteriormente, las artes visuales son un campo por el cual se realizan procesos de experimentación, manipulación de materiales, ejecución de técnicas e investigación para el desarrollo de actividades o productos tangibles con un objetivo estético y comunicativo, estos pueden generar en el espectador emociones, reflexiones y crítica. Por lo tanto, se puede entender que la educación artística integra diferentes procesos técnicos y metodológicos que son útiles para el desarrollo de las destrezas sensoriales y psicomotrices, la estimulación de la reflexión crítica y la expresión por medio de lo teórico-práctico. Es importante evitar que la educación artística se convierta en una experiencia enfocada meramente en lo lúdico y producciones sin contenido crítico-reflectivo. Según Fontal, O., Marín, S. y García, S. (2015):

La educación artística se comprende como la acción de dirigir, desarrollar y perfeccionar las capacidades, habilidades y destrezas artísticas necesarias para la formación integral de las personas. Concebir la educación artística como parte de la formación integral supone comprenderla como impredecible, como elemental. (Fontal, O., Marín, S, y García, S. 2015, p.3).

La educación artística tiene un papel muy importante dentro de la formación de las personas, ya que, son parte del desarrollo de los procesos de socialización secundarios (los primarios son los que se desarrollan en el núcleo familiar); y llegan a ser fundamentales para el ser humano porque ayuda a formar parte de su identidad, el desarrollo y perfección de las capacidades, habilidades y destrezas. Desde el momento que el niño entra a la escuela se convierte en algo determinante, ya que, en ella se dan las primeras relaciones, se fundamenta la libertad y autonomía; Carrascal, S., (2016) citando Cárdenas, R y Troncoso, A. (2014) lo menciona de la siguiente forma:

La escuela se configura como un espacio o lugar en el que se intercambian experiencias y se adquiere la mayor parte de los conocimientos, además del desarrollo de actividades capaces de reforzar habilidades emocionales, capacidades cognitivas y psicomotrices. Por ello, cabe hacer referencia a cómo las artes visuales son una forma

de desarrollar la sensibilidad hacia el concepto de cultura (Carrascal, S. 2016, citando a Cárdenas, R y Troncoso, A. 2014, p. 66.).

Según lo anterior, se identifica cómo la educación artística entrelaza con los fenómenos que se encuentran inscritos dentro de la sociedad y lo comunicativo, ofreciendo a los educandos alternativas para que aprendan a orientarse y encontrar referencias que les permita valorar, seleccionar e interpretar la cantidad de información que reciben cada día.

Desde otra perspectiva, según Cano, A. (2012), la educación tiene una condición paradójica, al tener a su cargo la transmisión intergeneracional de un determinado acervo cultural y de conocimientos; y al mismo tiempo también le compete la recreación, invención y transformación de este. Es decir, que la educación es fundamental para mantener lo cultural en una sociedad, pero también para transformar la actualidad.

Según Acaso, M. (2010), la educación configura nuestra identidad y la principal fuente de excusación es la cultura visual ya sea la educación que recibimos en nuestras casas, escuela, colegios, universidades, pero también de los medios de comunicación; esto quiere decir que la educación no solo se desarrolla en instituciones educativas, si no que la educación está implícita en nuestra vida cotidiana.

En el caso de la enseñanza de las artes visuales, según Coca, J. (s.f.), proceden de las ciencias que estudian, analizan y explican las imágenes y objetos, los métodos de enseñanza en la mayoría de los casos no son exactos ni científicos, sino más bien, el enfoque se da al ser humano, sus emociones y, cómo se relacionan y perciben el mundo, el cómo estos pueden expresar ciertas ideas de determinadas formas y aprender a interpretar lo visual, es decir lo que antes se ha definido como cultura visual. Entre los temas a impartir en la educación de las artes visuales están los fenómenos de la luz y el color, reglas de percepción, creatividad, técnicas artísticas, historia u otros temas de interés junto la infinidad de materiales con los cuales se podría trabajar, como por ejemplo hojas, lápices, pinturas, pinceles, cartones, arcilla, telas plásticas, tintas, piedras, paredes, entre otros.

Al no ser la educación artística una materia meramente memorística se le da una connotación de menor valor académico; muchas personas asocian a esta asignatura únicamente para aquellos que tienen dotes o cualidades artísticas, pero lo cierto es que cualquier persona puede aprender en esta asignatura, no se trata solamente de hacer dibujos e imitaciones, sino también de invitar al estudiante a desarrollar su pensamiento crítico y visual, creatividad, reflexión, toma de decisiones, imaginación y construir su propio conocimiento.

Treviño, E. y Hernández, M. (2015), citando a Mbuyamba, L. (2006), menciona que el aprendizaje de las artes puede contribuir al reforzamiento de una calidad educativa por medio de cuatro factores: un aprendizaje dinámico, un plan de estudios pertinente que interese y entusiasme a los aprendientes, conocimiento social y cultural, y un profesorado formado y motivado. Existen muchas ventajas de recibir educación artística, Treviño, E. y Hernández, M. (2015), menciona que las tareas de expresión y apreciación como las de artes visuales

ayuda a que los niños enriquezcan sus posibilidades comunicativas, desarrollen la memoria, la atención, la corporeidad y adquieran mayores posibilidades de interacción con los demás.

La comprensión de las **redes sociales**, es otro de los ejes principales en este proyecto de investigación, que inicialmente podríamos entenderlas de la siguiente manera:

Una red social es: un sitio en la red cuya finalidad es permitir a los usuarios relacionarse, comunicarse, compartir contenido y crear comunidades, o como una herramienta de “democratización de la información que transforma a las personas en receptores y en productores de contenidos (Ureña, A., Ferrari, A., Blanco, D. y Valdecasa, E., 2019, p.12)

Dicho esto, se entiende que las redes sociales son plataformas que le permiten a los seres humanos ser receptores y emisores de información visual, sonora o escrita, conectándose con personas alrededor de todo el mundo, además de tener la posibilidad de buscar y publicar información en segundos. Estas ofrecen grandes posibilidades para el desarrollo personal y profesional de los seres humanos, haciendo de ellas plataformas altamente utilizadas por sus usuarios que cada día van aumentando su tiempo de uso, además, de que las personas cada vez son más partícipes de estas plataformas por su fácil acceso, constante vínculo con otros o temas de interés y el gran contenido de entretenimiento.

Pese a que están destinadas a personas de mayoría de edad, cada vez hay más niños que tienen acceso a estas plataformas, ya sea porque utilizan la cuenta de algún amigo, padres, familiares o bien, porque ellos mismos cuentan con perfiles en estas redes y se conectan por dispositivos electrónicos como tablets, smartphones y portátiles, que en muchos casos son sus propios encargados legales quienes se los brindan. El hecho de que las nuevas generaciones se expongan al uso y contenido de los medios digitales es casi inevitable, porque son altamente llamativas, es imprescindible que los niños tengan un acompañamiento por parte de adultos, ya que estos pueden filtrar la información que están consumiendo los menores de edad.

Hoy en día se vinculan a los más pequeños como expertos tecnológicos, por el hecho de haber nacido en una sociedad que ya tiene implementado la tecnología en su forma de vida. Se ha vuelto tendencia la clasificación generacional como el término *millennials*, *centennials*, *generación Z*, entre otros; divididos por acontecimientos históricos que han marcado diferencias generacionales en su forma de pensar, actuar y expresarse; han sido las generaciones más recientes las que están mayormente vinculadas con la era digital. Como se menciona anteriormente, a estas nuevas generaciones se les atribuye el conocimiento y manejo de dispositivos electrónicos de forma innata, como si tuvieran un chip incorporado al nacer que les permite utilizar con sencillez un teléfono, tablet, computadora u otro dispositivo electrónico, sin embargo, se podría afirmar que este primer acercamiento a la tecnología es brindado por los padres, principalmente con el motivo de entretenerlos y mantener ocupados a los niños. Se puede decir que, la era digital es una realidad para la mayoría de las personas a nivel mundial, las cuales están expuestas a información de todo tipo; es por ello que se vuelve

importante que las personas se eduquen en este ámbito que forma parte de la cotidianidad humana.

Según Pérez, A. (2018), citando a Pérez-Tornero, J.M., Celop, P. y Varis, T. (2007), introduce el concepto de alfabetización mediática, la cual es entendida como “la habilidad de acceder, entender y evaluar críticamente los diferentes aspectos de los nuevos medios digitales, así como la capacidad de comunicarse y crear contenidos en diferentes contextos”

Entendiendo la alfabetización mediática como una habilidad de interpretación y de expresión desde la conciencia es importante implantarla en un medio social, educativo y personal, ya que crear conciencia sobre el contenido que se está observando o el contenido que se está proyectando a los usuarios es sumamente importante; aún más considerando que este puede crear un impacto positivo o negativo en las generaciones más jóvenes que tienen mayor acceso al consumo en plataformas digitales.

La portabilidad y continua conexión permiten oportunidades de aprendizaje en cualquier sitio y en cualquier momento, potenciando todas estas dimensiones de la alfabetización mediática en cuanto a acceso, comprensión y creación de contenido que se está produciendo de modo informal a través de las apps y redes sociales que proliferan y se convierten en un factor importante para estudiar el grado de alfabetización de nuestros jóvenes (Pérez, A., 2018, citando a Judge, S., Floyd, K. y Jeffs, T., 2015, p.82).

Las redes sociales pueden ser validadas como una herramienta educativa y una plataforma para la formación y desarrollo de los facilitadores, permiten el desarrollo de diferentes modelos de aprendizaje y una participación distinta a la que estamos acostumbrados, aportando un aprendizaje creativo lleno de experiencias para que se produzca un intercambio de ideas hacia el tema de interés por parte de todos los involucrados. Según Marin, V. y Cabero, J. (2019):

Indicaban que los mecanismos que presentan las herramientas 2.0 más allá de ser insignificantes, eran y son per sé uno de los recursos que más han transformado y transformarán el proceso de aprendizaje, de ahí la necesidad de no hacerlas desaparecer del universo educativo y social. (Marin, V., y Cabero, J. 2019, pp.26-27).

Incluso el auge que han tenido las redes sociales ha traído consigo una herramienta que los autores llaman *software social*, que de forma paulatina se ha ido incorporando a las actividades que el profesorado utiliza dentro de los espacios pedagógicos. Por otro lado, las redes sociales como *Facebook*, *Twitter* y *Youtube* ofrecen a los usuarios distintas opciones para interactuar y compartir información con poblaciones que tienen o no el mismo interés por un tema determinado, permitiendo que los usuarios generen procesos críticos consciente o inconscientemente de la información que obtienen de sus dispositivos digitales. Esas dinámicas se convierten en procesos de enseñanza-aprendizaje, es así como se evidencia que la educación artística es esencial incluso para realizar una lectura crítica del contenido visual de las pantallas digitales que envuelven a los educandos, ya que es desde esta rama de la

pedagogía que se puede brindar las herramientas y conceptos necesarios para desarrollar dicha lectura. Así como plantea Marin, V. y Cabero, J. (2019), citando a Wilson, K. (2014):

La forma en que se plantean las metodologías a llevar a cabo durante el acto docente, cobra una visión diferente al incorporar las redes sociales, pues el conocimiento adquiere una nueva dimensión y se acerca al estudiante en cualquier momento y situación, dado que puede ser reconstruido de manera continua y favoreciendo el desarrollo de otras formas de este, además de nuevas perspectivas de aprendizaje. (Marin, V. y Cabero, J. (2019), citando a Wilson, K. 2014).

Las redes sociales se han convertido en una herramienta más dentro de los espacios pedagógicos y al denominarlas con un calificativo educativo, implica que todos los involucrados deben asumir la responsabilidad sobre los procesos de su uso, comprensión y análisis.

En relación con los *talleres artísticos*, según *República de Chile, Ministerio de Educación*. (2016):

Cada taller artístico es una instancia de aprendizaje por medio de acciones de exploración, experimentación y descubrimiento, siempre respondiendo a los objetivos generales formulados para cada sesión, manteniendo la motivación y el asombro por el conocimiento a través de la búsqueda de múltiples formas y técnicas de expresión y percepción. (República de Chile, Ministerio de Educación, 2016. p. 13).

El concepto taller es muy conocido por la mayoría de las personas y se encuentra presente en el lenguaje cotidiano, cuando se piensa en el término o la palabra taller, inmediatamente el ser humano hace una relación, con un espacio donde se hace, se construye o se repara algo, por ejemplo, un taller de mecánica, taller de carpintería, taller de costura, entre otros. En lo que refiere a la etimología, Cano, A. (2012). lo explica de la siguiente forma:

El término taller proviene de la palabra francesa “atelier”, que refiere al lugar donde trabaja un artista plástico o escultor, y que reúne a artistas conocedores de determinada técnica u obra con el fin de compartir lo que conocen al respecto, o bien a los discípulos de dicho artista a fin de aprender del maestro. (Cano, A. 2012, p.31).

Según Hernández, M., et.al, (2020). desde el ámbito artístico estos espacios llamados talleres, primeramente se concebían por personas que se dedicaban a artesanías o creación de obras de arte, los cuales realizaban trabajos dedicados a los monarcas y después a ciudadanos de cualquier clase social o económica; su organización primeramente era jerárquica, donde el maestro se encargaba solamente de supervisar el trabajo de sus asistentes, los cuales a su vez, debían de supervisar lo que realizaban los aprendices consolidándose como espacios de trabajo. El sistema de la enseñanza-aprendizaje dentro de estos espacios no estaba diseñado para la estimulación de la originalidad artística, lo que los volvía únicamente en espacios de producción.

Sin embargo, desde hace algunos años la práctica ha perfeccionado el concepto de taller llevándolo al ámbito educativo, para una mayor experiencia donde el estudiantado se motive a vivir, realizar y explorar experiencias innovadoras, y el profesorado a poner en práctica métodos de enseñanza donde el educando tenga el protagonismo de su aprendizaje, tenga una participación responsable, una actividad creativa y pueda reflexionar para la solución de problemas tanto de forma grupal como individual, principalmente en condiciones reales o ficticias.

Los talleres artísticos dentro de la educación formal, sirven como una extensión de las clases de artes visuales para que los estudiantes socialicen y exploren diversas técnicas, dando la facilidad del autodescubrimiento, siendo un medio de aprendizaje significativo. Aprovechando de que los talleres son un espacio de socialización, se pueden dar otras posibilidades, que no se desarrollan en otros espacios, para fomentar en el infante la cooperación, la estimulación a la curiosidad y la investigación.

Por ello, se puede identificar que los talleres artísticos son espacios de importancia como otras actividades o espacios y deberían estar dentro del horario escolar o la malla curricular, así como la posibilidad de que todos los infantes, por medio de estrategias específicas que el facilitador debe prever, puedan acceder fácilmente a los espacios de los talleres artísticos. Así como lo plantea Torio, S. (2017):

La clase ha de ser un lugar vivo que ha de ir cambiando en función de intereses y necesidades de los niños a lo largo del curso. Cuando parece que el rincón pierde curiosidad e interés, el educador mediante la observación ha de renovarlo o sustituirlo por otro. (Torio, S., 2017, p.11).

Los talleres tienen gran versatilidad para su desarrollo, esto permite suplir las necesidades e intereses de los participantes, los cuales pueden ser de todas las edades, desde la educación primaria, universitarios, adultos mayores, entre otros. En el ámbito educativo, los talleres se contemplan como una práctica extracurricular, al salirse de las normas que el sistema educativo exige como currículum y verse como espacio de ocio, libre e informal, sin aprendizaje significativo de por medio. Estos prejuicios que se han dado hacia los talleres en la educación hacen que al excluirlos del currículum se pierdan los grandes aportes que los talleres pueden brindar como mediación pedagógica.

Según Cano, A. (2012), existen cuatro aspectos estructurales que son fundamentales en un taller: la estrategia, entendiéndose como la organización del taller en base a los objetivos que desean lograr; los métodos, formas en la que se organiza el proceso; las bases técnicas, las cuales son instrumentos que hacen posible el proceso y por último, el procedimiento metodológico, que aplica las técnicas seleccionadas.

Comúnmente las funciones del taller están ligadas a lo formativo, integrando la teoría y la práctica en un grupo específico de personas que están realizando una tarea común, llevándola a una nueva forma o producto, pero el taller, según Cano, A. (2012), puede brindar más, el taller puede ser diagnóstico para un análisis colectivo, planificador para establecer estrategias

dirigidas a alcanzar determinados objetivos, evaluativo para analizar los logros y los procesos obtenidos, sistemático como metodología para analizar proceso de desarrollo en la construcción, reconstrucción objetivando los aprendizajes, puede dar seguimiento por medio del monitoreo y observación que permitan conocer el potencial de las estrategias implementadas y puede ser analítico para discutir cierta temática y abordarla de forma crítica.

Por otro lado, entre los aspectos que hay que tomar en cuenta para la planificación del taller son los siguientes: objetivos, que permiten tener claridad de lo que se desea lograr y lo que no en el taller, es importante establecerlos antes de la planificación y a partir de estos elaborar los contenidos; los participantes, es esencial saber qué tipo de población va a ser participe del taller para potencializar los aprendizajes, además de la cantidad de personas influye en los objetivos y el desarrollo del taller; también se debe contemplar los contenidos, que son en función a los objetivos y los participantes tomado en cuenta los tiempos y las técnicas. Por otra parte, en el taller se debe realizar un estudio de los recursos, que respecta a aquellos materiales que son parte fundamental para el desarrollo de los contenidos y que deben de ser incluidos dentro de la planificación para no ser olvidados; los responsables y roles son aquellas personas que son parte de la ejecución del taller, estas personas deben de conocer con anticipación su rol dentro del taller para que el mismo sea empleado de forma fluida; y por último, el tiempo, aquí se debe de considerar los objetivos, los contenidos y las características de los participantes.

En conclusión, observando la percepción que tienen los niños frente a la realidad, es importante analizar la cultura visual que están consumiendo en un medio de comunicación como las redes sociales, las cuales son utilizadas por los infantes con el objetivo de encontrar información, entretenerse o dialogar con otras personas. Y a su vez, como se ha mencionado anteriormente desde la perspectiva de distintos autores, la educación artística estimula el pensamiento crítico frente a las imágenes que forman parte de dicha cultura visual, les brinda las herramientas necesarias para alcanzar el correcto análisis y uso de toda la información visual que les rodea.

7. Propuesta Metodológica

7.1 Tipo de investigación

Según Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014), La investigación es un conjunto de procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno o problema. Lo anterior afirma que una investigación tiene como característica pasar por diferentes procesos estrictos, que buscan respuestas a preguntas sin resolver planteadas anteriormente.

La indagación sobre la cultura visual desde la enseñanza de las artes visuales busca la respuesta a la interrogante: ¿cómo fomentar el pensamiento crítico en niños de cuarto grado, relacionado al consumo de las imágenes en redes sociales por medio de la planificación de

talleres artísticos visuales? Por esto, se define dentro de un enfoque artístico - pedagógico, debido a que se plantea como mediación pedagógica la ejecución de talleres de artes visuales; los cuales, brindan versatilidad en la planificación, permitiendo la exploración de diferentes metodologías de enseñanza - aprendizaje en distintos medios y plataformas, además de la interacción directa que se da con los propios materiales para su desarrollo.

Por otro lado, el proyecto de investigación se define como cualitativa, debido a la naturaleza que posee en estudiar los fenómenos o acontecimientos desde el contexto en el que están sucediendo. Hernández, R., et al., (2014), mencionan que las investigaciones cualitativas desarrollan preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. En el caso del presente proyecto de investigación, estos análisis serán recolectados por medio del uso de encuestas, entrevistas y dos prácticas observación - práctica situada; que permitirán conocer el panorama en el cual se desarrolla el trabajo por medio de las experiencias, aportes de los participantes y apreciación del proyecto de investigación. A partir de esta información, se llegará a planificar talleres artísticos - visuales como mediación pedagógica para fomentar el pensamiento crítico frente a las imágenes que se encuentran en las redes sociales.

7. 2 Contexto y público meta

El proyecto de investigación se centra en los estudiantes de cuarto grado de educación primaria del Sistema Educativo San Lorenzo la cual su página web nos indica que, en la zona geográfica en la que se ubica esta institución privada es en San Pedro de Montes de Oca en San José, Costa Rica. Dicha institución fue fundada en 1988, como un centro educativo privado que brinda tres niveles educativos: preescolar, primaria y secundaria. Actualmente cuenta con una totalidad de 160 estudiantes aproximadamente, con un grupo de 12 estudiantes en el nivel de cuarto grado.

7.3 Instrumentos de investigación

El investigador es quien, mediante diversos métodos o técnicas, recoge los datos (él es quien observa, entrevista, revisa documentos, conduce sesiones, etc.). No sólo analiza, sino que es el medio de obtención de la información. (Hernández, R., et al., 2014, p.397).

Por naturaleza del proyecto, se requiere la recopilación de información a través de diferentes instrumentos de investigación, los cuales fueron seleccionados de acuerdo a las necesidades de recolección de datos necesarios para el desarrollo del proyecto de investigación. Dichos instrumentos son : encuesta, entrevista y observación - práctica situada, explicados con más detalle a continuación:

7.3.1 Instrumento de Investigación: Encuesta

Las encuestas son una serie de preguntas que proporcionan una información puntual respecto a un tema en específico. El modo de aplicación de este instrumento se hará en las lecciones de artes visuales a los estudiantes de cuarto grado del Sistema Educativo San

Lorenzo, siendo guiada por la docente de artes de la institución. La encuesta pretende recolectar datos en cuanto al conocimiento que poseen los estudiantes y su interacción con las redes sociales, si las conocen, utilizan y cuáles son las *publicaciones* que con más frecuencia observan en esas plataformas, esto para tener un panorama más cercano al contenido del cual están siendo consumidores.

a) Análisis de la encuesta

**FIGURA 1. ENCUESTA. SISTEMA EDUCATIVO SAN LORENZO. CUARTO GRADO.
M: 7 H: 5 EDAD: 9 - 10 AÑOS**

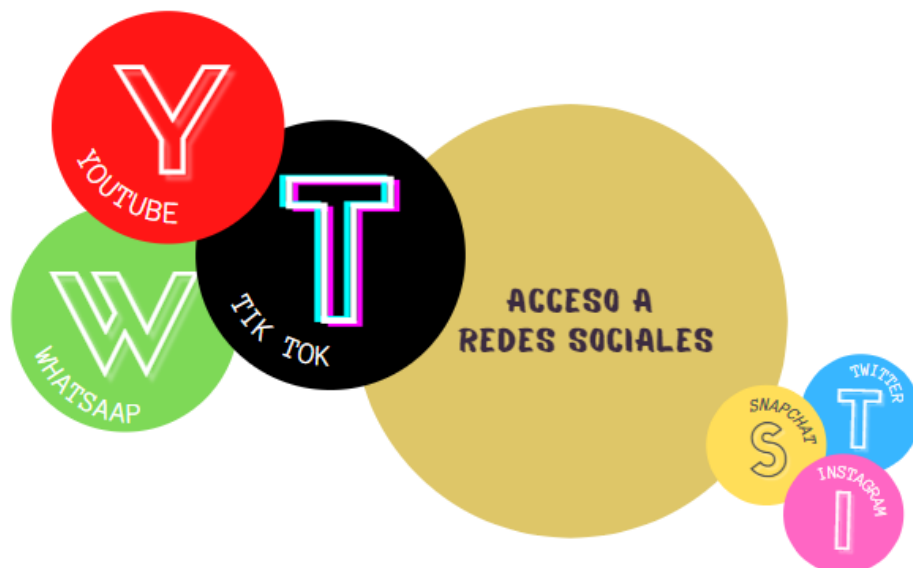


Elaborado por: Cerdas, G., González, N., López, M. 2021

En la figura 1 se evidencia los resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de cuarto grado de primaria del Sistema Educativo San Lorenzo, población que oscila entre los nueve y diez años de edad, en su mayoría mujeres.

A partir de las primeras preguntas aplicadas los estudiantes responden de manera positiva conocer dispositivos electrónicos como computadoras, *tablets* y teléfonos inteligentes, además de afirmar haber utilizado por su propia cuenta cada uno de los dispositivos; a excepción de un estudiante que no ha utilizado una *tablet*. Por otro lado, las respuestas de la encuesta demuestran que en los hogares de los estudiantes todos cuentan con acceso a aparatos electrónicos por ejemplo tablets, celulares y computadoras distribuidos entre los diferentes miembros de su familia, incluyendo a los encuestados. Los estudiantes afirman tener bajo su propiedad algún dispositivo electrónico en los cuales destacan los celulares y las computadoras, algunos de ellos también son dueños de *tablets*.

FIGURA 2. ENCUESTA. SISTEMA EDUCATIVO SAN LORENZO. CUARTO GRADO.
M: 7 H: 5 EDAD: 9 - 10 AÑOS



Elaborado por: Cerdas, G., González, N., López, M. 2021

Por otro lado, en la figura 2, todos los estudiantes encuestados afirman tener conocimiento respecto a las redes sociales, entre las cuales mencionan: *Facebook, Instagram, Tik Tok, WhatsApp, Twitter, Youtube y Snapchat*. Según las respuestas, las redes sociales más utilizadas por ellos mismos, que contemplan tener una cuenta o usuario en ellas son *Tik Tok, Youtube y WhatsApp*, y en una menor cantidad hay estudiantes que utilizan *Twitter, Snapchat o Instagram*. A su vez, la mayoría de los educandos responden que partiendo de todas las redes sociales mencionadas anteriormente, su gusto se inclina por el uso de *Tik Tok y Youtube*, explicando que dichas redes sociales les entretienen, divierten, les permite ver vídeos de interés o conectarse con las actividades de sus familiares.

FIGURA 3. ENCUESTA. SISTEMA EDUCATIVO SAN LORENZO. CUARTO GRADO.
M: 7 H: 5 EDAD: 9 - 10 AÑOS



Elaborado por: Cerdas, G., González, N., López, M. 2021

En la figura 3 se observa como el contenido a consumir de mayor interés se clasifica en: influencers, videojuegos, belleza (maquillaje, accesorios y ropa), comediantes, memes, deportes, televisión (cine, novelas o series), música (cantantes), artes plásticas y publicaciones de familiares o amigos.

**FIGURA 4. ENCUESTA. SISTEMA EDUCATIVO SAN LORENZO. CUARTO GRADO.
M: 7 H: 5 EDAD: 9 - 10 AÑOS**



Elaborado por: Cerdas, G., González, N., López, M. 2021

En la figura 4 se muestra cómo los estudiantes responden de manera afirmativa cuando se les pregunta si les gustaría utilizar una red social dentro de la clase de Artes Visuales, mencionando a *Tik Tok* como la red social de mayor interés, y sugiriendo otras redes o aplicaciones como *Pinterest* e *Ibis Paint X*.

Por último, la mayor parte de los estudiantes considera que las redes sociales no son buenas para ellos debido a que algunos contenidos los hace comportarse como adultos, muestran mujeres en vestido de baño o el contenido es violento o vulgares, además del peligro por desconocimiento hacia quién puede acceder a su información en sus usuarios. Sin embargo, otra parte de los encuestados considera que las redes sociales son parte de la vida cotidiana, les permite comunicarse con su familia y no todo el contenido es negativo, sino más bien gracioso y entretenido.

Partiendo de las respuestas anteriores, se puede concluir que el acceso de los estudiantes de cuarto grado de primaria del Sistema Educativo San Lorenzo, hacia los dispositivos electrónicos y el consumo de las redes sociales es de alto nivel ya que los conocen, tienen un usuario en redes sociales, un gusto por cierto tipo de contenido visual y una opinión propia al contenido que ellos consumen en sus redes sociales.

7.3.2 Instrumento de Investigación: Entrevista Semiestructurada

Podemos entender la entrevista semiestructurada, como un diálogo entre dos personas o varias personas, un entrevistador y el o los entrevistados. Este instrumento permite obtener información de individuos y grupos, facilitar opiniones e influir en aspectos de conducta de una persona, sean ideas, sentimientos o comportamientos. Según Hernández, R., et al. (2014), las entrevistas cualitativas tienen como característica ser flexibles, de carácter anecdótico - amistoso, además se considera el contexto social como una parte fundamental, las preguntas son abiertas y neutrales, el entrevistador junto con el entrevistado comparten el lenguaje y el ritmo de la entrevista.

Para este proyecto investigativo el instrumento se aplicará en docentes de artes, talleristas y *social media manager* por medio de una llamada telefónica o videollamada con el fin de proporcionar información desde su área de trabajo que se encuentran relacionadas a sus experiencias personales y profesionales.

a) Análisis de la entrevista semiestructurada a Educador de Artes Visuales

Durante el proceso de investigación, se realiza una primera entrevista a un educador de artes visuales, quien se ha especializado en la investigación y gestión cultural en diferentes proyectos de museos nacionales, en el proyecto *La Corazonada Visual* que trabaja el arte, la educación y la discapacidad, además su experiencia laboral se extiende a trabajar con niños de I y II ciclo en educación formal, adultos mayores, población con discapacidad, poblaciones indígenas y población en riesgo social.

El educador Pérez, E., define como cultura visual todo “aquello que sistemáticamente se ha construido bajo las herramientas visuales para el funcionamiento del sistema de métodos y empresas” (Comunicación personal, 2021). La sociedad se construye con sistemas visuales que incluyen símbolos y signos como un conjunto de lenguajes que median y regulan el espectro social, esto debido a que se configura por ciertos sujetos hacia otros de interés, es decir que la cultura visual se configura por los constructores de la imagen hacia los consumidores de imágenes.

Para enseñar cultura visual es importante primero evaluar el conocimiento previo del estudiante antes de introducir el contenido en la clase, esto para poder hacer tangible la influencia de los aspectos de la misma por medio de la información en los medios tecnológicos para luego involucrar los contenidos nuevos. Por otro lado, es importante evaluar cómo la cultura visual consumida por los estudiantes puede perpetuarse gracias a su relación con otros agentes formativos como lo son los padres de familia, docentes de otras materias y el contexto visual – educativo que les rodea.

Lo importante de enseñar la cultura visual es colaborarle al estudiante para que realice una lectura crítica de los elementos visuales que le rodean, pero antes el docente debe analizar previamente si realmente el educando ha aprendido sobre los conceptos del lenguaje visual y desarrollado el pensamiento crítico hacia las imágenes; además, los educadores de

artes visuales deben de enseñar la configuración de una imagen, la composición, elementos básicos del lenguaje visual y, poner en práctica el análisis en sus propios espacios.

Incorporar la cultura visual dentro de las aulas debe considerarse como un tema cotidiano y no como una ruptura que está lejos de su realidad, para esto el arte puede ser una puerta abierta para generar un pensamiento propio y crítico en los estudiantes, tomando en cuenta que cada uno posee la capacidad de apropiarse de los nuevos conceptos para construir su propio lenguaje y juicio frente a la cotidianidad. Se debe recalcar que en el momento de generar un estudio hacia la cultura visual de los educandos, el profesor debe ser cauteloso con la manera de preparar el proceso de enseñanza – aprendizaje, para no implementar una perspectiva negativa o errónea hacia aquellas ideas normalizadas en los estudiantes como respuesta a los contextos en los que crecen. Lo ideal es que el docente desarrolle en los educandos la capacidad de cuestionar la realidad de manera natural, no siguiendo las indicaciones del profesor o asimilando el contenido sino despertando en ellos el deseo de cuestionar desde sus propios valores, razones y tiempos, respetando que cada estudiante tiene su propio ritmo de desarrollo y aprendizaje.

Para fomentar el aprendizaje sobre cultura visual durante las clases de artes, se debe considerar el lenguaje visual como fundamento para leerla, también el cuestionamiento por parte del profesorado preguntándose ¿por qué es fundamental enseñar cierto contenido? y a su vez, complementarlo con temas no considerados dentro del currículo como hipersexualización, cultura visual junto con el arte costarricense, pueblos originarios de nuestro país, la discapacidad en el arte o la cultura de consumo, cada uno en funcionamiento a los contenidos artísticos. Es importante que el docente tenga claro los motivos, conceptos y medios para alcanzar plenamente los objetivos de la enseñanza de los contenidos; de igual manera, está invitado a realizarle preguntas a los estudiantes que les permita participar activamente en el desarrollo de la clase, por ejemplo ¿quieren trabajar en un proyecto de arte? ¿quieren involucrarse? ¿cómo quieren involucrarse? ¿Qué les interesa? o ¿qué no les interesa?

Desde otra perspectiva, el educador menciona que la cultura visual por sí sola no se enseña, porque el conocimiento de los estudiantes hacia ella viene por añadidura, pero, aunque no se le llame de esta manera, lo que sí se puede enseñar de cultura visual es el reconocimiento de la misma, cuestionar y utilizar el arte para cuestionar; el aula de artes debe ser un centro de experiencias para que el estudiante tenga la capacidad de nombrar los conocimientos que ya posee y ahí es donde el docente es mediador. Los estudiantes deben ser reconocidos como portadores de conocimiento y sujetos culturales, el hecho de respetar su bagaje cultural permitirá que el aprendizaje de los nuevos conceptos brindados por el docente sea más fácil de ser comprendidos; el docente debe tener una posición de escucha y que el estudiante se sienta como *alguien mirado*, sobre todo en el área de primaria para que la apertura sea mayor. También es importante recalcar que la enseñanza hacia la cultura visual no debe reducirse solo a los estudiantes, sino que los profesores, padres de familia u otros miembros de la comunidad educativa sepan que son capaces de influir y cambiar los panoramas de los alumnos.

Para enseñar a leer la cultura visual en cuarto grado se debe olvidar la idea sobre la complejidad del tema según su edad, ya que cada contenido puede ser enseñado con los métodos y la comunicación correcta, e incluso se puede hacer provecho de que las generaciones actuales han nacido con la tecnología y tienen una mayor sensibilidad para comprender el uso de las aplicaciones y los medios tecnológicos. Es importante saber que los niños están expuestos algunas veces a una cultura visual irresponsable, absorben las imágenes que se encuentran en las aplicaciones sin interpretarlas correctamente, generando en los niños de nueve o diez años un pensamiento que no corresponde a su edad. Dentro de las clases se puede introducir estos conceptos sin tener la necesidad de utilizar la misma tecnología, lo importante es encontrar un lenguaje que los interpele, les guste, conozcan y deseen profundizar.

El impacto que genera el profesor desde su posición como educador es crucial para que los estudiantes puedan ser más críticos frente a la cultura visual que consumen junto a lo que dicen, creen y producen; la clase artes debe ofrecerles un espacio seguro para comprender su cultura visual, pero a su vez, desconectarse de tanta información que puede abrumarlos, provocando en ellos muchas emociones y sentimientos que culminen en incertidumbre, la clase puede ser un lugar para que ellos reconozcan y aprendan de la cultura visual y la tecnología, pero a su vez puedan desconectarse de ella y realizar nuevas propuestas visuales y conceptuales.

Para la propuesta final del proyecto de investigación, debe pensarse en un proyecto que funcione, sea aplicable y transforme la realidad, sobre todo aprovechando que en el contexto educativo formal privado existe una mayor libertad para incorporar ciertos contenidos, mayor accesibilidad de materiales y libertad de planificación de las clases en artes visuales.

b) Análisis de la entrevista semiestructurada a Ejecutora de Talleres Artísticos

La segunda entrevista fue realizada a la ejecutora de talleres artísticos permitió adquirir nuevas perspectivas desde su experiencia en los talleres de artes visuales, la cual inició desde la educación no formal en algunos museos nacionales como *Museos del Banco Central*, *Museo del Jade* y *Museo Calderón Guardia*, que le han permitido trabajar talleres artísticos con grupos de distintas edades. Tiene como grado académico una maestría en la especialidad de arte y educación, ha trabajado como profesora de primaria y también, ha generado material didáctico para el Ministerio de Cultura y Juventud (MCJ), y el MEP.

Desde su experiencia, los públicos invitados a los talleres artísticos son los que brindan una guía en la cual basar la preparación del taller, sea de una exposición permanente, temporal o una visita guiada. En relación a la participación, es importante tomar en cuenta la energía que se transmite desde el inicio, principalmente cuando se trabaja con menores de edad, ya que tienden a estar más dispersos y requieren que el guía del taller junto con el proceso de aprendizaje sea más activo. Para planificar un taller artístico se puede partir de las siguientes preguntas generadoras: ¿Cuál es la edad de los participantes del taller? ¿cuánto tiempo podría durar el taller en relación a las edades de los participantes? ¿cómo es el lugar en el que se va aplicar el taller? ¿cuántas personas van a participar? ¿con cuáles y cuántos

materiales se cuenta? ¿cuál es el ambiente en el que se ejecutaría el taller?. Estas interrogantes permiten tomar en cuenta el contexto de la población con la que se trabajaría, y así, planificarlo de la mejor manera.

En el área de la educación artística, podíamos encontrar dos modalidades de brindar un taller, de manera activa o pasiva. En los talleres activos se prioriza la creación y ejecución, se involucra la intervención de materiales, tener un tiempo de explicación del proceso, dar espacio a la creatividad de los participantes y socializar lo realizado; para un taller de esta modalidad se podría contemplar unas tres horas aproximadamente, con un balance en cuanto a la duración de cada etapa y la duración total del taller. Por otro lado, si es una modalidad pasiva se antepone las acciones de escuchar, dialogar y explicar; su duración puede alcanzar hasta una hora aproximadamente.

La ejecutora de talleres artísticos Cambroner, A., define la cultura visual, en relación a los talleres artísticos con niños, de la siguiente manera: “la cultura visual es todo este banco de información con el que interactuamos desde nuestros entornos inmediatos, entonces desde que nacemos hasta que vamos creciendo, es una influencia que se integra a nuestro cuerpo, a nuestra mente, a nuestra memoria, y demás, y que eso nos permite ejecutar o dar un criterio ante las cosas.” (Comunicación personal, 2021). Además, la cultura visual se vincula con otras disciplinas como la sociología, antropología, economía o política, lo cual no solo incorpora las imágenes sino también su contenido y la percepción visual de la misma; Cambroner, A., agrega que la cultura visual “está en constante crecimiento, y sigue, y sigue, y sigue creciendo, y se sigue alimentando y eso nos permite actuar, tener una manera de ser, de conversar, de socializar y de crear” (Comunicación personal, 2021)

Al ser la cultura visual un agente que está en constante cambio es imprescindible actualizarse junto con los cambios que la caracterizan día con día; y respecto a la ejecución de talleres artístico - visuales es importante capacitarse periódicamente, es decir el educador de artes visuales debe estar actualizado en temas nuevos que competen al eje central del taller, ya que permite tener referencias más actuales que pueden enriquecer la experiencia de los participantes. También, el conocer la población es sumamente importante porque las necesidades de cada una de las poblaciones determinarán el rumbo del taller. Por otro lado, a la hora de realizar los talleres se debe mantener la calma, y con una actitud de alerta a la opinión de los demás, se debe escuchar con atención, tener presente la variabilidad de los planes y, generar un espacio seguro y de confianza para desarrollar un proceso de aprendizaje exitoso.

La población infantil está en constante contacto con la tecnología, como las redes sociales, estas pueden llegar a ser un gran aporte en los espacios pedagógicos siempre y cuando sean utilizados con responsabilidad. Se pueden utilizar de muchas maneras como por ejemplo en talleres artísticos; utilizándolos como medios de difusión, elementos para contar el proceso o también, como recursos didácticos que estimule a los educandos hacia el tema a desarrollar.

c) **Análisis de la entrevista semiestructurada a *Social Media Manager***

Como tercer entrevista aplicada fue al experto en *social media manager*, quien posee un título como licenciado en Comunicación Colectiva con énfasis en Producción Audiovisual, su experiencia ha abordado el trabajo en creación de contenido para redes sociales, temáticas de narrativa audiovisual y proyectos independientes como *Casa Abierta Documental* o para organizaciones y empresas.

En primera instancia, se comenta que la atracción hacia las redes sociales surge de las diferencias generacionales, por ejemplo la generación que se conoce como *boomers* tuvo que migrar de aquellas cosas tangibles como la educación basada en la escritura hacia lo digital como el uso de la televisión y el cine; estos últimos son muy atractivos por el tipo de narrativa visual que poseen. También, establece que las *generaciones Z y X* nacen en un mundo donde ya las redes sociales se encuentran establecidas y comienzan a convivir diariamente con ellas; incluso como un acto de rebeldía hacia tanta información digital, las personas suelen optar por buscar experiencias no digitales.

Por otro lado, se puede identificar que el sistema educativo del siglo XXI, no ha logrado adaptarse completamente a la era digital; el acercamiento que tienen los espacios de mediación pedagógica es por medio de la involucración de videos o presentaciones de *power point*, lo cual no ha sido suficiente, es importante integrar a los espacios educativos las redes sociales para evitar la competencia hacia ellas. Cabe destacar que aquellas redes sociales que involucran audio - vídeo como *Youtube* o *Tik tok* son mucho más atractivas para los niños, en el caso de la primera se puede dar en edades tempranas mientras que la segunda, puede generar impacto en una infancia más tardía; lo que sucede con otras redes sociales como *Facebook* o *Instagram*, es que tienen una mayor complejidad de lectura visual, lo cual las hace más abstractas para los niños.

Luego respecto a la posición de las redes sociales hacia los menores de edad, poco a poco se ha identificado que los infantes tienen sus propias cuentas; a pesar de que existe una restricción de edad, estos tienen su propio acceso a las plataformas digitales y sus publicaciones. También se sabe que muchos de los niños, o los encargados de familia desconocen que las redes sociales pueden ofrecer otras plataformas más adecuadas para la edad de los niños; por ejemplo *Youtube* tiene una opción llamada *Youtube Kids* que filtra contenido para que pueda ser utilizada por los menores también.

De alguna manera, los creadores de algunas redes sociales buscan cuidar la información que es visualizada por los niños; sin embargo, es inevitable que los infantes quieran ingresar a este mundo digital debido a la cultura que consumen constantemente a su alrededor, incluyendo la influencia que puede generar el compartir con sus pares. Frente a esta situación, es importante que los niños estén acompañados de factores de protección como familia y docentes, ya que las redes sociales muestran una realidad distorsionada y es necesario que los menores de edad sean conscientes de lo que miran frente a sus pantallas.

En el ámbito de la educación propiamente, los docentes deben tener una posición de escucha y dejar que el estudiante le enseñe sobre las redes sociales para crear un modelo de empatía y evitar que el uso de la tecnología sea un motivo de persecución, restricción o regaño; esta visión de escucha ayuda a generar un aprendizaje horizontal y estrechar los vínculos de enseñanza - aprendizaje entre el profesor y el estudiante, además esta

responsabilidad también recae en el sistema educativo, el cual debe replantearse las metodologías y procesos educativos para ser más interesante y cercano a la realidad del estudiantado.

Algunas de las ventajas que se pueden identificar en las redes sociales son su utilidad, a través de las redes sociales se puede *acortar distancias* para acceder a la información, por ejemplo se puede observar a un *tiktoker* que explique datos sobre su propio país y así enriquecer culturalmente el conocimiento de otra persona que se encuentre en un punto geográfico distinto; esta ventaja de las redes sociales permiten que la persona se introduzca a otros mundos y formas de pensamiento que trabajadas dentro de las aulas puede ser muy enriquecedor para el estudiante. Es pertinente considerar que desde el MEP se puede generar un contenido digital que sea dirigido a los educandos en las redes sociales de mayor interés y su vez, atraiga profundamente el interés del estudiante hacia el contenido que se desea enseñar.

En conclusión, es importante involucrar las redes sociales en el sistema educativo para hacer conciencia respecto a la realidad digital que rodea a los niños y entender, que crear estrategias que nacen de un modelo de empatía y escucha tiene un carácter urgente para que los estudiantes puedan tener una relación sana con el mundo digital.

d) Análisis general de las entrevistas semiestructuradas

Después de la recopilación de datos por medio de las entrevistas semiestructuradas, se puede contrastar los distintos puntos de vista de los especialistas; algunos aspectos en los que concuerdan los entrevistados es en la importancia de actualizar el sistema educativo en el ámbito tecnológico, ya que la tecnología es un medio que utilizado de una manera responsable y estratégica puede ser muy eficaz para el aprendizaje de los estudiantes. Por otro lado, tanto el educador de artes visuales como el profesional *social media manager* mencionan a los estudiantes como portadores de conocimiento, lo cual es importante no ignorar para la planificación y ejecución de la clase, el docente desde una posición de escucha puede partir de los conocimientos que ellos poseen y así, ser los sujetos principales que brinden un aporte a nivel tecnológico o cognitivo al desarrollo de la clase.

Complementario a este aporte, la ejecutora en talleres artísticos enfatiza el valor de tener una preparación previa para la clase o el taller, ella y el educador en artes visuales, consideran que conocer con anterioridad el saber de los participantes sobre el tema a brindarse puede facilitar el proceso pedagógico del tema; los estudiantes tiene un banco de información y el docente es el mediador de dicho conocimiento. En relación a esto, mencionaron que los educandos son parte de un mundo con cultura visual, el docente no les enseña la cultura visual sino que les brinda las herramientas necesarias para comprender, leer y cuestionar esa realidad visual que les rodea.

La ejecutora de talleres artísticos destacó que el taller, según el tipo de población, debe de ser llamativo y entretenido no solo teórico, ya que es importante mantener el foco de atención a lo largo de todo el taller, sobretodo cuando es dirigido a poblaciones infantiles porque los participantes son inquietos, dispersos y es difícil llamar su atención de manera prolongada. En una situación similar, el *social media manager* mencionó que para la población infantil las plataformas con audio y video como tik tok o youtube son mucho más

llamativas para trabajar con los infantes; esto se refuerza aún más en las encuestas donde los estudiantes de cuarto grado mencionan su preferencia al uso de redes sociales como *tik tok* y *youtube* durante su tiempo libre. Asimismo, es importante conocer las imágenes (cultura visual) creadas en plataformas digitales y su forma de implementarlo en la educación, esto se enlaza con el aporte de la ejecutora de talleres artísticos, en la cual recalca que el docente debe estar en constante formación y actualización hacia los temas innovadores, y el *social media manager* también lo menciona, pero enfatizando la actualización hacia las nuevas aplicaciones y funciones tecnológicas.

Para concluir, se vuelve relevante destacar que las entrevistas se complementan entre sí, a pesar de su diferencia en cuanto al enfoque de las preguntas; cada uno de los entrevistados realiza un aporte al conocimiento del otro y ayudan a obtener una visión más plena y total de los componentes que construyen el presente proyecto de investigación.

7.3.3 Instrumento de Investigación: Observación - Práctica Situada

La *observación* es un instrumento de investigación que permite captar de manera imparcial los datos requeridos para resolver un problema o beneficiar el proceso investigativo. En relación al presente trabajo de investigación, se elaboran dos tablas con preguntas de observación que facilitan la información necesaria para evaluar la respuesta de los estudiantes en relación con el manejo de la cultura visual dentro de una clase de Artes Visuales.

Por otro lado, la *práctica situada* posee tres elementos importantes: el dominio del conocimiento, miembros no expertos en el tema y la práctica. Es por medio de estos tres que el aprendizaje se desarrolla paulatinamente, dando a los miembros la posibilidad de convertirse en expertos utilizando estrategias como resolución de problemas, investigaciones, experiencias conjuntas, coordinación, discusiones, identificación de errores, interacción y colaboración. Este instrumento es aplicado con el fin de analizar la respuesta de los estudiantes de cuarto grado del Sistema Educativo San Lorenzo sobre la cultura visual frente a las imágenes que se encuentran en la red social de su mayor consumo desde un espacio educativo formal.

Tabla 1. Observación – Practica Situada. Cuarto grado. Sistema Educativo San Lorenzo.
M: 7 H: 5 Edad: 9 – 10 años

Datos del sujeto cognoscente			
Aspectos del aula y didácticos	Actividad por observar	Análisis subjetivo y Evidencia	
El aula cuenta con: 15 pupitres distanciados por los lineamientos de salud por pandemia COVID – 19 1 pizarra acrílica 1 laptop para el docente 1 proyector Iluminación natural y artificial 1 ventilador 3 basureros de reciclaje 2 puertas de salida 1 casillero para cada estudiante 2 lavatorios para las manos El aula es de color blanca con rodapiés azules.		<i>Fecha de aplicación: 19 octubre 2021</i>	<i>Fecha de aplicación: 26 de octubre 2021</i>
	¿Existe motivación por parte del estudiantado hacia la clase de Artes Visuales?	El estudiantado si están motivados (responden a las preguntas, cantan la canción)	Los estudiantes están bastante motivados y participan
	¿Existen estudiantes que no desean participar (inhibidos)?	Sí, había estudiantes que no querían participar, porque el cantante les disgustaba (Se tapan la cara, se sientan mal o no hablan)	No, las actividades son prácticas lo cual motivó a todos los estudiantes a participar activamente
	¿Con qué materiales cuenta el estudiantado?	Tijeras, goma, pintura, revistas, cartón de presentación, papel construcción, foam, hojas de color, pinceles, tarros para agua, marcadores, lápices de color	
	¿Cómo responden el estudiantado al tema dado?	Muy buena respuesta por parte del estudiantado hacia el tema, comprenden los conceptos de lenguaje y cultura visual	Positiva, logran explicar por su propia cuenta el concepto de cultura visual y, continúan trabajando en los collages o pinturas respecto al video.
	¿El estudiantado aplica los contenidos teóricos de cultura visual en la ejecución del ejercicio de clase?	El estudiantado comprende y aplica el concepto de cultura visual durante el ejercicio verbal y de ejecución manual	Sí, aplican principalmente conceptos como el color, forma y énfasis en la creación y descripción de los collages o pinturas
	¿Surgen propuestas nuevas por parte de los estudiantes para abordar el tema de cultura visual?	Proponen varios artistas para analizar: 5 seconds of summer Sabaton Bad Bunny Queen	Deciden utilizar solo dibujo, marcadores o pintura; son pocos los estudiantes que deciden emplear la técnica del collage.

Elaborado por: Cerdas, G., González, N., López, M., 2021

a) Análisis de observación

En la tabla 1, se evidencia los resultados de la observación realizada en la práctica situada a estudiantes de cuarto grado de primaria del Sistema Educativo San Lorenzo. Para el planeamiento del taller se toma en cuenta el objetivo procedimental para el tercer trimestre de cuarto grado: *Interpretación de la imagen cotidiana como el reflejo de la realidad en nuestra sociedad* de la propuesta curricular del MEP (2013).

A partir de la primera sesión de la observación - práctica situada se identificó por parte del estudiantado una gran motivación hacia el tema de cultura visual y los ejercicios aplicados, sin embargo en un inicio los participantes desconocían del concepto. Como introducción al tema se les mostró un video de la canción *Callaita de Bad Bunny* elegida previamente por la mayor parte de los estudiantes. El grupo se subdivide en dos actitudes distintas, la mayor parte de los estudiantes tienen un interés por el artista, incluyendo el cantar la canción mientras se observa el video, y la otra parte no inhiben porque el cantante no es de su interés; los estudiantes demuestran esta actitud sentándose mal en los pupitres, colocándose un sweater en la cara y participando poco.

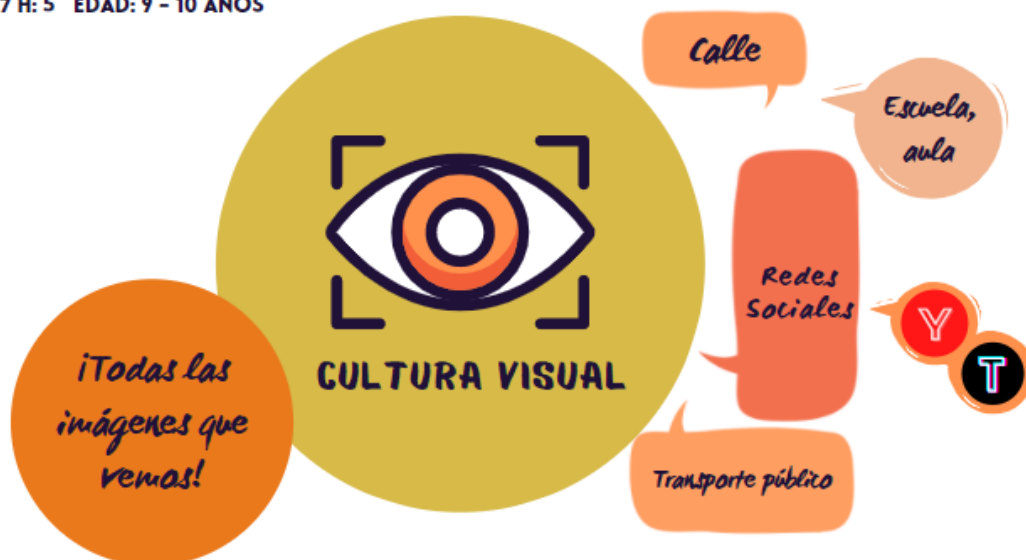
Posteriormente se procede a explicar el concepto de cultura visual, la docente inicia preguntando a los estudiantes qué entienden por cultura y les pide que den una definición por medio de ejemplos, luego les pregunta cómo definirían cultura visual y nuevamente les pide que respondan por medio de ejemplos. A partir de esta etapa inicial en modo de conversatorio sobre los conocimientos previos de los estudiantes poseen en su bagaje cultural, la educadora les da una corta clase magistral sobre la definición de cultura visual y lenguaje visual; comparte la definición teórica y ejemplos cotidianos que sean reconocibles para los estudiantes. Para esta primera etapa, todo el estudiantado tuvo una participación activa y reconocen que la cultura visual es parte de su diario vivir, no tuvieron problemas para comprender los conceptos y ponerlos en práctica en cada una de las preguntas asignadas. Después se reproduce el audio-video por segunda vez, solicitándoles que observen el lenguaje visual que construye el vídeo de Bad Bunny, en este momento de la práctica situada los estudiantes son más críticos, muestran mayor atención, análisis y razonamiento ante lo que están observando.

La segunda actividad consiste en realizar la interpretación del mensaje que les queda del video por medio de la técnica collage, para la cual cuentan con los siguientes materiales: tijeras, goma, pintura, revistas, cartón de presentación, papel construcción, foam, hojas de color, pinceles, tarros para el agua, marcadores, lápices de color. Es esta segunda actividad todos los estudiantes participan activamente; sin embargo, algunos estudiantes deciden trabajar únicamente con la técnica de dibujo, marcadores, pintura o técnica mixta, son muy pocos estudiantes que trabajan la técnica collage; se considera que esta decisión la realizaron con el fin de expresar mejor el mensaje de sus mentes y la comodidad que el material pictórico les brindaba.

Los ejercicios manuales iniciaron en la primera sesión y concluyeron en la segunda sesión, además realizan una pequeña exposición de sus trabajos junto a una explicación oral de lo que expresaron a través de las distintas técnicas.

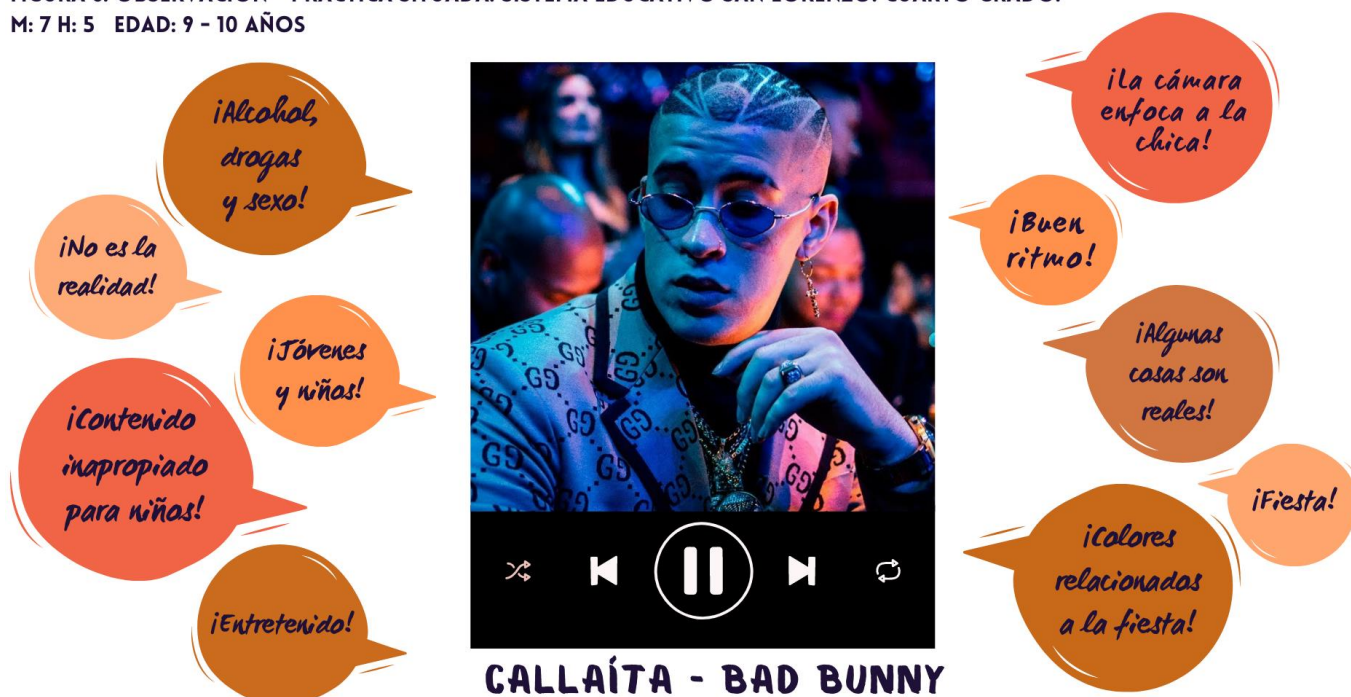
b) Análisis de práctica situada

FIGURA 5. OBSERVACIÓN - PRÁCTICA SITUADA. SISTEMA EDUCATIVO SAN LORENZO. CUARTO GRADO.
M: 7 H: 5 EDAD: 9 - 10 AÑOS



Una vez explicados los conceptos de cultura visual y lenguaje visual en la primer etapa de la práctica situada, se les solicita a los estudiantes que comenten de manera verbal la interpretación que ellos mismos poseen; a lo cual la gran mayoría resume que la cultura visual abarca todas aquellas imágenes que pueden apreciar de manera visual, ejemplifican que los medios o lugares donde pueden hallar la cultura visual son en la calle específicamente en vallas publicitarias, en el transporte público, en la escuela o dentro del aula y en las redes sociales, mencionando a *Tik Tok* y *Youtube* únicamente. Gracias a estas respuestas, como se observa en la figura 5, se puede deducir que los estudiantes de cuarto grado del Sistema Educativo San Lorenzo tienen una facilidad para distinguir aquellos contenidos visuales e información que les rodea, reconociéndolos como parte de su cultura visual.

FIGURA 6. OBSERVACIÓN - PRÁCTICA SITUADA. SISTEMA EDUCATIVO SAN LORENZO. CUARTO GRADO.
M: 7 H: 5 EDAD: 9 - 10 AÑOS



Elaborado por: Cerdas, G., González, N., López, M. 2021

Seguidamente en la práctica situada, se le solicita a los niños que analicen una imagen de una red social, en la cual por escogencia previa de los participantes se utiliza el video musical *Callaíta de Bad Bunny*, vídeo que forma parte de la red social *youtube*.

Para dicho análisis los estudiantes deben responder a preguntas relacionadas con el lenguaje visual que construye la imagen audiovisual; por ejemplo, en la figura 6 se observa que los niños concluyen como tema principal del vídeo la fiesta y que los colores utilizados tanto en el ambiente como en las vestimentas está relacionado a los colores de un bar o de una fiesta, ellos mencionan los colores rosado, amarillo, anaranjado, azul, rojo, morado, verde y blanco. También afirman que el vídeo les deja como mensaje el uso de drogas, alcohol y el sexo, afirman que esto esta relacionado con el enfoque constante de la cámara hacia la chica y la ambientación del bar y la fiesta. En relación con el público meta, los participantes mencionan que el vídeo está dirigido para jóvenes y niños, pero que el contenido no es apto para los niños; la totalidad de los estudiantes, concluyen que el vídeo de

Bad Bunny utiliza un lenguaje soez, con un contenido vulgar e inapropiado para las edades que ellos poseen. Esta misma razón, es lo que manifiestan los niños que no gustan de la música de dicho cantante, sin embargo, una gran parte de los estudiantes exponen que dicha música tiene buen ritmo y les entretiene, por esa razón les gusta su producción musical y visual. Finalmente, los participantes notan que parte del vídeo, utiliza elementos relacionados a la realidad, pero concluyen que el vídeo en conjunto no muestra la realidad ni se sienten identificados con el estilo de vida mostrado.

Tabla 2. Observación – Practica Situada. Cuarto grado. Sistema Educativo San Lorenzo.
M: 7 H: 5 Edad: 9 – 10 años

Exposición de estudiantes			
Estudiante	Fotografía	Técnica	Descripción dada por los estudiantes
Est 1		Collage y pintura	La botella de vino representa el alcohol que utilizan en el vídeo complementado a la frase “energía negativa”, utiliza el rojo y el negro para representar la agresividad, el amarillo lo utiliza para resaltar las palabras importantes. También coloca joyas para representar que una consecuencia de emborracharse es robar cosas de valor. En resumen, desea dar como mensaje que las personas no deben drogarse ni emborracharse.
Est 2		Collage y pintura	En su composición, dibuja a Bad Bunny consumiendo alcohol y drogas, también coloca un recorte de botellas de vino y copas junto a un signo de prohibido para simbolizar que emborracharse es dañino para la salud, (lo cual incluye unas letras en amarillo en la parte superior de la composición), ella lo describe como “dolor de cabeza y estómago”, También utiliza el color rojo en todo el fondo para representar el peligro y que ella no recomienda utilizar estos productos (droga y alcohol) en exceso.
Est 3		Dibujo y marcadores	Dentro de su dibujo, se representa las consecuencias de la drogadicción como la falta de control del cuerpo por medio de mareos, la pérdida de relaciones personales y afectivas con otras personas, la pérdida del trabajo y sentir que “el mundo se cae”. También desea representar la agresión y represión provocada por la drogadicción a través de la fotografía de una mujer.

<p>Est 4</p>		<p>Dibujo y pintura</p>	<p>La composición contiene el dibujo de Bad Bunny y el mensaje “No me gusta, para mí es inapropiado. Habla de droga y alcohol”. El objetivo principal de la participante es dejar claro su desacuerdo hacia el mensaje del vídeo, el cual considera inadecuado para niños porque puede incitarlos al consumo de alcohol y drogas.</p>
<p>Est 5</p>		<p>Pintura</p>	<p>En la pintura, la participante coloca un “NO” en grande, con la intención de destacar “no a las cosas malas”, también coloca un diablito para representar que no está bien consumir drogas y alcohol. La participante también menciona que es importante que los padres estén vigilantes a lo que sus hijos ven para que no se dejen influenciar por los videos de cantantes como Bad Bunny.</p>
<p>Est 6</p>		<p>Dibujo y lápices de color</p>	<p>En la composición, se aprecia a una chica joven en un ambiente de bar, con botellas alrededor y un “trago” en la mano. En la parte superior se encuentra el mensaje “no tomen” junto con vasos y botellas tachadas por una equis; el mensaje principal del dibujo es que el consumir drogas y alcohol puede generar malas reacciones y dañar la salud.</p>
<p>Est 7</p>		<p>Técnica Mixta</p>	<p>Por medio del dibujo, el collage y el uso de la pintura, se crea una relación entre los cigarros y el alcohol con el daño hacia la persona, la participante desea representar diferentes tipos de droga y alcohol, y contrastarlo con el mensaje “Drogas malas para la vida”, en conclusión, desea dar como mensaje que no se deben consumir este tipo de productor y pensar en mejores cosas para el futuro.</p>

<p>Est 8</p>		<p>Collage y pintura</p> <p>En el centro de la composición hay un rostro con colores anaranjado, amarillo, café y verde escarchado para representar que una persona drogada o alcoholizada puede alucinar, también representa algunas consecuencias del tomar con diferentes símbolos como calaveras, botellas, siluetas de personas y cigarrillos. También coloca el mensaje “malas enseñanzas” relacionándolo con el mensaje negativo del video y la frase “No se droguen” como el mensaje principal que desea dar con su trabajo.</p>
<p>Est 9</p>		<p>Collage y pintura</p> <p>En el trabajo hay un dibujo de una persona tomando drogas junto con el signo de prohibido, para representar que no se debe tomar, luego interviene la imagen de un hombre con marcadores y lo acompaña con la frase “terminarás como él”, en el cual su significado es que si utiliza drogas o alcohol puede terminar en malas situaciones o puede llegar a morir. También explica que utiliza el negro para representar a las personas que consumen drogas y los colores vivos para representar a aquellas personas que se cuidan del consumo de las mismas.</p>
<p>Est 10</p>		<p>Pintura</p> <p>El estudiante dibuja una persona tomando una botella de alcohol, y la tacha con lápiz para aludir a que está mal consumir alcohol, también realiza una botella más grande debajo del personaje y acompaña toda la composición con la frase “No tome droga”. En conclusión, él desea que se entienda por medio de los colores y las formas que el consumir drogas o alcohol está mal.</p>
<p>Est 11</p>		<p>Pintura</p> <p>En la pintura, se representa a Bad Bunny fumando un cigarrillo y con una botella de alcohol en la mano, para dar a entender que ese es el elemento que más se destaca en el video, también rodea al personaje de símbolos de prohibición junto con la frase “no se droguen” para expresar que está en contra de dicho mensaje del video.</p>

Est 12



Dibujo y pintura

La composición contiene a un joven fumando y consumiendo alcohol para representar que ese es el mensaje principal del vídeo, utiliza símbolos para representar el daño de estas dos sustancias, por ejemplo, la calavera, el ambiente de graffiti y la ropa rota; también destaca con amarillo la palabra “birra” para representar que esta causa muchos problemas en las personas.

Elaborado por: Cerdas, G., González, N., López, M., 2021

En la tabla 2, se puede apreciar cómo los estudiantes concluyen que el mensaje principal del vídeo *Callaíta de Bad Bunny*, es consumir drogas y alcohol, por eso, a través de las formas, colores, frases y elementos visuales los participantes desean dar un mensaje contrario al del video; una gran parte decide exponer visualmente las consecuencias negativas del consumo de estos componentes, mientras que otra parte solo desea representar como algo negativo o prohibido.

Es importante destacar que en esta etapa de la práctica situada, se había realizado previamente un análisis del video y, la propuesta metodológica de la actividad, pretende que cada uno de los participantes canalice por medio de una producción visual propia todo aquello a lo que estaban concluyendo a través del análisis; esto a su vez, permite descubrir los aspectos nuevos que surgen por medio del proceso creativo de los estudiantes, elementos fundamentales para el desarrollo del pensamiento crítico y los objetivos pedagógicos de la educación artística.

c) Análisis general observación - práctica situada

Durante la aplicación de este tercer instrumento observación - práctica situada se realizó una modificación en cuanto al tiempo de ejecución, ya que el instrumento se planificó para ser ejecutado en dos clases, de una por semana de una hora y treinta minutos cada una, es decir dos lecciones por día; sin embargo a la hora de ejecutar el taller en la clase se extendió a un día más, ya que los participantes necesitaron tiempo extra para poder terminar sus producciones visuales y explicarle a la docente a cargo en qué consistía su trabajo. Cabe mencionar que en un taller artístico en un ambiente educativo no formal el tiempo estipulado es de dos horas mínimo a cuatro horas máximo, sin embargo por ser aplicado en una clase de artes, el tiempo fue fraccionado por lecciones según lo estipulado en los horarios de la institución y las necesidades de los estudiantes.

En la tabla de observación se pudo conocer las condiciones del aula, siendo esta apta para la ejecución del instrumento, ya que contaba con todos los requerimientos para que la aplicación del mismo fuera posible. En cuanto a la práctica situada los estudiantes observaron un video musical previamente seleccionado por ellos mismos, el cual la gran mayoría ya

habían visto el vídeo en su tiempo de ocio, lo cual facilitó introducir el concepto de cultura visual y lenguaje visual en la clase de Artes Visuales; cabe destacar que en la clase los estudiantes observaron el vídeo desde una connotación diferente que les permitió realizar una propuesta creativa empleando la técnica del collage, dibujo o pintura para expresar por medio de elementos visuales el análisis crítico, colectivo e individual que realizaron del vídeo.

Otro aspecto importante que se puede rescatar de dicho instrumento es que en la etapa inicial del análisis del video algunos estudiantes tenían poca participación y no mostraron interés debido a que la selección del cantante no era acorde a sus gustos, sin embargo una vez que se les brinda el concepto de cultura visual y se les invita a expresar de manera consciente un mensaje respecto al vídeo y la música seleccionada, toman una actitud positiva, más anuente y participativa hacia el desarrollo de la clase. Este cambio en dichos estudiantes es relevante, debido a que dentro del proceso educativo de un taller artístico o una clase de artes visuales, el docente o facilitador debe estar atento a los lenguajes no verbales de los participantes y a su vez, promover cambios dentro de la dinámica para que el aprendizaje pueda ser adquirido por la totalidad de los participantes. También es importante mencionar que frente a la pregunta “¿Qué mensaje desean dar en relación al vídeo?”, los estudiantes lograron expresar su conocimiento previo de la música, y su participación aumentó debido a que todos los estudiantes tenían *algo que decir* respecto al cantante, el género musical, el mensaje o la letra de la canción.

En la observación se destacó que los estudiantes comprendieron fácilmente el concepto de cultura visual y lograron aplicar una propuesta artística en respuesta al video musical proyectado y analizado en la clase, esta observación se refuerza en la tabla 2, donde se coloca las propuestas visuales de los estudiantes con su respectiva descripción; en tales propuestas se utilizan diferentes elementos visuales como símbolos, signos, color y composición, que fueron explicados como parte del uso del lenguaje visual tanto para la comprensión crítica del video como para la creación de la actividad práctica por medio del collage o la pintura. Es decir que, los estudiantes en la práctica situada aplican el conocimiento sobre la cultura visual desde el uso del lenguaje visual desde dos actividades distintas: el análisis del video y la creación de un mensaje por medio de una técnica pictórica de su preferencia.

7.4 Triangulación de Datos

Realizados los análisis respectivos de cada uno de los instrumentos, se procede a analizarlos en conjunto, destacando los criterios principales que cada uno de ellos generó para el proyecto de investigación. A continuación en la figura 7, se describen aquellos datos recolectados por las encuestas aplicadas a los niños de cuarto grado del Sistema Educativo San Lorenzo, las entrevistas aplicadas al educador en artes visuales, la ejecutora de talleres artísticos y el *social media manager* y, la observación - práctica situada aplicada al mismo grupo de estudiantes de la institución:

FIGURA 7. TRIANGULACIÓN DE DATOS DE LOS INSTRUMENTOS



Elaborado por: Cerdas, G., González, N., López, M. 2021

A partir de estos componentes principales de los instrumentos aplicados, se establecen las siguientes tres relaciones conceptuales valiosas para el estudio de la cultura visual y la estimulación del pensamiento crítico en una población infantil con alto acceso a la tecnología y las redes sociales:

- **Pedagogía y talleres artísticos:** La metodología de los talleres artísticos ofrecen la versatilidad necesaria en tiempo, actividades, materiales y apertura por parte del docente o facilitador para generar un ambiente de enseñanza - aprendizaje más efectivo y recíproco. Esto implica que el docente posea una posición de escucha y un conocimiento previo de los intereses y dominios conceptuales de los aprendientes. Por otro lado, el proceso pedagógico de la clase o taller debe contemplar la teoría y la práctica de los conocimientos que se desean abordar, lo que permitirá que desde la experiencia y las habilidades de aprendizaje el estudiante pueda adquirir una formación más completa.
- **Acceso tecnológico y redes sociales:** Es fundamental contemplar que el acceso tecnológico por parte de los estudiantes, aún en la edad de nueve a diez años, es bastante alto ya que conocen, utilizan o poseen un dispositivo electrónico. El uso de las redes sociales por parte de los infantes está relacionado con el entretenimiento, la información y la comunicación, por lo que plataformas basadas en el audio y video como *youtube* y *tik tok* genera un mayor interés en ellos. Además, siendo conscientes de dicho acceso a la tecnología y las imágenes del mundo digital se hace necesario incorporar el uso y análisis de dichas plataformas dentro de la educación costarricense.
- **Educación artística, cultura visual y pensamiento crítico:** Los estudiantes son conscientes de que las imágenes en redes sociales pueden ofrecer connotaciones negativas o positivas, este conocimiento previo al mensaje dado es parte del banco de información visual y cultural que forma parte de sí mismos. La cultura visual es una realidad que forma parte del mundo de los estudiantes, por lo cual es necesario mirarlos como sujetos sabientes para generar una mejor lectura de las imágenes y una correcta estimulación de su pensamiento crítico, el docente, desde la educación artística y la comunicación visual está invitado a ser mediador de estos conocimientos previos y canalizarlos en un aprendizaje más significativo y sensato para los estudiantes.

7.5 Análisis de contenido

Relacionado con la información recopilada en el marco teórico y la aplicación de los instrumentos, se realiza un análisis general que unifica los resultados del presente proyecto de investigación. En primer lugar, la cultura visual como eje central del proyecto de investigación, se concuerda con el hecho de que los infantes están expuestos a información visual en su diario vivir, sea de forma presencial o digital; por esta razón se hace vital fomentar desde edades tempranas una lectura crítica y consciente hacia las imágenes que componen la cultura visual. Para ello es necesario que la educación artística sea un agente de cambio que incorpore dentro de sus procesos pedagógicos el análisis de la misma, y el fortalecimiento del pensamiento crítico en los estudiantes para tener un acercamiento adecuado a su entorno visual; por medio de herramientas pedagógicas que estimulen el pensamiento crítico, y a su vez, parte de los intereses y tendencias del estudiantado, que le permitirá sustentar sus necesidades en su desarrollo personal, social y cultural.

Lo anterior se complementa en la aplicación del instrumento de observación-práctica situada donde se evidencia un cambio de perspectiva por parte de los educandos, al conocer sobre qué es cultura visual y cómo se puede tener una mejor lectura frente a lo que observan en su diario vivir o, específicamente, en una red social que navegan constantemente; dando como resultado una población infantil que cuestiona la cultura visual.

Conociendo la importancia de las artes visuales desde corta edad involucrando a la cultura visual, los autores citados y los entrevistados concluyen que esto permite que las personas sean consumidores conscientes, activos y críticos, además convergen qué es importante tomar en cuenta el conocimiento que los estudiantes portan para contribuir al entorno y a los procesos de enseñanza - aprendizaje. También coinciden que la mayoría de la población infantil no está exenta de toda la información que navega en las redes sociales, a pesar de que algunas plataformas implementan un método para filtrar información, los infantes por medio de propios usuarios o de personas secundarias tienen acceso a los datos.

Por ello se hace énfasis que el sistema educativo formal debe actualizarse en el ámbito tecnológico sobretodo en el uso de plataformas virtuales comunes en la cotidianidad como las redes sociales y en herramientas didácticas para trabajar contenidos curriculares; esto incluye el trabajo individual del docente hacia el acercamiento de la información de interés de sus estudiantes y, la decisión de capacitarse para un correcto abordamiento dentro de sus clases sobre las tendencias e innovaciones que se abordan en la actualidad.

Entonces, esto lleva a concluir que la propuesta didáctica de los talleres artísticos - visuales es un método pedagógico adecuado para cuestionar temas sobre la cultura visual y el contenido que está en las redes sociales desde la educación artística. Permiten una versatilidad de ejecución y abordaje de la información, desarrolla el pensamiento crítico, es una metodología activa y participativa, incorpora el conocimiento previo de los participantes y les facilita generar un aprendizaje significativo que parte desde la experiencia; aspectos que han sido mencionados por los autores y los entrevistados, y que se complementan con las necesidades y objetivos del proyecto de investigación.

8. Conclusiones y recomendaciones

8.1 Conclusiones

1. La cultura visual es un aspecto ya implícito en la cotidianidad para niños y adultos, el ser humano está en constante observación de su entorno, dicha acción lo convierte en un sujeto pasivo o activo de los elementos visuales que le rodean. La persona pasiva es aquella que ve las imágenes pero de manera inconsciente las consume, en cambio aquel que es activo puede ver las imágenes, entenderlas, cuestionarlas y transformarlas; la educación artística genera consumidores activos de la cultura visual.
2. Los menores de edad tienen un acceso activo a la tecnología, desde edades muy tempranas tienen una facilidad para utilizar los dispositivos electrónicos, lo cual hace que tengan un mayor interés y conocimiento en las redes sociales. Resulta relevante incorporar el uso y la comprensión del contenido de los dispositivos electrónicos dentro del ámbito educativo.
3. Las redes sociales son muy atractivas para los menores de edad, debido al dinamismo y capacidad comunicativa que estas poseen, al ser utilizadas dentro de espacios pedagógicos puede generar un mejor acercamiento por parte de los estudiantes a su contenido visual, transformando su lectura en una lectura crítica y consciente.
4. La metodología de taller artístico dentro del ámbito formal de la educación, genera una innovación en los procesos pedagógicos de aprendizaje, lejos del modelo tradicional de enseñanza. Esta modalidad educativa permite tener una mayor versatilidad en el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje, genera una mayor atención a las necesidades de los estudiantes y propone una nueva relación entre el docente y el aprendiente, en donde el aprendizaje es recíproco y significativo para ambos sujetos.
5. Es vital incorporar la lectura de la cultura visual dentro de las clases de artes visuales; la educación artística tiene la responsabilidad de capacitar a los estudiantes en el desarrollo de su pensamiento crítico para aproximarse de la mejor manera a sus entornos visuales.

8.2 Recomendaciones

1. Para trabajar la cultura visual dentro de un espacio educativo, es necesario tener un acercamiento a los conocimientos previos de los estudiantes, cada participante posee un banco de información visual que indicará el punto de partida para generar el desarrollo adecuado del proceso de aprendizaje.
2. Es importante conocer los accesos tecnológicos, dominios conceptuales y contenidos visuales de la población con la que se trabajará, incluyendo la edad y las preferencias en relación a los dispositivos electrónicos; este conocimiento previo facilita el desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje y un mejor empleo de la tecnología dentro de la educación.
3. La clase de artes visuales debe ser un lugar vivo que contenga una apertura a los intereses y necesidades de los estudiantes, es por eso que el espacio tiene que brindar recursos pedagógicos y metodologías educativas que incorporen el uso de las redes sociales y el estudio del contenido visual que estas poseen, de esta manera se podrá generar una mejor lectura de la cultura visual que se construye en dichas plataformas digitales.
4. Para desarrollar una adecuada metodología de taller artístico en el aula de educación formal, es necesario contemplar la versatilidad que esta posee desde el uso del tiempo hasta las actividades propuestas en el desarrollo de la clase. Además, el docente o facilitador debe tener una posición de escucha hacia sus estudiantes, recordar que estos tienen un rol protagónico en sus procesos de aprendizaje e invitarlos en todo momento a ser agentes activos de la clase por medio de su razonamiento, análisis y participación.
5. La educación artística se interesa por el desarrollo del pensamiento crítico del estudiante y por todos aquellos aspectos que se relacionan con la percepción visual; por ello que el docente de artes visuales debería incorporar dentro de sus procesos de enseñanza el estudio de la cultura visual de manera implícita o explícita, partiendo desde el contexto en el que se desenvuelven sus estudiantes; aun si esta no forma parte de los contenidos propuestos dentro del currículo educativo formal.

9. Cronograma

Obj	Act	Descripción	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio		Agosto			Septiembre				Octubre				Noviembre							
			semana				semana				semana				semana				semana		semana			semana				semana											
			1	2	3	SS	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EF	Receso Intitucional		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	EF		
		Entrevistas: Educador de Artes Plásticas, Departamento de Educación de un Museo y estudiante de primaria y secundaria para definir tema																																					
		Definición de los Instrumentos para la recopilación de datos																																					
		Revisión del Plan Curricular MEP, Cuarto grado																																					
OG	A1	Recopilar, revisar la bibliografía y teoría sobre: Cultura Visual, Pensamiento Crítico, educación artística, redes sociales, talleres artísticos. Búsqueda de Referentes																																					
	A2	Formulación: Título del proyecto, Presentación de tema, Formulación del problema de investigación y su justificación, Estado de la cuestión (antecedentes), Objetivos generales/específicos, Ejes temáticos del marco teórico, Propuesta metodológica (plan de actividades), Cronograma, Bibliografía (APA 7)																																					
	A3	Conclusiones y Recomendaciones, Bibliografía y Otras Referencias documentales.																																					
		Correcciones de las observaciones realizadas en el anteproyecto																																					
OE 1		Busqueda de Referentes Diseño, validación, aplicación, tabulación y análisis de datos del Instrumento encuesta																																					
OE 2		Diseño, validación, aplicación, tabulación y análisis de datos del Instrumento entrevista																																					
OE 3		Diseño, validación, aplicación, tabulación y análisis de datos del Instrumento Observación- Práctica Situada																																					
OE 4		Diseño Taller																																					
		Planificar talleres de artes visuales																																					
Actividades - Fechas Importantes																																							
ENTREGA DE PRELIMINAR DE ANTEPROYECTO (SOCIALIZACIÓN).																																							
RETROALIMENTACIÓN DE ANTEPROYECTOS POR PARTE DEL EQUIPO DOCENTE																																							
ESTUDIANTES CORRIGEN EL DOCUMENTO DE ANTEPROYECTO SEGÚN LAS OBSERVACIONES REALIZADAS DE PARTE DEL EQUIPO DOCENTE.																																							
ENTREGA DEFINITIVA DEL DOCUMENTO DE ANTEPROYECTO PARA ENVÍO A LA CTFG + PRONUNCIAMIENTO RAZONADO FIRMADO.																																							
DEL 9 AL 13 DE AGOSTO SEGUNDA FECHA DE ENTREGAS DE ANTEPROYECTOS A LOS PROFESORES DE TFG.																																							
LOS PROFESORES ENVÍAN ANTEPROYECTOS DE SEGUNDA FECHA DE ENTREGAS A LA CTFG + PRONUNCIAMIENTO RAZONADO FIRMADO.																																							
PRONUNCIAMIENTO DE LA CTFG SOBRE ANTEPROYECTOS DE SEGUNDA FECHA																																							
REVISIÓN / DISCUSIÓN DEL EQUIPO DOCENTE:																																							
ENTREGA FINAL (SOCIALIZACIÓN)																																							
ESTUDIANTES REMITEN A LA CTFG LOS INFORMES FINALES APROBADOS EN EL CURSO TFG.																																							
OG: Objetivo General			OE: Objetivo Específico			A: Actividades				Obj: Objetivos			Act: Actividad																										

10. Referencias:

- Acaso, M. (2006). *Esto no son las Torres Gemelas: Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. [pdf].
- Acaso, M. (2010). *La educación artística no son manualidades: nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. España: Editorial Catarata. [pdf].
- Cano, A. (2012). *La metodología de taller en los procesos de educación popular*. Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales, 2 (2), 22-51. En Memoria Académica.
- Carrascal, S. (2016). *La educación integrada de las artes. Un modelo de enseñanza-aprendizaje para la formación del profesorado de Educación Infantil y Educación Primaria*. [pdf].
- Carrasco, S. y García, R. (2016). *La cultura visual y los pequeños relatos como desafíos para la educación artística*. REIRE. Revista d'Innovació i Recerca en Educació, 9 (1), 1-10. <https://doi.org/10.1344/reire2016.9.1911>
- Coca, J. (sf). *Didáctica de la educación artística en primaria*. ADICE. [pdf].
- Costa Rica. Ministerio de Educación Pública. (2013). *Programas de Estudio de Artes Plásticas. Primero y Segundo Ciclo de la Educación General Básica*. [pdf].
- Facione, P. (2007). *Pensamiento Crítico: ¿Qué es y por qué es importante?*. Insight Assessment. [pdf].
- Fajardo, E. y Castellanos, E. (2020). *El pensamiento crítico y su incidencia en la educación de las artes plásticas: Caso IE Bojacá de Chía, Colombia*. Revista Signos, 41(1), 37-53. <http://dx.doi.org/10.22410/issn.1983-0378.v41i1a2020.2570>
- Fontal, O., Marín, S., y García, S. (2015). *Educación de las Artes Visuales y Plástica en Educación Primaria*. Ediciones Paraninfo, S.A. ISBN 9788428337328
<https://play.google.com/store/books/details?id=0NJyCgAAQBAJ>
- González, J. (2006). *Discernimiento: evolución del pensamiento crítico en la educación superior: el proyecto de la Universidad Icesi*. Biblioteca Digital Icesi. https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/1017/7/gonzalez_discernimiento_evolucion_2006.pdf
- Hernández, F. (2005). *¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual?*. educacao e realidade.
- Hernández, M., Tamayo, Y. y Echeverría, O. (2020). *Taller Artístico Contextualización investigativa en la Educación, Cultura Física y el Deporte*. VI CAPÍTULO 2. Contextualización investigativa en la Educación, Cultura Física y el Deporte VI Capítulo 2. Redipe. <https://documentcloud.adobe.com/link/review?uri=urn:aaid:scds:US:b0acb2ec-ba7e-4b06-8ef3-8bab0e404bf6#pageNum=1>

- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). McGraw-Hill Education. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Manson, E. (2012). *La cultura visual como contenido para un proceso de investigación pedagógica de la Educación Plástica y Visual en la Educación Secundaria Obligatoria de la Comunidad Autónoma de Madrid*. [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/18146/>
- Marín, R., Álvarez, D., Escaño, C., Maeso, F y Roldán, J. (2003). *Didáctica de la educación artística para primaria*. Pearson Educación.
- Marín, V. y Cabero, J. (2019). *Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa*. DOI: <https://doi.org/10.5944/ried.22.2.24248>
- Martins, R. y Tourinho, I. (2020). *Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos*. [pdf].
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Editorial Paidós.
- Papalia, D., [Wendkos](#), S. y Duskin, R. (2010). *Desarrollo Humano* (11a. ed.). Editorial McGraw - Hill/Interamericana Editores, S.A
- Pérez, A. (2018). *Uso de smartphones y redes sociales en alumnos de Educación Primaria*. *Prisma social*, 20, 76-91. <https://revistaprismasocial.es/article/view/2310>
- República de Chile, Ministerio de Educación. (2016). *Orientaciones para el desarrollo de talleres artísticos en establecimientos educacionales: unidad de educación artística* <https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2017/01/Orientaciones-de-Talleres-Art%C3%ADsticos-baja.pdf>
- San Lorenzo School. (23 de mayo de 2021). *SANLO: Educación con amor, comprensión y estímulo*. <https://www.sanlorenzocr.com/>
- Torio, S. (2017), *Talleres y Rincón en la Educación Infantil: Su vigencia psicopedagógica hoy*, S.A, [pdf].
- Trevino, E. y Hernandez, M. (2015). *Problemas educativos contemporáneos a través de la mirada investigadora Hallazgos y experiencias resultados de la formación en el posgrado*. Universidad pedagógica veracruzana. [pdf].
- Ureña, A., Ferrari A., Blanco, D. y Valdecasa, E. (2011). *Las redes sociales en Internet*. Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la SI. https://www.ontsi.red.es/sites/ontsi/files/redes_sociales-documento_0.pdf
- Villarini, A. (s.f). *Teoría y pedagogía del pensamiento crítico*. Universidad de Puerto Rico. [pdf]