

Tipos de actividades de aprendizaje de Artes visuales^{1,2}

El uso de tecnología en las artes visuales ofrece nuevas posibilidades para el aprendizaje de los estudiantes. Las tecnologías digitales, tales como las aplicaciones de diseño gráfico, las herramientas de animación y los programas de edición de imagen y video, brindan a los estudiantes oportunidades de crear, construir, diseñar, comunicar, conectar, presentar y reflexionar como parte de su aprendizaje de artes visuales. ¿Cómo pueden profesores y estudiantes seleccionar entre la gran oferta de tecnologías educativas disponibles, como por ejemplo las aplicaciones, las herramientas Web 2.0 y las aplicaciones móviles relacionadas con el arte? ¿De qué manera pueden abordarse los objetivos de aprendizaje de las artes visuales seleccionando tecnologías apropiadas para actividades educativas en el aula? ¿Cómo pueden diseñarse actividades para el aprendizaje de las artes visuales que hagan un uso apropiado de las tecnologías educativas?

Para ser efectivas en el aprendizaje relativo a las artes visuales, las estrategias de integración de tecnología deben ser alineadas con la planificación de experiencias educativas, y, por el contrario, la enseñanza no debe ser diseñada alrededor del uso de tecnologías particulares. Los 75 tipos de actividades de aprendizaje de las artes visuales que se enumeran más abajo están diseñados para facilitar a los docentes la planificación de oportunidades de aprendizaje que integren apropiadamente la tecnología, la pedagogía y el contenido de las artes visuales. Una vez que docentes y estudiantes hayan identificado los objetivos de aprendizaje de una unidad, clase o proyecto en particular, pueden seleccionar tipos de actividades de aprendizaje de la taxonomía que presentamos y combinarlos de la manera más efectiva para abordar dichos objetivos. Los tipos de actividades de aprendizaje en el área de las artes visuales se subdividen en dos categorías principales que pueden ayudar a los estudiantes a construir su conocimiento del contenido, conceptos, procesos y técnicas de las artes visuales: Explorar y Responder.

Los 45 tipos de actividades para “Explorar”

Los 45 tipos de actividades de la categoría Explorar se subdividen en tres subcategorías. Doce tipos de actividades brindan oportunidades para que los estudiantes puedan Construir conocimiento y/o Conceptualizar comprensiones relacionadas con las artes visuales. Los 18 tipos de actividades Aplicar desafían a los estudiantes a aplicar su conocimiento de las artes visuales usando una variedad de procesos y técnicas. La subcategoría Crear/Diseñar incluye 15 tipos de actividades que ofrecen a los estudiantes oportunidades para la expresión creativa. Los 45 tipos de actividades Explorar en conjunto no sólo representan concepciones tradicionales en torno a la estética, la crítica

¹ Cita sugerida (formato APA, 6ª ed.): Dempsey, J. C., Harris, J., & Hofer, M. (2012, August). *Visual arts learning activity types*. Recuperado del wiki de Tipos de actividades de aprendizaje de la Facultad de Educación del College of William and Mary: <http://activitytypes.wmwikis.net/file/view/VisualArtsLearningATs-August2012.pdf>

² *Visual Arts Learning Activity Types* de Camille Dempsey, Judi Harris y Mark Hofer bajo licencia [Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 3.0 United States License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/). Basado en un trabajo de activitytypes.wmwikis.net.



de arte, la historia y producción del arte, sino también consideran los medios nuevos y emergentes, la cultura visual y las ideas postmodernas.

Los tipos de actividades Construir conocimiento/Conceptualizar, que se identifican con 12 verbos (ver, observar, escuchar, recopilar, intercambiar, visualizar, realizar un torbellino de ideas, investigar, identificar, jugar, grabar y visitar) ayudan a los estudiantes a desarrollar conocimientos sobre obras de arte y los contextos culturales, sociales e históricos en los que se sitúan determinados objetos. Como indican los contenidos de la Tabla 1, los docentes tienen una amplia gama de opciones de tecnología disponibles para ayudar a los estudiantes a construir conocimiento conceptual y comprensión en las artes visuales a través de la exploración por medio de la escucha, la recopilación y la investigación. En el desarrollo de una apreciación de las artes visuales a través de la observación, los estudiantes pueden explorar las perspectivas estéticas, sensoriales y críticas de las obras de arte. Esto les permite desarrollar una percepción consciente, que contribuye a la apreciación y el aprendizaje de las artes.

Otras actividades en este aspecto incluyen escuchar, recopilar y visitar lugares relacionados con la educación artística. Estas actividades contribuyen al desarrollo de la alfabetización visual, cultural y multimedia. Esto incluye consumir, procesar, conceptualizar y re-conceptualizar información relacionada con el arte, lo que conduce a brindar una respuesta frente a obras de arte, teniendo en cuenta los saberes y experiencias previos de los estudiantes en la medida en que se relacionan con el contenido que están explorando. Las actividades de aprendizaje que permiten que los estudiantes trabajen en forma individual o colaborativa en la grabación, el intercambio de ideas, la visualización, el torbellino de ideas y el diseño también se incluyen en la tabla que presentamos. Es de esperar que los estudiantes se involucren en experiencias que contemplen una variedad de tipos de actividades de aprendizaje de la categoría Construir conocimiento / Conceptualizar.

Tabla 1: Tipos de actividades para “Construir conocimiento/Conceptualizar”

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles Tecnologías
Ver	Los estudiantes observan/acceden a materiales estáticos, impresos, digitales y animados presentados por docentes, invitados y pares; sincrónicos y asincrónicos, imágenes visuales o multimedia.	Entornos de realidad aumentada/mediada por computadora, aplicaciones móviles, archivos digitales en línea, líneas de tiempo (por ejemplo, Artsonia, ArtStore, Artcyclopedia, Google Art Project), servicios de intercambio de presentaciones, servicios de intercambio de imágenes y video en línea, blogs, wikis, redes sociales, Google Earth, herramientas artísticas de la web 2.0
Observar (larga y fijamente)	Los estudiantes discuten temas que se relacionan con la observación como la concepciones de poder, realidad, representación natural y estereotipada en las artes visuales.	Foros de discusión, podcasts y otras grabaciones y sitios de audio/video , blogs, wikis

Escuchar	Los estudiantes escuchan grabaciones de presentaciones y conferencias de arte, artistas, historia del arte; digitales o no digitales.	Aplicaciones móviles, sitios de intercambio de video en línea, podcasts y otras grabaciones y sitios de audio/video , herramientas/servicios de conferencia en línea
Recopilar	Los estudiantes cargan, recopilan, y marcan páginas internet de recursos de arte, objetos culturales, materiales, obras e investigaciones.	Marcadores sociales, wikis, blogs, aplicaciones móviles, servicios de almacenamiento en línea, servicios de intercambio de imágenes y video en línea, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Intercambiar	Los estudiantes intercambian ideas sobre la creación del arte y objetos culturales con pares y otras audiencias.	Correo electrónico, aplicaciones móviles, blogs, wikis, redes sociales, mundos virtuales (por ejemplo, Second Life), Herramientas/servicios de conferencia en línea, foros de discusión
Visualizar	Los estudiantes visualizan imágenes y recuerdan experiencias e historias; exploran ideas para organizar la información usando mapas conceptuales.	Software para elaborar mapas conceptuales, aplicaciones móviles, herramientas artísticas de la web 2.0
Realizar una tormenta de ideas/Diseñar	Los estudiantes realizan un torbellino de ideas de interés personal, político y cultural en sus cuadernos de bocetos.	Procesadores de texto colaborativos, software para elaborar mapas conceptuales, aplicaciones móviles, herramientas de anotación/comentario y recopilación, herramientas artísticas de la web 2.0, herramientas/servicios de conferencia en línea
Investigar	Los estudiantes leen y exploran información histórica y otros contenidos de arte, entrevistan, reúnen, analizan y sintetizan información usando recursos impresos y digitales.	Marcadores sociales, aplicaciones móviles, recursos en línea sobre uso legítimo/derechos de autor, herramientas de anotación/comentario, líneas de tiempo y archivos digitales en línea sobre historia del arte, procesadores de texto colaborativos, servicios de intercambio de imágenes y video en línea, herramientas para la creación de podcasts, escáneres de código de respuesta rápida (códigos QR), blogs, wikis, redes sociales, mundos virtuales, webquests, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Identificar	Los estudiantes identifican vocabulario, preguntas e investigaciones relacionados con las dimensiones contextuales, históricas y sociales de las obras de arte.	Aplicaciones móviles, herramientas de anotación/comentario, archivos digitales en línea (por ejemplo, Artsonia, ArtStor, Artcyclopedia, Google Art Project), herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Jugar	Los estudiantes exploran diferentes dimensiones del juego relacionadas con los tipos de juego solitario, paralelo, asociativo, cooperativo, de simulación, de observación, con el entorno, fantasioso/imaginativo, juego de roles histórico, etc.	Cámaras digitales y de video, programas de edición de imagen y video digital, aplicaciones móviles, juegos educativos, herramientas de lenguaje de programación (por ejemplo, Scratch), herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0

Grabar	Los estudiantes trabajan colaborativa o individualmente para desarrollar una interpretación o demostración en vivo o grabada que incluya conceptos orales, musicales, dramáticos y visuales.	Cámaras digitales y de video, software de edición de audio, video e imagen digital, herramientas para la creación de webcasts o emisiones de video en línea (por ejemplo, Ustream, LiveStream), herramientas de producción cinemática de machinima, aplicaciones móviles, software para la creación de screencasts, servicios en línea de intercambio de video y audio
Visitar	Los estudiantes realizan viajes de estudio en forma real o virtual y probablemente desarrollan sus propias visitas; en forma sincrónica o asincrónica.	Galerías de arte, museos y bibliotecas/archivos de imágenes digitales en línea, webquests, software de edición de video digital, herramientas para la creación de podcasts, software de captura de pantalla, excursiones educativas virtuales, mundos virtuales

Al tiempo que los estudiantes se involucran en actividades de tipo Explorar, es importante que ellos también realicen actividades de tipo Aplicar y establezcan conexiones entre los conceptos de artes visuales y sus propias experiencias. Estos procesos cognitivos representan las formas en que los estudiantes aplican y desarrollan sus saberes previos y sus exploraciones de las artes visuales. Tales indagaciones artísticas usando tecnologías educativas apropiadas, ayudan a los estudiantes a construir significados a la vez que aplican habilidades de pensamiento crítico. Debajo se enumeran los 18 tipos de actividades Aplicar.

Tabla 2: Tipos de actividades para “Aplicar”

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles Tecnologías
Seleccionar	Los estudiantes eligen objetos, materiales, procesos, técnicas y métodos apropiados en arte.	Aplicaciones móviles, archivos digitales en línea (por ejemplo, Artsonia, ArtStor, Artcyclopedia, Google Art Project), recursos en línea sobre uso legítimo/derechos de autor, redes sociales, blogs, wikis, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Practicar	Los estudiantes practican técnicas, métodos y procesos en artes visuales en forma individual o colaborativa.	Fotografía digital, software para narraciones digitales, cámaras digitales y de video, impresión digital, aplicaciones móviles, juegos en línea, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Experimentar	Los estudiantes manipulan y experimentan con disciplinas, materiales, formas y conceptos.	Herramientas de animación, entornos de realidad aumentada/mediada por computadora, cámaras digitales y de video, software de edición de audio, video e imagen digital, fotografía digital, impresión digital, software para narraciones digitales, juegos en línea, fotocopidora, herramientas para la creación de podcasts, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Desarrollar	Los estudiantes desarrollan representaciones artísticas, en forma individual o colaborativa, usando diferentes medios para representar	Herramientas de animación, fotografía digital, software para narraciones digitales cámaras digitales y de video, programas de edición de imagen y video digital, software

	ideas.	para elaborar mapas conceptuales, aplicaciones móviles, recursos en línea sobre uso legítimo/derechos de autor, servicios de edición e intercambio de imágenes, cuadernos de bocetos en línea, herramientas artísticas de la web 2.0
Diseñar prototipos	Los estudiantes diseñan ideas para la fabricación 3-D de objetos, esculturas y entornos, en forma física o electrónica.	Software de animación en 3D y programas de impresión y modelado, aplicaciones móviles, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0, software de diseño gráfico, mundos virtuales
Elaborar	Los estudiantes desarrollan detalles, componentes y conceptos artísticos más complejos.	Herramientas de dibujo y pintura digital, software de edición digital de imagen , aplicaciones móviles, recursos en línea sobre uso legítimo/derechos de autor, herramientas en línea de edición de fotografía (por ejemplo, Aviary), herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Superponer	Los estudiantes superponen materiales, métodos y conceptos alrededor de las influencias culturales y sociales en el arte (tales como género, familia, entorno y religión).	Software de edición digital de imagen, herramientas de fotografía digital, herramientas de impresión híbrida, aplicaciones móviles, herramientas de edición de foto y video, herramientas y recursos en línea web 2.0 de arte y collage
Traducir	Los estudiantes traducen símbolos y metáforas visuales, históricas, espirituales y emocionales, sumados a ideas y objetos interpersonalmente relevantes en sus obras de arte.	Herramientas de animación, herramientas para la creación de historietas, cámaras digitales y de video, herramientas de dibujo y pintura digital, software para narraciones digitales, herramientas de fotografía y grabado multimedia, recursos en línea sobre uso legítimo/derechos de autor, software de edición digital de imagen , cuadernos de bocetos en línea, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Transformar	Los estudiantes transforman objetos y espacios cotidianos en obras de arte.	Herramientas de animación, proyectores, fotografía <i>time lapse</i> , herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Modificar	Los estudiantes modifican obras de arte preexistentes con nuevos formatos físicos o electrónicos.	Software de edición de imagen y video digital, software de diseño gráfico, recursos en línea sobre uso legítimo/derechos de autor, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0, fotocopadoras
Interactuar	Los estudiantes exploran interacciones entre conceptos, texto, imágenes, materiales y entornos artísticos, en forma individual y/o con pares a través de temas de arte.	Entornos de realidad aumentada/mediada por computadora, foros de discusión, correo electrónico, blogs en vivo, aplicaciones móviles, procesadores de texto colaborativos, herramientas de votación, escáneres de código QR, redes sociales, blogs, wikis, video, mundos virtuales, herramientas y recursos en línea web 2.0 de arte y collage, herramientas para videoconferencia
Apropiarse	Los estudiantes adoptan, toman prestados, reciclan y/o prueban conceptos de la cultura visual,	Recursos en línea sobre uso legítimo/derechos de autor, software de edición digital de imagen, escáneres, blogs,

	objetos encontrados y arte pre-elaborado para explorar temas y hechos sociales.	wikis, redes sociales, mundos virtuales, recursos de arte web 2.0
Predecir	Los estudiantes hacen predicciones sobre experimentos y conceptos en relación con los medios artísticos.	Foros de discusión, juegos en línea, procesadores de texto colaborativos, herramientas de votación, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Extrapolar	Los estudiantes usan detalles específicos para predecir cómo los nuevos métodos y posibilidades artísticos se basarán en conceptos previamente identificados.	Software de diseño gráfico, herramientas de fotografía y grabado multimedia, aplicaciones móviles, herramientas de edición de fotografía (por ejemplo, Aviary), herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Yuxtaponer	Los estudiantes yuxtaponen conceptos, imágenes y otros materiales intencionales o al azar de diferentes fuentes contextuales y/o períodos históricos para crear una obra de arte original.	Procesadores de texto colaborativos, software para la creación de presentaciones multimedia (por ejemplo, Prezi, Slideshare, Powerpoint), software de edición de video e imagen, software para crear películas, mundos virtuales, herramientas y recursos en línea web 2.0 de arte y collage
Recombinar	Los estudiantes crean mezclas que recombinan diferentes materiales y conceptos artísticos, ya sea en forma física o digital.	Editores de audio y video, editores de audio, cámaras de foto/video, software de edición de video e imagen, herramientas de fotografía digital, recursos en línea sobre uso legítimo/derechos de autor, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Recontextualizar	Los estudiantes recontextualizan imágenes familiares y las relacionan con imágenes, textos y símbolos no habitualmente asociados en el arte.	Software de edición de video e imagen, software de diseño gráfico, tecnologías de proyección, herramientas artísticas de la web 2.0
Curar	Los estudiantes seleccionan varias obras y las organizan en una muestra de arte o en una recopilación de obras.	Galerías en línea, aplicaciones para la creación de líneas de tiempo, wikis, herramientas/recursos de arte en línea web 2.0

Cuando los estudiantes se involucran en Crear y Diseñar, unas de las actividades de aprendizaje en artes visuales de más alto nivel, ellos exploran una variedad de medios, materiales, conceptos creativos, temas y procesos tradicionales y novedosos en artes visuales. Este aprendizaje puede ser facilitado por el uso de tecnologías educativas apropiadas para promover la indagación imaginativa, la expresión personal y la construcción de significados auténticos. Crear y Diseñar frecuentemente requieren que los estudiantes usen materiales y habilidades de procesamiento mientras desarrollan conocimiento artístico y perceptivo. Esto ayuda a los estudiantes a desarrollar un lenguaje visual que fusione la exploración de materiales y disciplinas, trazos y la construcción de conceptos. Estos procesos son importantes para los aspectos de comunicación y expresión del desarrollo artístico de los estudiantes. En la Tabla 3 que se encuentra a continuación, se detallan los 15 Tipos de actividades de aprendizaje Crear/Diseñar.

Tabla 3: Tipos de actividades para “Crear/Diseñar”

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles Tecnologías
Diseñar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para crear un diseño (por ejemplo, una serie, publicidad, poster, tarjetas, diseño gráfico, tipografía, logo, diseño de modas, diseño de iluminación/arquitectónico, guión gráfico, revista) que demuestre lo que han aprendido.	Software de digitalización y edición de imágenes y diseño gráfico/web, software de edición de imágenes, por ejemplo, impresoras láser/a chorro de tinta, aplicaciones móviles, escáneres de código QR, herramientas de arte/recursos en línea web 2.0
Crear una obra 2D	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para crear una obra 2D (por ejemplo, pinturas, historietas, caricaturas, piezas de batik, técnicas mixtas, impresiones <i>giclée</i> , dibujos, bocetos, fotografías, montajes fotográficos, tarjetas postales, ilustraciones, obras de arte secuenciales) que demuestre lo que han aprendido.	Cámaras digitales, herramientas de impresión digital, herramientas de fotografía digital, software de diseño gráfico (por ejemplo, Illustrator, Photoshop), impresoras híbridas, software de edición de imágenes, impresoras láser/a chorro de tinta, aplicaciones móviles, fotocopadoras, impresoras, herramientas de arte/recursos en línea web 2.0
Crear una obra 3D	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para crear una obra 3D (por ejemplo, diseño de modas, móviles/arte cinético, arte textil, técnicas mixtas, tejidos, libros intervenidos, azulejos, mosaicos, libros tridimensionales, objetos de orfebrería/herrería, ensamblajes, maquetas, títeres, series, esculturas) que demuestre lo que han aprendido.	Impresoras y software 3D (por ejemplo, Google Sketchup), software de edición digital de imagen, software para narraciones digitales, aplicaciones móviles, herramientas de arte/recursos en línea web 2.0
Crear un portafolio/ cuaderno de bocetos	Los estudiantes crean y documentan ideas, obras de arte, documentos y otros objetos culturales en formato cuaderno de bocetos y portafolio.	Asistentes para la creación de sitios web, blogs, wikis, aplicaciones móviles, software para la creación de presentaciones multimedia, procesadores de texto colaborativos, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Crear un objeto cultural virtual	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para crear objetos culturales virtuales (por ejemplo, aplicaciones, narraciones digitales, podcasts, arte digital, imágenes digitales, imágenes generadas por computadora, animación, robótica, juegos, diseños interactivos, folioscopios, entornos virtuales, simulación) que demuestren lo que han aprendido.	Entornos de programación 3D, software de animación, aplicaciones de realidad aumentada, editores de audio, cámaras digitales y de video, software de digitalización de imágenes y diseño gráfico, software para narraciones digitales, herramientas de producción cinemática de machinima, herramientas de edición de audio, herramientas para la creación de podcasts, software para crear películas, mundos virtuales
Crear un film	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para recopilar imágenes estáticas, videos, música, sonido y narración y crear films en una variedad de formas (por ejemplo, video, producciones, películas)	Editores de audio, cámaras digitales y de video, software para croma key, herramientas de producción cinemática de machinima, aplicaciones móviles, servicios de intercambio de video, software para la creación de capturas de

	machinima, arte en video, objetos y arte secuencial 4D y/o mezclas de video) que demuestren lo que han aprendido.	pantalla/screencasts, software para crear películas
Crear una animación	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para crear objetos animados en plastimación (“claymation”), cuadro por cuadro (“stop motion”), rotoscopia u objetos animados virtuales que demuestren lo que han aprendido.	Software de animación en 3D (por ejemplo, Maya), herramientas de animación (por ejemplo, StopMotionPro, iStop Animation, Animate Clay, Stop Motion Animator), herramientas de animación de tipo flash, aplicaciones móviles, herramientas artisticas de la web 2.0
Crear una muestra	Los estudiantes trabajan colaborativamente para crear recopilaciones de obras de arte y objetos culturales en tiempo real (físicos) o virtual (digitales).	Aplicaciones móviles, galerías de arte en línea y archivos de imágenes digitales, procesadores de texto colaborativos, servicios de edición e intercambio de imágenes y video, blogs, wikis
Crear una instalación/obra conceptual	Los estudiantes trabajan colaborativamente para crear obras, instalaciones, arte in situ y obras no tradicionales de tipo conceptual/ <i>new genre/experimental/interactivo</i> .	Cámaras digitales y de video, software de digitalización, herramientas de fotografía digital y time lapse, y video, tecnologías de proyección, servicios de intercambio de video
Crear un mural	Los estudiantes trabajan colaborativamente para crear y documentar obras públicas y comunitarias in situ.	Programas de impresión y realización de modelos en 3D, cámaras digitales y de video, herramientas digitales y time lapse de fotografía y video, tecnologías de proyección, servicios de intercambio de video
Crear un juego	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para desarrollar un juego, en papel o formato digital, para apoyar el aprendizaje de contenido de la asignatura.	Herramientas de digitalización de imágenes, software para el diseño de juegos, herramientas de impresión híbrida, aplicaciones móviles, herramientas de lenguaje de programación (por ejemplo, Scratch), software para el diseño de sitios web
Sintetizar	Los estudiantes combinarán una variedad de temas y conceptos artísticos para crear una obra híbrida con técnicas multimedia.	Herramientas de animación, software de digitalización y diseño gráfico, herramientas de fotografía y video digital, software de dibujo/pintura, herramientas de producción cinemática de machinima , herramientas de fotografía y grabado multimedia, herramientas en línea de edición de fotografía, herramientas para la creación de podcasts
Interpretar	Los estudiantes participan en experiencias reales o digitales relacionadas con la improvisación, la interpretación artística, dramatización y simulación.	Cámaras digitales y de video, herramientas de producción cinemática de machinima , servicios de intercambio de video, mundos virtuales, herramientas/servicios de conferencia en línea, foros de discusión

Grabar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para crear grabaciones basadas en guiones alrededor de conceptos artísticos, narraciones y contenido de la asignatura.	Editores y grabadores de audio y video, herramientas para la creación de podcasts, herramientas de transmisión (a través de internet), procesadores de texto colaborativos
Publicar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para publicar su obra artística para sí mismos, sus pares y otros destinatarios.	Software de publicación de escritorio, software para narraciones digitales aplicaciones móviles, sitios de intercambio de imágenes, servicios de intercambio de video.

Los 30 tipos de actividades para “Responder”

Los 30 tipos de actividades Responder están organizados en tres subcategorías: Describir, Analizar/Interpretar y Evaluar. La subcategoría Describir comprende 8 tipos de actividades que ayudan a los estudiantes a definir, identificar y explicar distintos tipos de obras artísticas. Los 17 tipos de actividades Analizar/Interpretar ayudan a los estudiantes a construir significado a partir del arte en una variedad de formas. Los 5 tipos de actividades en la subcategoría Evaluar desafían a los estudiantes a criticar y evaluar el arte visual. En su conjunto, estos 30 tipos de actividades amplían los conceptos que abordan los tipos de actividades de la categoría Explorar, pero al mismo tiempo promueven una mayor profundidad en la reflexión, la respuesta y la evaluación.

Cuando los niños comienzan a desarrollar el lenguaje artístico, su escritura y habla emergen de las imágenes visuales que ellos crean. A pesar de que la creación y el diseño son aspectos importantes de las artes visuales, los estudiantes también pueden beneficiarse de otros tipos de actividades comunicativas basadas en el arte, que los ayudan a desarrollar el lenguaje verbal y no verbal, incluyendo el uso del habla y la escritura para describir su aprendizaje. Expresar perspectivas estéticas y críticas a través de la descripción puede ser un resultado importante del aprendizaje de artes visuales. Describir puede ser también una empresa motivadora para los estudiantes cuando esta actividad está combinada con otros tipos de actividades de aprendizaje.

Tabla 4: Tipos de actividades para “Describir”

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles Tecnologías
Narrar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para relatar historias, desarrollar narraciones y comunicar los conceptos y procesos implícitos en obras de estilos complejos de arte; en forma sincrónica o asincrónica.	Software y herramientas para narraciones digitales, software para crear películas, herramientas en línea para crear avatares/vozes (por ejemplo, Voki, Blabberize), herramientas para la creación de podcasts, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0 herramientas/servicios de conferencia en línea, foros de discusión
Demostrar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para demostrar procesos de creación de arte y compartir ejemplos.	Cámaras de documentos, pizarras digitales, aplicaciones móviles, proyectores, software para la creación de capturas de pantalla/screencasts, software para crear películas, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Parafrasear	Los estudiantes reformulan el significado de obras de arte, imágenes, otros formatos, o la función de una obra de arte.	Cámaras digitales y de video, foros de discusión, galerías en línea, herramientas para la creación de podcasts, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Comentar	Los estudiantes hacen anotaciones en sus propios trabajos o en los de terceros basándose en observaciones y reflexiones relacionadas con conceptos relevantes de la asignatura.	Herramientas de anotación/comentario, blogs, wikis, aplicaciones móviles, procesadores de texto colaborativos, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0
Resumir	Los estudiantes resumen cómo un proceso produce ciertos resultados y consecuencias.	Editores y grabadores de audio y video, software para elaborar mapas conceptuales, blogs, wikis, herramientas y recursos en línea web 2.0, foros de discusión
Escribir	Los estudiantes participan en escritura colaborativa y/o individual (por ejemplo, blogs, diarios, ensayos, informes, narraciones, reflexiones escritas, toma de apuntes, respuestas a pruebas, declaración de intereses y objetivos respecto al arte, guiones, guiones para juegos, poesía, cuentos) basándose en el trabajo individual y grupal.	Software para narraciones digitales, foros de discusión, pizarras digitales, blogs, aplicaciones móviles, procesadores de texto colaborativos, redes sociales, wikis, procesadores de texto, visualizadores y generadores de texto en línea (por ejemplo, Wallwisher, Wordle)
Compartir	Los estudiantes expresan sus pensamientos y sentimientos sobre conceptos y obras relacionados con el arte, con sus pares u otros destinatarios.	Foros de discusión, procesadores de texto colaborativos, aplicaciones móviles, servicios de intercambio de video, software para la captura de pantallas y la creación de screencasts, blogs, wikis, redes sociales
Presentar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para compartir sus ideas, procesos y/o trabajo artístico con un grupo.	Cámaras de documentos, pizarras digitales, servicios de intercambio de video, servicios de intercambio de diapositivas, procesadores de texto colaborativos, software para la creación de presentaciones multimedia, aplicaciones móviles, proyectores, blogs, wikis, software para crear películas, foros de discusión

Cuando aprenden cómo emitir juicios fundamentados sobre artes visuales, los estudiantes necesitan experimentar el análisis y la interpretación de obras de arte e ideas con respecto al arte. Diecisiete tipos diferentes de análisis e interpretación en artes visuales (presentados en la siguiente tabla) constituyen los tipos de actividades Analizar/Interpretar dentro de los 30 tipos de actividades Responder.

Tabla 5: Tipos de actividades para “Analizar/Interpretar”

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles Tecnologías
Identificar	Los estudiantes identifican vocabulario, conceptos, patrones básicos, significados personales/sociales/históricos y metáforas en el arte.	Archivos digitales en línea (por ejemplo, Artsonia, ArtStor, Artcyclopedia, Google Art Project), aplicaciones móviles, herramientas de votación, herramientas artísticas/recursos en línea de la web 2.0, webquests
Clasificar/Etiquetar	Los estudiantes clasifican y etiquetan técnicas artísticas, procesos y conceptos evidentes en obras de acuerdo con los contenidos de la asignatura	Procesadores de texto colaborativos, herramientas de anotación/comentario, aplicaciones móviles, archivos digitales en línea
Categorizar	Los estudiantes organizan y clasifican obras de arte según características identificadas o emergentes	Herramientas para la creación de presentaciones multimedia, herramientas para la creación de mapas conceptuales, aplicaciones móviles, archivos digitales en línea
Reflexionar/Recordar	Individualmente o en grupos, los estudiantes reflexionan sobre una muestra de artes visuales, una serie de obras, portafolio, y/u otros objetos y conceptos y relatan lo que recuerdan sobre los mismos en forma oral o en sus portafolios/cuadernos de bocetos; en forma sincrónica o asincrónica; informal o formalmente	Grabadores de audio y video, foros de discusión, aplicaciones móviles, herramientas de votación, blogs, wikis
Discutir	En pequeños o grandes grupos, los estudiantes participan en diálogos con pares sobre experiencias, ideas, percepciones estéticas, sentimientos y/o pensamientos, en forma sincrónica o asincrónica.	Foros de discusión, aplicaciones móviles, redes sociales, blogs/microblogs, herramientas/servicios de conferencia en línea
Conectar	Los estudiantes conectan símbolos, metáforas y temas reales o imaginarios en una obra de arte integrada.	Herramientas de dibujo y pintura digital, herramientas de manipulación de imágenes, aplicaciones móviles, archivos digitales en línea, webquests
Comparar/Contrastar	Los estudiantes comparan y contrastan de qué manera los estilos, técnicas, elementos y los aspectos culturales, históricos, sociales u otros del arte son similares o diferentes.	Foros de discusión, archivos digitales en línea, aplicaciones móviles, herramientas/servicios de conferencia en línea

Indagar/Investigar	Los estudiantes investigan cuestiones estéticas y participan en indagaciones sobre experiencias, recuerdos, técnicas e ideas en artes visuales.	Editores de audio, foros de discusión, aplicaciones móviles, blogs, wikis, webquests
Preguntar	Los estudiantes trabajan en forma colaborativa o individual para construir preguntas de indagación estética, histórica y/o crítica relacionadas con el material y los conceptos de la asignatura.	Foros de discusión, procesadores de texto colaborativos, archivos digitales en línea, webquests, blogs, wikis
Responder	Los estudiantes responden preguntas de indagación estética, histórica y/o crítica usando medios tradicionales o contemporáneos o a través del uso de recursos en línea.	Aplicaciones móviles, herramientas para la creación de podcasts, recopilaciones de grabaciones de audio/video, herramientas de votación, procesadores de texto
Organizar	Los estudiantes plantean una lista de temas e ideas antes de comenzar a crear su arte.	Herramientas de anotación/comentario, herramientas para la creación de mapas conceptuales procesadores de texto colaborativos, cuadernos de bocetos en línea, wikis, procesadores de texto
Representar	Los estudiantes trabajan en la “representación” de sus voces artísticas a través de sus historias personales y culturas de origen en una obra de arte.	Herramientas de edición de audio, herramientas de dibujo y pintura digital, herramientas de fotografía digital, tecnologías de proyección, software para crear películas, webquests
Deconstruir	Los estudiantes exploran la crítica de arte y deconstruyen los significados convencionales en obras de arte visual.	Aplicaciones móviles, herramientas para la creación de podcasts, recopilaciones de grabaciones de audio/video, software para crear películas, herramientas artísticas de la web 2.0, webquests
Caracterizar	Los estudiantes captan y expresan características distintivas de los procesos y obras de arte visual.	Herramientas de anotación/comentario, archivos digitales en línea, mundos virtuales
Editar	Los estudiantes editan sus obras usando distintas herramientas.	Procesadores de texto colaborativos, software para crear películas y video para dispositivos móviles, software de edición de imágenes, wikis, procesadores de texto
Revisar	Los estudiantes revisan, reelaboran y reorganizan elementos, eliminando y/o reemplazando elementos.	Software para crear películas, procesadores de texto colaborativos, aplicaciones móviles, software de edición de video e imagen
Comunicar	Los estudiantes comparten información con terceros sobre los conceptos de arte que han visto, expresado o sobre los que han leído en relación con la comunicación visual.	Blogs, foros de discusión, herramientas para la creación de podcasts, recopilaciones de grabaciones de audio/video, blogs, wikis, redes sociales, herramientas/servicios de conferencia en línea

La Tabla 6 presenta los 5 tipos de actividades Evaluar, que vienen a continuación de los actos de describir, analizar, interpretar, juzgar y reflexionar, y a menudo los incorporan. Un aspecto necesario de la evaluación en el aprendizaje de artes visuales requiere que los estudiantes generen respuestas críticas intuitivas, formales e informales frente a obras o ideas artísticas. Las actividades de evaluación pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar comprensión y/o extraer conclusiones con respecto a ideas y obras específicas

Tabla 6: Tipos de actividades para “Evaluar”

Tipo de actividad	Breve descripción	Posibles Tecnologías
Evaluar	Los estudiantes crean evaluaciones usando distintos formatos (matriz/escala y/o preguntas y respuestas) y/o responden cuestionarios, rinden exámenes/pruebas cortas/encuestas en forma sincrónica o asincrónica; formales o informales.	Blogs, foros de discusión, procesadores de texto colaborativos, herramientas de votación, herramientas para la creación de cuestionarios, wikis, procesadores de texto
Inventariar	Los estudiantes recopilan y organizan obras que tienen similitudes y/o diferencias y las comparan y contrastan.	Archivos digitales, pizarras digitales, aplicaciones móviles, servicios de intercambio de imágenes y video en línea, wikis
Argumentar	Los estudiantes debaten y justifican diferentes posturas sobre un tema; formal o informal, estructurado o no estructurado; en forma sincrónica o asincrónica.	Blogs, foros de discusión, wikis, correo electrónico, herramientas/servicios de conferencia en línea
Criticar	Los estudiantes explican y articulan ideas verbalmente y responden críticamente a obras de arte desde una variedad de perspectivas sociales, históricas y contextuales.	Blogs, foros de discusión, herramientas/servicios de conferencia en línea, herramientas para la creación de podcasts
Juzgar	Los estudiantes forman opiniones y emiten juicios sobre el trabajo, evaluaciones entre pares y críticas grupales.	Blogs, foros de discusión, aplicaciones móviles, wikis

Exploraciones interdisciplinarias

Cuando los tipos de actividades de aprendizaje de artes visuales se apoyan en diferentes tecnologías, puede promoverse la investigación hacia el pensamiento creativo e imaginativo, alentando el descubrimiento interdisciplinario por parte del estudiante. Esto es particularmente así cuando consideramos la naturaleza interdisciplinaria de las artes visuales y multimedia. Aunque las tecnologías educativas pueden ser usadas como herramientas de apoyo en la enseñanza, también pueden servir como una manera de canalizar la creatividad, lo que desdibuja los límites entre lo que constituyen herramientas y medios usados para la expresión artística.

Ya que las artes multimedia generalmente implican la combinación de dos o más medios, esto permite explorar dinámicas sociales y colaborativas interesantes entre los estudiantes. Integrar el arte y las tecnologías puede facilitar experiencias de aprendizaje colaborativas que son apoyadas por la convergencia de elementos interactivos incluidos en las experiencias con arte multimedia, tales como animaciones, imágenes dinámicas y estáticas, sonido, espacio, tiempo, secuenciación, texto y tipografía. Por ejemplo, un grupo de estudiantes de primaria podría crear una película que incluyera sus narraciones, entrevistas y reflexiones sobre el dibujo, a la vez que describe los procesos empleados para crear sus obras artísticas a través de una serie animada de imágenes.

Este ejemplo podría ser adaptado fácilmente al aprendizaje en otras áreas del conocimiento, estableciendo conexiones interdisciplinarias entre las artes visuales y matemática, lengua, lengua extranjera, ciencia y otras asignaturas. El aprendizaje enriquecido por las artes visuales exitoso se caracteriza por lo que Lowenfeld & Brittain (1987) describieron como “originalidad, pensamiento exhaustivo, toma de riesgos, complejidad, curiosidad e imaginación” (p.86), todo lo cual es esencial para un aprendizaje efectivo en múltiples disciplinas. La exploración y expresión en otras modalidades artísticas (por ejemplo, danza, teatro, música) también pueden ser integradas en experiencias de aprendizaje interdisciplinario, haciendo que este sea un aprendizaje interesante, motivador y efectivo para los estudiantes con una variedad de preferencias en cuanto a modalidades de aprendizaje.

Referencias

Lowenfeld, V. & Brittain, W. L. (1987). *Creative and Mental Growth*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.