

Aprendizaje Significativo a través de la ilustración digital en educación artística con estudiantes de grado 8° de básica secundaria de la Institución Educativa Pablo VI municipio de Taminango

Diego Armando Chamorro Tobar

Universidad de Nariño

Maestría en Educación

IV Semestre

angus5588@gmail.com

Resumen

La investigación desarrollada en la institución educativa Pablo VI de Taminango Nariño con estudiantes de básica secundaria, reconoce la importancia que tienen hoy en día los recursos educativos digitales en el campo educativo, debido a las nuevas metodologías que estos proponen en torno a los procesos de enseñanza aprendizaje, los cuales tienen en cuenta los saberes previos, así como las narrativas contemporáneas y la Cibercultura, que hoy en día hacen parte de la vida de los estudiantes, quienes han nacido y crecido en un mundo mediático, rodeado por diversas imágenes.

En este estudio se plantea una propuesta que involucró a la ilustración digital, como una nueva posibilidad de aprendizaje

significativo, que permitió desde una experiencia digital, crear composiciones artísticas, desde las cuales, el estudiante además de expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos, avanzó en la construcción de un pensamiento crítico, creativo y propositivo.

Esta investigación se desarrolló desde el área de Educación Artística, área que se revitalizó, en tanto amplió sus procesos de enseñanza aprendizaje a partir de la utilización de recursos digitales, que permitieron innovar la práctica pedagógica y los contenidos de la asignatura.

Palabras clave: *Aprendizaje, Ilustración, digital, tecnología, educación, artística.*

Abstract

The research developed in the Pablo VI educational institution of Taminango Nariño with high school students, recognizes the importance that digital educational resources have today in the educational field, due to the new methodologies that they propose around the teaching process. learning, which take into account previous knowledge, as well as contemporary narratives and Cyberculture, which today are part of the lives of students, who have been born and raised in a media world, surrounded by various images.

In this study, a proposal is proposed that involved digital illustration, as a new possibility of significant learning, which allowed, from a digital experience, to create artistic compositions, from which the

student, in addition to expressing his ideas, thoughts and feelings, advanced in the construction of critical, creative and purposeful thinking.

This research was developed from the area of Artistic Education, an area that was revitalized, as it expanded its teaching-learning processes from the use of digital resources, which allowed innovating the pedagogical practice and the contents of the subject.

Keywords: *Learning, Illustration, digital, technology, education, artistic.*

Introducción

Los procesos de enseñanza-aprendizaje son el espacio en el cual, los principales protagonistas son los estudiantes, y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. (Alvarado y Jiménez, 2015) menciona que: “son los estudiantes quienes construyen el conocimiento a partir de leer, de aportar sus experiencias y reflexionar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el profesor” (p.611). En este espacio, se pretende que el estudiante disfrute el aprendizaje y se comprometa con él de por vida.

Es así como esta propuesta investigativa buscó poner de manifiesto la importancia que tiene el aprendizaje de la ilustración digital en el estudiante, permitiéndole aprender desde las herramientas que el profesor le proporcionó, nuevos conocimientos que le concedieron expresar desde lo artístico, las diferentes miradas que tiene acerca de cómo ve, percibe y entiende su entorno.

En este contexto, el auge de la cultura digital y una sociedad que aprende, evoluciona y se transforma en la red, es una situación que influye determinadamente en nuevos modelos de educación mediática aplicados a la Educación Artística, como lo afirma Carmona (2015): “el lenguaje del siglo XXI no es la literatura, ni siquiera la expresión exclusivamente visual, sino la comunicación audiovisual y multimedia, que en la actualidad busca nuevos cauces de expresión en el desarrollo transmedia” (p.145). Es por esta razón que la forma de comunicarnos y tener acceso a la información, no solo hoy en día, sino a través de la historia, se ha desarrollado a través de muchas plataformas y medios de comunicación, desde los cuales el ser humano ha sido partícipe, tanto en la creación como en la expansión de contenidos narrativos.

Como se ve, los estudiantes viven en un mundo mediático, rodeado por diversos relatos de imagen fija, imagen en movimiento, relatos audiovisuales, relatos sonoros, aspectos interactivos, narrativas multimedia, hipermedia, crossmedia, intermedia, transmedia, entre otros; elementos que hacen parte de su medio ambiente, lo que conlleva a pensar en una educación que los prepare para desarrollar sus actitudes y aptitudes en un mundo que se transforma. Por ello fue fundamental plantear una metodología que involucró recursos digitales como la ilustración digital, como una estrategia que permitió ampliar su visión del mundo, su bagaje cultural y que fomentó un aprendizaje significativo desde la Educación Artística.

Al proponer recursos digitales en la presente investigación, como un medio de aprendizaje, se reconoce la importancia de las narrativas digitales, presentes en el estudio a desarrollar, puesto que demostraron como el papel del arte, desde sus formas básicas como el dibujo, se ha extendido a través de diferentes medios, ejemplo de ello, es el dibujo digital e impreso. La narrativa transmedia como lo expone (Scolari,

2013), es “un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión” (p.247). Es el caso de esta propuesta investigativa que se apoyó en la ilustración digital para fomentar aprendizajes significativos, sin desconocer la importancia de las manifestaciones artísticas que se conocen como dibujo, pintura, escultura, danza, teatro, música entre otros; que han sido base para las nuevas expresiones artísticas contemporáneas. Reconociendo a los estudiantes como participantes dinámicos en los procesos de creación artística.

Por mucho tiempo, la institución desde el plan de estudios de Educación Artística ha fundamentado sus conocimientos a través de la historia del arte, la conceptualización del mismo y la práctica desde lo que se llama artes plásticas: dibujo, pintura y escultura. Estos procesos de enseñanza aprendizaje se desarrollan con la utilización de Tecnología como un computador que es manipulado por el docente y video beam que permite realizar proyecciones audiovisuales, recursos que convierten al estudiante en un simple observador, puesto que cumplen únicamente con la funcionalidad de proyección de texto, imagen y sonido. Esta situación aún se ve en una educación tradicional, que no le permite al estudiante integrarse de manera directa con el conocimiento, en este caso con los recursos educativos digitales. Francesc (2015) propone:

Documentar cómo la tecnología posibilita cambios pedagógicos y, finalmente, establecer relaciones entre estos cambios y el rendimiento escolar de los estudiantes a partir de evidencias contrastadas, y, a su vez, se necesita un enfoque centrado en la escuela con el fin de poner de manifiesto el papel de la dirección, de los estudiantes y de los profesores en el éxito o fracaso de estas iniciativas (p.12).

Este punto destaca el porqué de esta investigación, que propuso desde la Educación Artística, la utilización de los recursos educativos digitales para un aprendizaje significativo, el cual se validó a partir de los resultados que se dieron durante el trabajo de campo.

A diferencia de la educación tradicional, las iniciativas pedagógicas y didácticas apoyadas en las TIC, ofrecen ventajas para los estudiantes, puesto que están centradas en sus intereses y posibilidades, permitiendo estimular más el pensamiento crítico a través de múltiples medios para presentar información, también ofrecen condiciones adecuadas para el aprendizaje cooperativo, permitiendo que el profesor privilegie su rol como facilitador de aprendizaje, los estudiantes logren aprender de una forma más activa, estimulen y cuenten con condiciones para la exploración y fomenten un estilo más libre y autónomo.(MEN, 2004)

1. Metodología

1.1 Metodología de la investigación

Como lo describe Bonilla & Rodríguez (2007) “la investigación Cualitativa se centra en comprender y profundizar los fenómenos, analizándolos desde el punto de vista de los participantes en su ambiente y en relación con los aspectos que los rodean” (p. 2). Este estudio logró describir y entender como procesos de enseñanza aprendizaje desde los recursos educativos digitales fomentan un aprendizaje significativo. Y en esto fue vital profundizar en las experiencias y opiniones de los

estudiantes, quienes, a partir de sus percepciones, sentimientos y acciones, permitieron en la investigación, conocer subjetivamente como perciben su realidad y la transforman desde las experiencias y actividades propuestas en el área de Educación Artística (Sandoval, 2010, p.42).

La investigación se propuso desde un enfoque Crítico Social, que centró su estudio en el desarrollo humano, basado en el aprendizaje significativo del estudiante, quien utilizó el conocimiento para pensar, comprender y transformar su realidad a través del arte y los recursos educativos digitales. Por ello, el estudiante, a través de sus acciones, fue el principal protagonista, y descubrió nuevos caminos de aprendizaje; además, como una persona activa, participó del proceso creativo, teniendo en cuenta su expresión personal y la interacción con sus compañeros.

La aplicación de nuevas prácticas educativas en el aula de clase, permitieron reconocer el conocimiento previo del estudiante, además sugirieron nuevas miradas y percepciones de contemplar, analizar y proponer soluciones a sus problemas; definiendo así, la investigación acción en este proyecto, siendo que permitió “resolver problemas cotidianos e inmediatos, y mejorar prácticas concretas y su propósito fundamental se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para programas, procesos y reformas estructurales” (Salgado Lévano, 2007, p.7).

Para el desarrollo de la investigación, fue fundamental tener en cuenta las técnicas utilizadas para recopilar datos, pues son diversas, y al mismo tiempo se ha pretendido crear enlaces e interrelaciones entre estas, con el objetivo de obtener resultados sólidos y veraces en cuanto al fomento del aprendizaje significativo desde los recursos educativos digitales. También se tienen en cuenta los tipos de métodos de recolección

de datos que podrían ser más efectivos para los estudiantes y el orden de estos en el proceso del trabajo de campo. Para ello se utilizaron:

Con este instrumento de recopilación de datos se identificó el papel de los recursos educativos digitales en el desarrollo del aprendizaje significativo en el área de Educación Artística con los estudiantes de grado 8°. Así como también se obtuvo información acerca de los conocimientos adquiridos con relación a los recursos educativos digitales, sus aplicaciones en trabajos prácticos, las satisfacciones e inquietudes que tienen los estudiantes y la interrelación de la figura del profesor con los estudiantes en el momento de comprender y definir las creaciones artísticas en las que se determinarían los aprendizajes significativos que tienen los estudiantes.

Las preguntas abiertas y cerradas en la encuesta permitieron conocer el interés y la motivación que generó el proyecto de investigación en los estudiantes, y en la práctica, se logró conocer las experiencias que los estudiantes vivenciaron, así se determinó el entendimiento, el gusto y la aceptación de los recursos educativos digitales en Educación Artística. Las preguntas permitieron elegir diferentes opciones y posibilitaron optar por más de una, enumerando por orden de preferencia o importancia.

La entrevista se realizó con varias preguntas de carácter abierto para que las respuestas sean expresadas según el criterio y la opinión de cada estudiante.

Para la entrevista se utilizó una grabadora de audio, partiendo del permiso de los padres de familia. La grabación permitió hacer una descripción escrita literal de todo lo comentado en la entrevista, con la intención de facilitar el análisis de contenidos. Los estudiantes respondieron de manera clara y precisa, de acuerdo a sus experiencias.

La entrevista permitió tener un contacto más directo, espontáneo y natural en un encuentro presencial con el estudiante y docente, permitiendo, en este sentido, profundizar en las prácticas que vivenciaron los estudiantes en el desarrollo de la propuesta. La información no sólo recogió el contenido verbal sino también la expresión gestual y verbal del estudiante. Todos estos elementos definieron el aprendizaje del estudiante y las cualidades que este obtuvo durante todo el proceso investigativo.

Dentro de la propuesta investigativa, a parte de las técnicas de recopilación de información ya mencionadas, fue importante valorar el alcance creativo, crítico y propositivo de los estudiantes a través de una rúbrica. Esta permitió el análisis de contenido y se hizo a partir del resultado de los ejercicios de ilustración digital generados en el aula de clase, siendo una forma de enriquecer la investigación en su objetivo de búsqueda, sobre todo, de las formas simbólicas utilizadas y de la interacción entre los imaginarios que tuvieron los estudiantes al momento de observar, percibir y expresar su realidad.

El estudio y análisis de estas imágenes permitieron una información y una serie de datos particulares que evidenciaron el aprendizaje significativo. En conexión con lo anterior el profesor Torregrosa Carmona (2010) considera: "La riqueza expresiva de la imagen hace de ella una modalidad de comunicación humana muy eficaz"..."Hoy en día, las representaciones iconográficas constituyen una parte sustancial de nuestra cultura visual contemporánea y es imposible ignorar su dimensión informativa y documental" (p.87).

En consecuencia, fue vital analizar los resultados de cada uno de los trabajos que desarrollaron los estudiantes durante la investigación, ya que se observó el baluarte de sus aprendizajes, además de reconocer toda la fuerza que tiene la imagen visual, que más que deleitar el ojo humano,

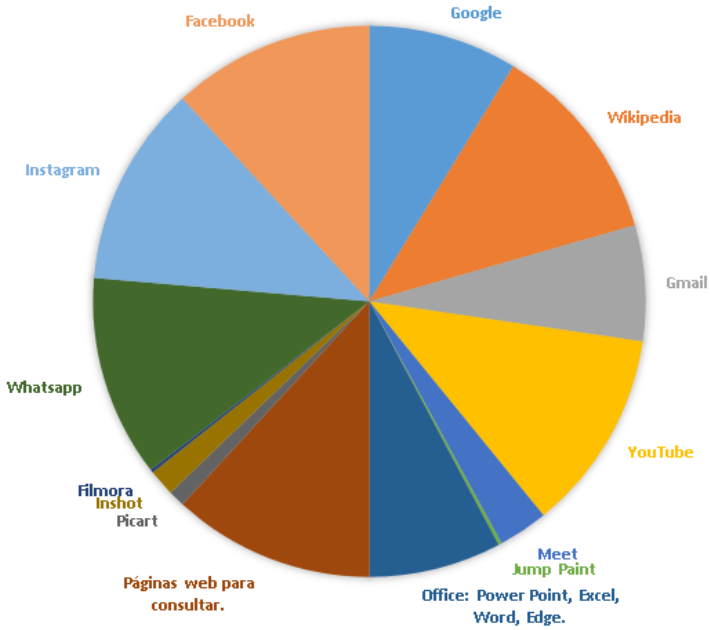
permitió transmitir y comunicar las sensaciones, pensamientos y sentimientos de los estudiantes.

1.2 El proceso creativo

Dentro de la práctica de ilustración digital en el aula, fue preciso desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje que tuviera en cuenta los conocimientos previos de los estudiantes acerca de los procedimientos relacionados en la utilización de las TIC y la relación que establecen los estudiantes con dichas tecnologías, reconociendo que el “intento docente por innovar los procesos educativos a través de las TIC, puede añadir una dificultad más, si no se tiene en cuenta el nivel de competencias y habilidades que tienen los estudiantes;” (Bossolasco y Storni, 2012, p. 7), concluyendo así, “en la necesidad de establecer una evaluación de competencias que facilite la adecuación del nivel de aprendizaje y de las herramientas utilizadas durante dicho proceso” (Bossolasco y Storni, 2012, p. 7).

Se comprende así, la importancia de conocer las actitudes y aptitudes que tenían los estudiantes respecto de las TIC, y fue a través de la encuesta que se logró identificar el conocimiento que tenían en materia de estos recursos digitales, con la finalidad de implementar los nuevos conocimientos dirigidos al aprendizaje de la ilustración digital. A continuación, se exponen los recursos digitales que los estudiantes conocían y manejaban con gran habilidad (ver figura 1):

Figura 1. Aplicaciones y programas más utilizados por los estudiantes



Fuente: Esta investigación

Tomando como base estos recursos digitales utilizados por los estudiantes y la amplia variedad que proporciona la tecnología computacional, las alternativas que permitieron desarrollar todos los conocimientos acerca de la ilustración digital, y para llegar a esto, se hizo necesario conocer herramientas complementarias desde las cuales el estudiante no solo centro su aprendizaje en una técnica en especial y un software determinado, si no también comprendió y se familiarizo con

otros recursos que le permitieron desarrollar nuevas capacidades académicas, en relación a navegar en internet, conocer páginas de interés, manejar herramientas de correo y almacenamiento en la nube, realizar evaluaciones dirigidas por el estudiante, recibir una clase virtual, realizar grabaciones de video para exponer sus trabajos, entre otros. Los recursos digitales que se utilizaron inicialmente durante la propuesta investigativa se presentan a continuación (ver tabla 1):

Tabla 1. Recursos digitales utilizados durante el proceso de enseñanza.

| | Dirección | Funcionalidad | Sistema Operativo | Modalidad |
|------------------|---|-------------------------------|--------------------------|--------------------|
| Microsoft Office | https://www.microsoft.com/ | Ofimática | Windows, ios, Android | Gratuita y de pago |
| Google Chrome | https://www.google.com/ | Navegación | Windows, ios, Android | Gratuita |
| Gmail | https://mail.google.com/mail/ | Correo electrónico | Windows, ios, Android | Gratuita |
| Drive | https://drive.google.com/drive/ | Almacenamiento en nube | Windows, ios, Android | Gratuita |
| YouTube | https://www.youtube.com/ | Video | Windows, ios, Android | Gratuita |
| Meet | https://meet.google.com/ | Videoconferencias | Windows, ios, Android | Gratuita |
| Apowersoft | https://www.apowersoft.es/grabador-de-pantalla-gratis | Grabador de pantalla y video. | Windows, ios, | Gratuita |
| Team Viewer | https://www.teamviewer.com/ | Control remoto para ordenador | Windows, ios, Android | Gratuita |
| Quizizz | https://quizizz.com/ | Evaluaciones dinámicas | Windows, ios, Android | Gratuita |

Fuente: Elaboración propia.

Cada uno de estos recursos presentados en la tabla 1, permitieron el acercamiento al tema principal “ilustración digital”, en estos, se

desarrollaron los conocimientos previos al tema práctico, es decir, los temas conceptuales, teóricos y prácticos que se trabajaron alrededor de:

- Presentaciones digitales y en vivo, realizadas por el docente, en donde el estudiante pudo participar. (Power point, Meet).
- La profundización y aplicación del tema a partir de la navegación en internet, revisión de información, imágenes y de videos. (Google, Youtube).
- El almacenamiento y envío de archivos compartidos, necesarios para la comprensión y valoración de la temática a estudiar. (Gmail, Drive)
- El acompañamiento virtual del docente, en el software computacional, para la solución de dudas e inquietudes por parte del estudiante. (Team Viewer).
- La exposición de trabajos a través de audio, video y pantalla de trabajo, por parte de los estudiantes. (Apowersoft).
- Las evaluaciones en línea, que son dinámicas y de selección múltiple y permiten reconocer los aprendizajes adquiridos a través del juego. (Quizizz).

De la misma manera, se exponen a continuación las distintas herramientas digitales que se presentaron como recursos de la propuesta investigativa. De este modo se documentó la elección de las mismas por su relevancia en el ámbito del dibujo, la fotografía, el diseño y la publicidad. Se habla de recursos digitales, que permitieron el acercamiento práctico de la ilustración digital, estos fueron programas de ordenador y aplicaciones en línea, desde las cuales el estudiante desarrolló ejercicios a través de la creación y transformación de imágenes, permitiéndole expresar sus sentimientos, pensamientos e ideas, alrededor de su capacidad creativa, imaginativa, crítica y propositiva en relación a

su personalidad, su ambiente y el mundo que le rodea. En la siguiente tabla se especifican los recursos digitales utilizados (ver tabla 2).

Tabla 2. Aplicaciones y programas de ilustración digital utilizados durante la propuesta.

| | Dirección | Funcionalidad | Sistema Operativo | Modalidad |
|-------------|---|--------------------------------|--------------------------|----------------------------|
| Photopea | https://www.photopea.com/ | Editor de imagen | Windows, ios, | Gratuita |
| Canva | https://www.canva.com/es_es/ | Creador de diseño | Windows, ios, | Gratuita |
| Gimp | https://www.gimp.org/ | Editor de imagen para instalar | Windows, ios, Linux | Gratuita |
| Vecteezy | https://es.vecteezy.com/editor/random | Editor de Vector | Windows, ios, | Gratuita |
| Photoshop | https://www.adobe.com/es/products/photoshop.html? | Editor de imagen | Windows, ios, Linux | Versión de prueba gratuita |
| Illustrator | https://www.adobe.com/la/products/illustrator/free-trial-download.html | Editor de Vector | Windows, ios, Linux | Versión de prueba gratuita |

Fuente: elaboración propia.

Como se ve, cada uno de estos recursos digitales utilizados, cuenta con una función especial en la creación de imágenes digitales, y se utilizaron para desarrollar ejercicios específicos que se profundizan en la propuesta. Recursos como: Photopea, Gimp y Photoshop se utilizaron para la edición de imágenes, es decir, se utilizaron para construir ilustraciones a partir de fotografías que fueron tomadas por los estudiantes y otras descargadas de internet. De la misma manera, Canva, Vecteezy e Illustrator se utilizaron para la creación de imágenes que partieron desde una idea inicial, elaborada a lápiz y papel, además, a partir de estos programas se desarrolló el trabajo de cocreación, que permitió digitalizar y vectorizar las faltas del manual de convivencia. (ver figura 2).

Figura 2. Ilustración digital manual de convivencia.



Fuente: Esta investigación

Hay que reconocer la importancia de la investigación, puesto que es una propuesta educativa innovadora, que justifica la versatilidad y funcionalidad de la ilustración digital a partir de aplicaciones físicas, móviles y online como recursos complementarios a una metodología docente activa, apoyándose mutuamente para la consecución de un aprendizaje significativo para el estudiante.

Resultados

Como resultado, los recursos educativos digitales, que, en conjunto con las artes, fijaron la atención en la transformación y nuevas formas de representar su mundo, su contexto, su cotidianidad desde la práctica digital, permitieron proyectar desde el juego creativo con las imágenes y las fotografías, nuevas maneras para expresar el mundo que les rodea y que para los estudiantes fue significativo. Como se ve, “los nativos digitales creen en la gratificación instantánea y las recompensas frecuentes, ellos prefieren los juegos al trabajo serio” (Prensky, 2010, p.19).

En estas creaciones que se originaron alrededor de la ilustración digital, se utilizaron imágenes referenciales, gráficos, fotografías, texto, medios tradicionales como el papel y el dibujo, permitiéndole al estudiante apropiarse de los medios que le posibilitaron la originalidad de su trabajo a partir de la transformación de varias imágenes. Es por eso que la creación de imágenes contemporáneas se trata, según Boris Groys (2009), “de una decisión individual de incluir o excluir objetos y representaciones que circulan anónimamente en nuestro mundo para darles un nuevo contexto”. Esto condujo a que los estudiantes de la institución educativa, a través de la ilustración digital, pudieran crear

piezas visuales o artefactos comunicativos a partir de las imágenes propias (fotografías tomadas por ellos) e imágenes alojadas en la red.

Respecto a lo anterior y al inferir la creación de ilustraciones basadas en la realidad, durante el proceso creativo, los estudiantes revelaron en sus composiciones digitales, diferentes iconos, índices y símbolos, desde los cuales se pudieron analizar los diferentes signos presentes en las imágenes creadas. Un signo, o representamen, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aún más desarrollado (Peirce, 1974, pág. 22).

Para analizar estos signos propuestos y escogidos por los estudiantes en sus composiciones artísticas, fue importante fundamentar la investigación en los estudios de Peirce, quien propone la subdivisión tricotómica de la segundidad, desde la cual se puede analizar la imagen desde tres elementos: ícono, índice y símbolo.

El ícono en la ilustración digital fue fundamental para la representación de las composiciones artísticas, en tanto las imágenes seleccionadas por los estudiantes eran similares a la realidad, además establecieron una relación de semejanza y un significado claro que no necesito interpretaciones. Para fundamentar lo afirmado Peirce se refiere al concepto de ícono de la siguiente manera:

Un ícono es un Representamen cuya Cualidad Representativa es una Primeridad de él en tanto Primero. Esto es, una cualidad que el ícono posee en tanto cosa lo vuelve apto para ser un Representamen. Así, cualquier cosa es apta para ser un Sustituto de otra cosa a la que es similar (Peirce, 1974, pág. 46).

Con respecto a esto, los estudiantes al querer expresarse a través de sus creaciones, pudieron darle un sentido icónico a los elementos que hicieron parte de sus trabajos, en tal sentido, utilizaron imágenes y las transformaron para que se parecían al referente representado. Este contenido dependió del trabajo propuesto, donde el docente y los estudiantes construyeron las reglas de creación de imágenes, las desarrollaron y mostraron en un espacio determinado.

Fue así como los estudiantes dentro de sus ilustraciones digitales utilizaron diferentes iconos, representados en árboles, cielos, montañas, medios de transporte, animales, objetos, entre muchos otros, los cuales surgieron a partir de dibujos propios, gráficos y fotografías, elementos que les permitieron darle vida a la representación de sus creaciones. (ver figura 3).

Como se puede ver, fueron muchas los iconos utilizados en las ilustraciones digitales, a partir de las cuales se infirió la representación de la realidad, así como de los sentimientos y pensamientos de los estudiantes, quienes también denotaron a partir de estas imágenes el concepto de índice, referido a imágenes que establecieron relaciones de contigüidad con los objetos representados, teniendo una relación de conexión directa, causal o de nexo, tal y como se afirma:

Cualquier cosa que atraiga la atención es un índice. Cualquier cosa que nos sobresalte es un índice, en cuanto marca la articulación entre dos partes de una experiencia. Así, un tremendo tronar indica que algo considerable ha sucedido, aunque no sepamos exactamente de qué se trata, pero puede ser probable que podamos conectarlo con otra experiencia (Peirce, 1974, pág. 50).

Figura 3. Ilustración digital de estudiante.



Fuente: Esta investigación.

De esta forma, las imágenes utilizadas en las creaciones artísticas de los estudiantes, denotaron una relación existencial, desde la cual expresaron ese tipo de elementos que en su realidad son subjetivos, relacionado a los sentimientos y las sensaciones, aspectos que son indispensables en la creación de una composición artística, y que se desarrollaron a través de elementos como por ejemplo la psicología del color: colores cálidos y fríos.

Para complementar la idea anterior, es necesario reconocer aquí, el significado de las imágenes utilizadas en cada uno de los trabajos, pues el índice no es similar al objeto (sentimiento, pensamiento, idea, sensación) pero estableció una relación y asociación entre significante y significado.

Como se indica, el índice dentro de los trabajos de los estudiantes, representó esos significados subjetivos, quizá los más importantes, pues estuvieron relacionados con situaciones de carácter intrínseco pero significativo para sus vidas. Dentro de estas ilustraciones digitales se pudieron expresar desde las imágenes diferentes contextos intrapersonales e interpersonales, todo esto desde la libertad artística con la que conto cada uno y que fue aprovechada para comunicar una idea a través de una creación digital.

Ahora bien, el símbolo abarcó multitud de objetos, lo que resultó en una infinita de posibilidades en la producción de imágenes, dado que en las composiciones artísticas el estudiante pudo referir signos que le permitieron desde las imágenes representar ideas o mensajes a partir de relaciones comunes y simbólicas. Según (Peirce, 1974, pág. 30) un símbolo “es un signo que se refiere al Objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el Símbolo se interprete como referido a dicho Objeto”. En este sentido, todo arte tiene un carácter simbólico, las prácticas artísticas contemporáneas como la ilustración digital, se expanden en términos de los medios que emplean y de las estrategias que ponen en funcionamiento para lograr su función comunicativa y estética (ver figura 4).

Figura 4: ilustración digital de estudiante.



Fuente: Esta investigación.

De esta forma, el símbolo se utilizó para evocar significados arbitrarios y consensuados socialmente, es decir, algunas imágenes que el estudiante utilizó representaron significados que no solo eran entendibles para este, sino también para sus compañeros, en tal razón, todos conocían y tenían un conocimiento respecto del significado de las imágenes. Uno de las imágenes que se utilizó durante uno de los trabajos fue la del “tapabocas” que más allá de significar el objeto como tal, se relacionó con el autocuidado, el respeto, la protección, la seguridad, la vida, entre otros, significados globales, aprendidos durante la ola de pandemia que se vivió a nivel mundial, temática que fue abordada desde la ilustración digital.

Para concluir, se puede afirmar que el significado de las imágenes creadas durante la propuesta de aprendizaje en ilustración digital, estuvo marcada por la representación de iconos, índices y símbolos, los cuales se

podieron evidenciar en cada una de las composiciones artísticas, en las cuales se expresaron todos los imaginarios que tienen los estudiantes en su diario vivir y que representaron desde un ámbito basado en la realidad, pero también desde su interior, es decir, le dieron un significado a eso que sentían y sienten subjetivamente, respecto a sus intereses personales.

Conclusiones

Es imprescindible reconocer que los estudiantes son nativos digitales, puesto que gran parte de sus actividades las desarrollan a partir de los recursos digitales, en tanto les ofrecen herramientas desde las cuales realizan diferentes actividades, que van desde lograr un reconocimiento social, resolver actividades académicas, comunicarse y divertirse. Por ello es fundamental partir de esta realidad para desarrollar procesos de aprendizaje que permitan direccionar estos conocimientos hacia el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la comunicación, el trabajo en equipo y la creatividad.

Los recursos digitales educativos son medios imprescindibles en los procesos de aprendizaje, porque ofrecen una gran cantidad de posibilidades para acceder al conocimiento, ejemplo de ellos son las narrativas transmedia en donde cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia puede ser introducida en una película, expandirla a través de televisión, novelas y cómics, y su mundo podría ser explorado y experimentado a través del juego (Jenkins, 2003), posibilitando así, metodologías novedosas que atraen la atención y la motivación de los estudiantes al aprender.

Se deben generar espacios de apropiación desde la educación, que involucren recursos digitales como la ilustración digital, pues generan

procesos de enseñanza aprendizaje en los cuales se desarrollan las capacidades cognitivas de los estudiantes, además son recursos que los motivan y los impulsan a aprender de maneras novedosas, todo ello gracias al gran contenido textual, gráfico, interactivo y audiovisual que estos ofrecen para los procesos educativos.

Es importante actualizar metodologías y contenidos temáticos, no solo en educación artística, sino en las demás áreas del conocimiento, pues “las tecnologías pueden contribuir a transformar los diseños pedagógicos” (Francesc, 2015). Una necesidad actual, pues nos encontramos con estudiantes en constante contacto con las múltiples narrativas digitales, las cuales deben aplicarse para guiar y complementar los aprendizajes académicos que se desarrollen en las instituciones educativas.

El aprendizaje significativo planteado en esta investigación surge en el momento en que se tienen en cuenta los saberes previos del estudiante, a partir de los cuales “los nuevos conocimientos se incorporan a los esquemas existentes en la mente de las personas, que son toda esa información que los individuos poseen y que es percibida en el ambiente donde se desenvuelven” (Piaget 1969). Esto permitió que el estudiante tenga la confianza necesaria para responder positivamente frente a la propuesta de ilustración digital.

Las creaciones artísticas que surgen a partir de la ilustración digital, resultan significativas para los estudiantes, siendo un proceso continuo de aprendizaje, en donde el estudiante no solo experimenta con tecnología, programas de computador, páginas web y aplicaciones, sino también reconoce su labor como un ser comunicativo, que puede expresar sus pensamientos, sensaciones y emociones a través del arte.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu Alvarado, Y., Barrera Jiménez, (2018) A,D. El proceso de enseñanza-aprendizaje de los Estudios Lingüísticos: su impacto en la motivación hacia el estudio de la lengua. p. 610-623
Disponible en:
<http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1462>
- Alvarez, Cely (2017). Cibergrafía: Propuesta teórico metodológico para el estudio de los medios de comunicación social cibernéticos.
https://www.researchgate.net/publication/26420830_Cibergrafia_Propuesta_teorico_metodologica_para_el_estudio_de_los_medios_de_comunicacion_social_ciberneticos
- Bonilla, C. y Rodríguez, P. (1997), Más allá del dilema de los métodos. Bogotá. Ediciones Uniandes, Grupo editorial Norma.
<https://laboratoriociudadut.files.wordpress.com/2018/05/mas-alla-del-dilema-de-los-metodos.pdf>
- Bossolasco, M.L. y Storni, P (2012). ¿Nativos digitales?: Una reflexión acerca de las representaciones docentes de los jóvenes-alumnos como usuarios expertos de las nuevas tecnologías.
<https://revistas.um.es/red/article/view/232631/253171>
- Groys, Boris. “La Topología del Arte Contemporáneo”, trad. Ernesto Menéndez-Conde. 1 de mayo de 2009. En blog Art experience: New York City. http://lapizynube.blogspot.com/2009/05/boris-groys-la-topologia-del-arte_175.html (Acceso: 6 de noviembre de 2012)

Cahuex Solano , A. I. (2014). La versatilidad de la ilustración digital y la ilustración tridimensional en el diseño de revistas. Desarrollo de imagen visual, material informativo y publicitario para el proyecto amigos de FUNDAECO. Guatemala de la Asunción, Guatemala: Campus central.

<https://es.scribd.com/document/527825871/Cahuex-Ana>

Díaz, J. (4 de Mayo de 2015). Cómo exprimir tu creatividad con la tecnología. Obtenido de javierdisan.com:

<https://javierdisan.com/2015/05/04/exprimir-creatividad-tecnologia/>

González Zamar, M. D., Abad Segura, E., & Belmonte Ureña, L. J. (2020). Aprendizaje significativo en el desarrollo de habilidades digitales. Análisis de tendencia. Obtenido de www.upo.es:

<https://upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/4741>

Levie, W. y Lentz, R. (1982). Efectos de las ilustraciones de texto: una revisión. Revista de investigación sobre tecnología y comunicaciones educativas.

Marfil Carmona, R. (2015). Educación Artística y Educación Audiovisual: Espacios Comunes. Tesis Doctoral. Granada: Universidad de Granada.

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/41360/25594679.pdf?sequence=1>

Peirce, C. S. (1974). La ciencia de la semiótica. Buenos Aires: Nueva edición.

Perales, F. Javier y Jiménez, Juan De Dios(2002). Departamento de Didáctica de las Ciencias Experimentales. Facultad de Ciencias de la Educación Universidad de Granada. Campus Universitario de Cartuja. <https://ensciencias.uab.es/issue/download/v38-n1/38-1-pdf-es>

Prensky, M. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. New York: Distribuidora SEK, S.A.

Sandoval Casilimas, C. A. (2002). Investigación cualitativa. Bogotá: Editores e Impresores Ltda.

Salgado, Levano (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Universidad de San Martín de Porres. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/28235566_Investigacion_cualitativa_Disenos_evaluacion_del_rigor_metodologico_y_retos

Torregrosa Carmona, J. F. (2010). Polisemias visuales. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=432188>