

De la imaginación a la pantalla: fomentando la creatividad y productividad estudiantil a través de la animación digital.

Miguel Ángel Bastidas Reyes

Universidad de Nariño, Licenciatura en Informática

mbastidasreyes@gmail.com <https://orcid.org/0009-0001-9302-8162>

Resumen

La animación digital es una herramienta educativa que favorece el aprendizaje, la creatividad y la participación de los estudiantes. Su uso en el aula permite presentar contenidos de forma visual y dinámica, facilitando la comprensión y la retención de información. Además, cuando los alumnos crean sus propias animaciones, desarrollan habilidades como la imaginación, la originalidad, la expresión de ideas y la productividad.

La integración de tecnologías como computadores, tabletas y celulares hace posible que los estudiantes aprendan de manera más interactiva y motivadora. Con una adecuada orientación docente, la animación puede convertirse en una estrategia efectiva para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, promoviendo el desarrollo de competencias creativas y el uso significativo de la tecnología en la educación.

Palabras Clave

Creatividad, productividad, educación

En la actualidad, la creatividad no es un tema muy explotado en la educación, ya que se nota el poco interés en crear y expresarse por parte de los estudiantes, esta actitud se pone más en evidencia cuando tienen acceso a computadores y celulares; por otra parte, la tecnología está más presente en la educación, la cantidad de temas y recursos que abarca la convierten en una materia rica en conocimientos. La animación digital es un tema que es cada vez más recurrente en las aulas de clases, por tanto, esta herramienta se debe utilizar para el beneficio de la creatividad del estudiantado.

La animación se está consolidando dentro de las aulas de clase, ya que presenta conceptos interesantes y complejos de manera visual, dinámica y atractiva, además, si dichos conceptos pueden ser creados por los estudiantes, la creatividad y aprendizaje de los mismos tendrá un mayor margen de mejora.

El aprendizaje por medio de lo visual permite la comprensión de conceptos, pues a través de la animación se podrá aprender a clarificar ideas y asimilar la información de manera más sencilla, fomentar la creatividad y facilitar la retención de información por parte de los estudiantes, ya que tienden a procesar más rápido las imágenes y los videos. Quiroz (2020) menciona:

“El uso de las imágenes audiovisuales y de los recursos digitales desde el enfoque pedagógico de la educación, no solo permiten modernizar la educación si no también la formación de individuos pensantes.” (p.21)

Ahora, la animación enseña a los estudiantes de manera más didáctica y dinámica; sin embargo, ¿qué pasaría si los alumnos fueran capaces de crear sus propias animaciones?; la creatividad es una habilidad valiosa para el estudiante, pues le ofrece a la persona la capacidad de crear, divertirse, aumentar la motivación y le brinda distintas maneras de expresarse. Kaplan (2019) menciona que:

“Creativity is necessary to inventive thinking in any domain, and underappreciated in many formal educational environments. All solution making and construction require creative thinking.” (p.140)

A través de actividades de animación se puede fomentar la creatividad, ya que no se busca enseñar a animar de manera mecánica, sino de impulsar la parte creativa y productiva de los estudiantes, esto con la finalidad de que aprendan a comunicarse y expresarse por medio de imágenes, dibujos y videos.

El uso de la creatividad permite desarrollar las habilidades de los estudiantes, ya que a partir de sus gustos, aprendizajes y vivencias, podrán crear varios conceptos interesantes. A través de la animación y la creación de contenido audiovisual podrán explorar el maravilloso mundo de la animación; un mundo donde sus pensamientos e ideas pueden ser expresados de la manera en la que cada alumno guste.

La creatividad mejora las capacidades creativas de los alumnos, cabe mencionar, que a través de la animación se

busca explotar a fondo este potencial, además de hacerlos incursionar en el campo de los medios audiovisuales mientras desarrollan esta habilidad. Barrena & Molina (2010) mencionan que:

Educar también es crear valores, es ayudar a que cada cual potencie sus capacidades creadoras; por otro lado, incluimos la creatividad porque es necesaria en todas las actividades educativas y permite el desarrollo de aspectos cognoscitivos y afectivos importantes para el desempeño productivo. (p.383)

La animación beneficia de grata manera los procesos de enseñanza aprendizaje, pues al desarrollar habilidades como la creatividad y la productividad en los alumnos; dichas capacidades ayudarán a los estudiantes a crear y explorar ideas originales, además, empezarán a trabajar estos conceptos, mejorando así sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

Educar a los estudiantes en un tema tan rico como la animación, hará crecer sus procesos de enseñanza y aprendizaje, además, potenciar habilidades cognitivas como la creatividad, la originalidad, la imaginación y la productividad, lograrán que los alumnos comiencen a formar conocimiento de manera independiente y fructífera, así, al desarrollar estas capacidades podrán crear productos interesantes dotados de imaginación y originalidad. O'Byrne et al. (2018), mencionan en su investigación:

“Movie creation can be an effective learning tool, but for some students may provide challenges. Stop motion animation,

and specifically through the use of tablets provides an opportunity to lessen the learning curve in video production.” (p.187)

Cabe resaltar que, no todos los estudiantes aprenden de igual manera, ya que para algunos el tema puede ser un poco complicado, además, no todos tienen el mismo nivel de creatividad; sin embargo, con las herramientas correctas y una manera eficiente de presentar la clase, los alumnos con más inconvenientes también pueden explotar su creatividad, mejorar su conocimiento y aumentar su rendimiento en clase.

Los docentes cumplen un rol bastante importante en la presentación de esta temática, ya que, ejecutando la clase de manera eficiente, se podría explotar habilidades antes mencionadas; la creatividad, originalidad y la productividad, podrían mejorar la curva de aprendizaje en los alumnos, fomentando así un mayor interés por crear y expresarse.

Para trabajar en este campo es necesario tener un aula de clases adecuada. Los computadores y los celulares son parte vital en las aulas de informática, ya que son herramientas que permiten la práctica de temas dentro del salón. La animación se puede ejecutar de forma más práctica y eficiente en un computador; sin embargo, los celulares y las tabletas pueden ser mejores para el aprender sobre la animación, esto se debe debido a su cómoda interfaz y fácil interactividad; con estas herramientas los estudiantes podrán realizar sus animaciones y “películas” usando tecnologías que ellos utilizan mejor.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrena, J. & Molina, M. (2010). Desarrollo de la creatividad desde un programa de animación a la lectura basado en la educación de valores. *Trances*, 2(5), 381-411. https://fb39c223-56a9-4ed3-91f4-073579bde094.filesusr.com/ugd/fa6be1_0a03763252194cb99fde5e8ab902210a.pdf
- Kaplan, D. (2019). Creativity in Education: Teaching for Creativity Development. *Psychology*, 10, 140-147. <https://doi.org/10.4236/psych.2019.102012>
- O'Byrne, W., Radakovic, N., Hunter-Doniger, T., Fox, M., Kern, R. & Parnell, S. (2018). Designing spaces for creativity and divergent thinking: Pre-service teachers creating stop motion animation on tablets. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology (IJEMST)*, 6(2), 182-199. DOI:10.18404/ijemst.408942
- Quiroz, K. (2020). La animación digital como apoyo didáctico cultural para niños de 5° grado de educación básica de la Unidad Educativa “Alfonso Quiñonez George” de la ciudad de Esmeraldas [Tesis de Grado, Pontificia Universidad Católica Del Ecuador Sede Esmeraldas] [.https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5c631c8c-0e5b-471e-a8d9-8e6df98595a9/content](https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5c631c8c-0e5b-471e-a8d9-8e6df98595a9/content)