

SEGUNDO INFORME

Guatemala, 15 de octubre de 2019.

Licenciado

Edgar Dagoberto Búcaro Pérez

Dirección General De Las Artes

Presente

Licenciado Búcaro Pérez:

De la manera más atenta me dirijo a usted con el propósito de presentarle el informe de actividades conforme lo estipulado en el contrato administrativo Número 7098-2019 y Resolución Número VC-DGA-102-2019 por servicios técnicos correspondiente al segundo producto.

Actividades realizadas

1. Análisis de la situación y clima organizacional de las Escuelas y Academias de la Dirección de Formación Artística.
2. Realizar programas de orientación y ayuda para los formadores y alumnos de la Dirección de Formación Artística.
3. Realizar propuestas para la integración de personas con incapacidad en las Academias y Escuelas de Formación Artística a cargo del Viceministerio de Cultura.
4. Desarrollo de propuestas al Viceministerio de Cultura de procesos que faciliten la metodología educativa de formación artística.

PRODUCTO 2.

PROCESOS QUE FACILITEN LA METODOLOGÍA EDUCATIVA DE FORMACIÓN ARTÍSTICA.

ANTECEDENTES.

La Dirección de Formación Artística ha sido siempre, parte del que hacer educativo del país. La administración del arte, en especial la formación de artistas profesionales, ha sufrido numerosos cambios, se desarrolló bajo el esquema de la Dirección General de Bellas Artes y de Extensión Cultural, perteneciente al Ministerio de Educación, hasta el 1º. de marzo de 1968 cuando, según acuerdo gubernativo número 55 se transforma en el Instituto Nacional de Bellas Artes, con la creación del Ministerio de Cultura y Deportes, se crea el Departamento de Formación Profesional para las Artes.

A partir de la década de los noventa, se da un reordenamiento del Ministerio de Cultura y Deportes y se crea la Dirección de Arte y Cultura, dentro de la cual se establece como un componente el Departamento de Formación Artística, con los diferentes cambios que se dieron, fue hasta el año 2008, cuando finalmente se conforma la Dirección General de las Artes y se eleva el Departamento de Formación a Dirección de Formación Artística.

De tal manera que le corresponde a la Dirección de Formación Artística: dirigir, desarrollar, estimular y coordinar la enseñanza formal y no formal del arte y la creatividad de expresiones artísticas de la población principalmente la infanto-juvenil, en las especialidades de música, artes plásticas, arte dramático y danza, a través de Conservatorios de Música, Escuelas de Arte y Academias Comunitarias de Arte, de forma desconcentrada. Utilizando la enseñanza formal para la formación de artistas profesionales y la no formal, como un vehículo ideal para el uso del tiempo libre e incidiendo en la prevención del delito.

METODOLOGÍAS EDUCATIVAS UTILIZADAS HABITUALMENTE

Las metodologías educativas más utilizadas en la formación son:

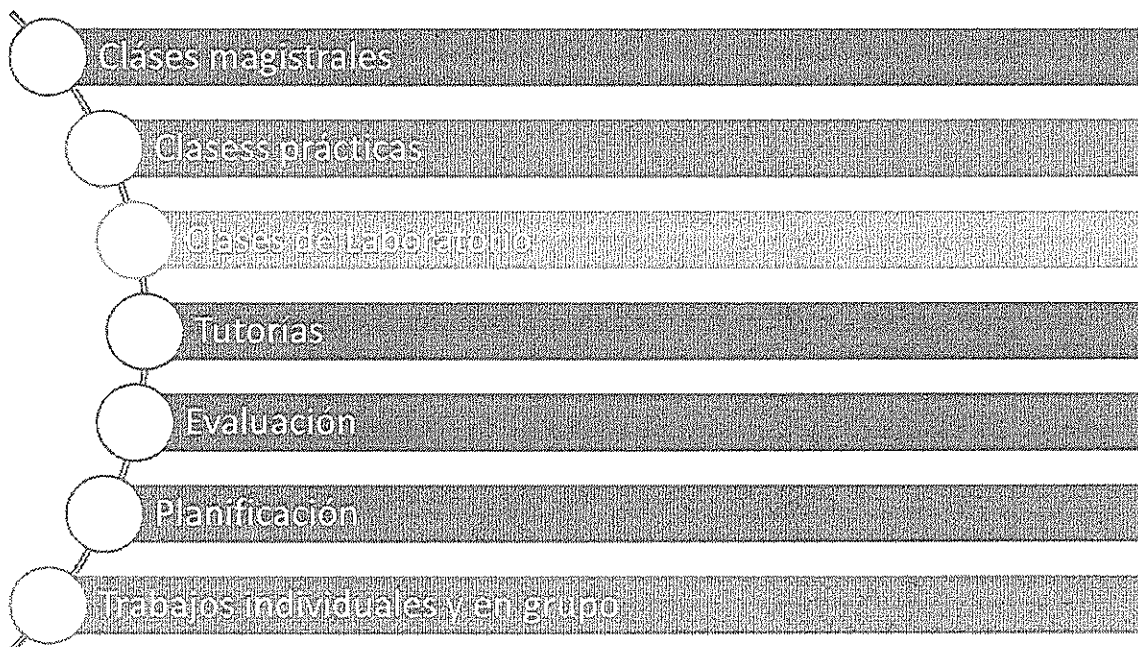
- **Clases magistrales.** La teoría de toda la vida; basta con una tiza y una pizarra, aunque también se utilizan presentaciones por computador, videos y la pizarra electrónica.
 - **Clases prácticas.** La mayoría de las veces es una clase teórica; pero en lugar de transmitir conceptos abstractos se resuelve un problema; es decir, desde el punto de vista metodológico es idéntica a las clases magistrales.
 - **Clases de Laboratorio.** Se suelen utilizar en materias más técnicas y los alumnos manejan dispositivos donde se comprueba la validez de las teorías. Desde el punto de vista metodológico requiere la adquisición de determinadas habilidades prácticas.
 - **Tutorías.** Se suelen utilizar las tutorías denominadas reactivas (el profesor responde a una demanda de información del alumno); es un instrumento muy potente, pero infortunadamente poco y mal utilizado.
 - **Evaluación.** Se suele utilizar la modalidad de evaluación sumativa (la utilizada para evaluar los conocimientos adquiridos) y obtener una calificación. Actualmente, y de forma oficial, se utiliza la evaluación continua, aunque en muchos casos no se utiliza correctamente.
 - **Planificación.** Se suele hacer al inicio del curso, básicamente son guías donde el alumno puede conocer con antelación los objetivos de la asignatura, el programa, el método de evaluación, la carga docente, actividades, condiciones.
-

- **Trabajos individuales y en grupo.** Son trabajos que el profesor define el tema y alcance; los alumnos lo hacen por su cuenta y una vez finalizado se le presenta al profesor.

¿Cómo puede ayudar la innovación educativa a estas metodologías?,

La innovación educativa se debe utilizar **PARA MEJORAR LAS METODOLOGÍAS NO PARA SUSTITUIRLAS**, por ejemplo, si el objetivo de la clase magistral es transmitir unos conceptos para que los alumnos los asimilen, la innovación educativa debe ayudar a transmitir esos conceptos y a que los alumnos los adquieran con menos esfuerzo.

ESQUEMA - METODOLOGÍAS EDUCATIVAS



METODOLOGÍAS EDUCATIVAS DESCONOCIDAS.

- Tutoría proactiva. Se basa en anticiparse a la demanda de información por parte del alumno; es una metodología altamente eficaz, ya que el objetivo es resolver la duda en el momento en que se produce (realmente antes de que se produzca).
- Trabajo cooperativo. Se basa en aprovechar los recursos creados por los propios alumnos y profesores. Se confunde bastante con el trabajo en grupo, pero no tiene nada que ver; básicamente actúa como una cooperativa donde todos sus miembros son constructores y beneficiarios de la cooperación.
- Ciclo de Kolb. Esta metodología se basa en la acción como efecto transformador del conocimiento; entre acción y acción se relaciona el resultado con los conocimientos abstractos. Es una metodología muy eficaz para asignaturas en las que se quiera enfocar hacia la adquisición de habilidades y capacidades.
- Inteligencia Colectiva. El planteamiento es gestionar el conocimiento que produce el grupo (por ejemplo, en una clase) de tal forma que se sumen conocimientos. El resultado de los conocimientos del grupo se denomina inteligencia colectiva y se puede aplicar para mejorar el aprendizaje individual.

Estas metodologías se suelen asociar a paradigmas basados en el aprendizaje, pero también al enfoque basado en la práctica.

¿Cómo puede ayudar la innovación educativa a estas metodologías? Básicamente a plantear las asignaturas de una forma completamente distinta.

Las innovaciones sobre las metodologías poco utilizadas pero conocidas, requieren unas herramientas tecnológicas concretas; por tanto, hay que formar a los docentes en habilidades.

ESQUEMA - METODOLOGÍAS EDUCATIVAS DESCONOCIDAS.



RECOMENDACIONES

Se recomienda al Vice ministerio de Cultura que incorpore a sus pensum de estudios nuevas metodologías de enseñanza en las instituciones de Formación Artística de la Dirección Técnica de Formación Artística, que permitan innovar y poner a la vanguardia el proceso de enseñanza – aprendizaje, tales como:

TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Las TIC son el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas.

TIC es la abreviatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Las TIC son muy importantes en la Educación Artística como también en otras áreas curriculares porque el alumno conoce y experimenta el potencial creativo y además se siente competente en el manejo de las TIC. Se pueden utilizar perfectamente en las aulas ya que los docentes pueden programar actividades de educación artística ya sea a través de ordenadores o pizarras digitales. Todo esto conlleva a proporcionar los recursos necesarios para la alfabetización digital, y a un desarrollo de la competencia cultural y artística del individuo, como también a una correcta formación de docentes, el cual debe tener conocimiento en el ámbito de las TIC para proporcionar a sus alumnos un uso apropiado de las tecnologías de la información y la comunicación tan demandadas en el presente.

Actualmente existen diversos programas que se pueden trabajar en las aulas con niños y niñas, Entre ellos encontramos el Pencil, Paint, Gimp, Picassa, Tuxpaint, ArtRage, Paint Shop Pro y muchos otros programas con diversas funciones y herramientas muy sencillos de utilizar, en lo que a la p En cuanto

a las herramientas, los trazos de pinceles, y carbonillas están realmente logrados, es decir el pincel va agotando su carga a medida que pintas con él, hasta anularse, e incluso la espátula esparce y empareja colores sin ningún problema, como en la vida real.

LA INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Tanto las instituciones educativas como los educadores en el salón de clase enfrentan el reto de descubrir la forma o formas de diseñar y operar ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC, de descubrir la forma o formas de integrar las TIC en las diversas materias del currículo. Nuestro Tema Central de esta edición propone que esa integración es un proceso gradual que depende del comportamiento de muchas variables relacionadas con cuatro factores: los recursos tecnológicos propiamente dichos, los educadores, los contenidos digitales y el apoyo institucional.

Esta materia ha cobrado especial importancia ya que además de desarrollar habilidades estéticas en el estudiante, tiene efectos cognitivos como el desarrollo de destrezas de análisis, reflexión y juicio crítico. "Esto implica para el estudiante la utilización de símbolos, la lectura de imágenes complejas, la comunicación creativa y pensar en soluciones antes no imaginadas. Adicionalmente, la Educación Artística se ha convertido en punto de encuentro integrador de la historia, las matemáticas y las ciencias naturales. De esta manera podemos pensar en cualquier pintura como testimonio de un período histórico, o en una escultura como analogía visual de ecuaciones algebraicas".

En opinión de Jason Olher, director del programa de Tecnología Educativa en la Universidad de Alaska, "El ambiente multimedia de la Web requiere estudiantes que piensen y se comuniquen como diseñadores y artistas".

Olher, hace énfasis en que el video, las imágenes, la música y las animaciones son herramientas poderosas para comunicar efectivamente las ideas, y cuando estos elementos se soportan en las TIC, el Arte se convierte en un puente fundamental para entender tanto los medios de comunicación tradicionales como los nuevos medios representados por Internet.

Mediante la Educación Artística, propuesta por Ohler como la cuarta competencia fundamental junto a la escritura, la lectura y la aritmética, se puede preparar a muchos estudiantes para el mundo real del trabajo.

Millones de sitios Web por construirse en los próximos años, canales de televisión local por cable aún incipientes y creadores de video juegos, entre otros, requerirán de todo un ejército de diseñadores gráficos, músicos, coreógrafos, camarógrafos, consultores creativos, y de muchos otros profesionales artísticos.

Ante los nuevos medios, la Formación Artística cobra una importancia inusitada.

Con el fin de proveer a los docentes recursos que verdaderamente aporten y que sean fáciles de llevar a la práctica hemos dividido en dos grupos la Integración de las TIC en la Educación Artística.

- En el primero se presenta una diversidad de recursos que ofrecen las TIC para la apreciación e historia del arte.
- En el segundo, ofrecemos una serie de recursos que facilitan el desarrollo en los estudiantes de competencias para la expresión artística con el apoyo de las TIC.

APRECIACIÓN/HISTORIA

Internet transfirió al salón de clase la posibilidad de acceso a diferentes corrientes en el campo de la pintura, la escultura, la danza, el teatro y la música.

Los docentes pueden encontrar en este nuevo medio numerosos recursos para apoyar las actividades de apreciación y reconocimiento de las obras de arte en correspondencia con la época en la cual fueron producidas, lo cual exige tener conocimientos de historia o la posibilidad de adquirirlos

Internet posibilita el acceso a información no siempre disponible en las bibliotecas escolares (partituras de música, archivos de audio, etc) que permite enriquecer las actividades de clase con material innovador.

En este campo presentamos una Reseña de Sitios para apoyar la apreciación/historia de la música con abundantes enlaces a proyectos de clase, archivos de audio, partituras, tablaturas para guitarra, artículos de

revistas, biografías de compositores, instrumentos musicales, investigaciones, etc.

También ofrecemos una Reseña de Herramientas para Apreciación Musical que incluye software para escuchar archivos en formato MP3, discos compactos (CD s) y radio por Internet.

El software especializado para Manejar Imágenes Digitales permite al estudiante nuevas formas de organizar imágenes, imprimirlas, mostrarlas y compartirlas. Es precisamente ese manejo lo que ayudará al estudiante a clasificar las obras de acuerdo a un orden previamente establecido, hacer consideraciones sobre ellas, formular teorías para interpretarlas críticamente y finalmente presentarlas ante una audiencia.

En el campo de las Artes Visuales, Internet reduce la distancia entre lugares con recursos artísticos limitados (museos, galerías, salas de conciertos, etc) y los cientos de museos y discotecas que tienen un espacio virtual.

Internet permite, además, la posibilidad de publicar las creaciones realizadas en el lugar de residencia de los estudiantes estableciendo una verdadera integración cultural de ámbito universal.

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

La tecnología puede ser muy efectiva en el campo de la Expresión Artística ya que permite al estudiante experimentar libremente con materiales digitales sin que la institución educativa incurra en costos elevados por concepto de materiales (película fotográfica, revelado, ejecutantes musicales, oleos, lienzos y acuarelas).

Por ejemplo, los programas para notación musical, edición de sonido y karaoke permiten experimentar y apoyar las actividades de Expresión Musical. Con ellos, el profesor puede plantear actividades que impliquen desde la simple transcripción melódica, arreglos musicales considerando toda la gama de instrumentos, hasta la reproducción musical y la impresión de partituras.

La tecnología conocida como MIDI (Musical Instrument Digital Interface, Interfaz Digital de Instrumentos Musicales) introdujo la música por computador en las escuelas ayudando a los estudiantes a explorar la teoría musical, a componer y a escribir música. Los estudiantes pueden crear una composición musical, grabarla como un archivo MIDI, editarla en la pantalla del computador, trasladarla a otra escala y ejecutarla nuevamente

utilizando un instrumento musical diferente al que usó inicialmente en su creación.

Con respecto a la fotografía, compartimos la opinión que ésta puede contribuir eficazmente a desarrollar la sensibilidad estética, avivar la imaginación creativa y estimular una apreciación reflexiva de los aspectos visuales que rodean al estudiante. Colombia posee una gran riqueza natural de variados paisajes y estudiar la naturaleza dibujándola o fotografiándola es un ejercicio para aprender a respetarla, valorarla, conservarla y agudizar el conocimiento visual. Pero la fotografía como medio de expresión artística requiere que el estudiante comprenda sus Fundamentos Básicos y Buenas Prácticas para que, al tiempo que adquiere la técnica, estimule su imaginación.

También es necesario conocer las nuevas e interesantes posibilidades que ofrece la Fotografía Digital para la Educación Artística. Antes de adentrarse en este campo, lo invitamos a conocer sus componentes básicos, diferencias con la fotografía tradicional, y sus ventajas, así como sus desventajas. Por otra parte, la posibilidad de Edición Digital de Imágenes permitirá al estudiante mejorar muchos aspectos de las fotografías de su propia cosecha.

En la actualidad, muchos procesos creativos incorporan las TIC en mayor o menor medida; las pinturas digitales y las obras multimedia son ejemplos claves para entender los aportes que puede hacer la informática al campo de las artes visuales.

Recursos para Artes Visuales como Photoshop y Photo Studio son utilizadas para crear y modificar producciones artísticas; Free Hand e Illustrator para dibujos y diseños de afiches y folletos; Autocad y CadStd para dibujo de planos; Canvas y Strata para el trabajo 3D; etc.

La integración de las TIC en la Formación Artística puede constituirse en un medio más de Expresión y contribuir claramente a la motivación de los estudiantes.

NEUROEDUCACIÓN

Es una disciplina que promueve la integración entre las ciencias de la educación y la neurología donde educadores y neurocientíficos desarrollan disciplinas como la psicología, la neurociencia, la educación y la ciencia cognitiva. Qué es la neuroeducación, es producir una mejora en los métodos de enseñanza y en los diferentes programas educativos.

Plantearse qué es la neuroeducación es eficaz. Héctor Ruiz Martín comenta que «La parte positiva de que una escuela se plantee qué es la neuroeducación es que, evidentemente, tiene ganas de mejorar».

Los niños y la neuroeducación

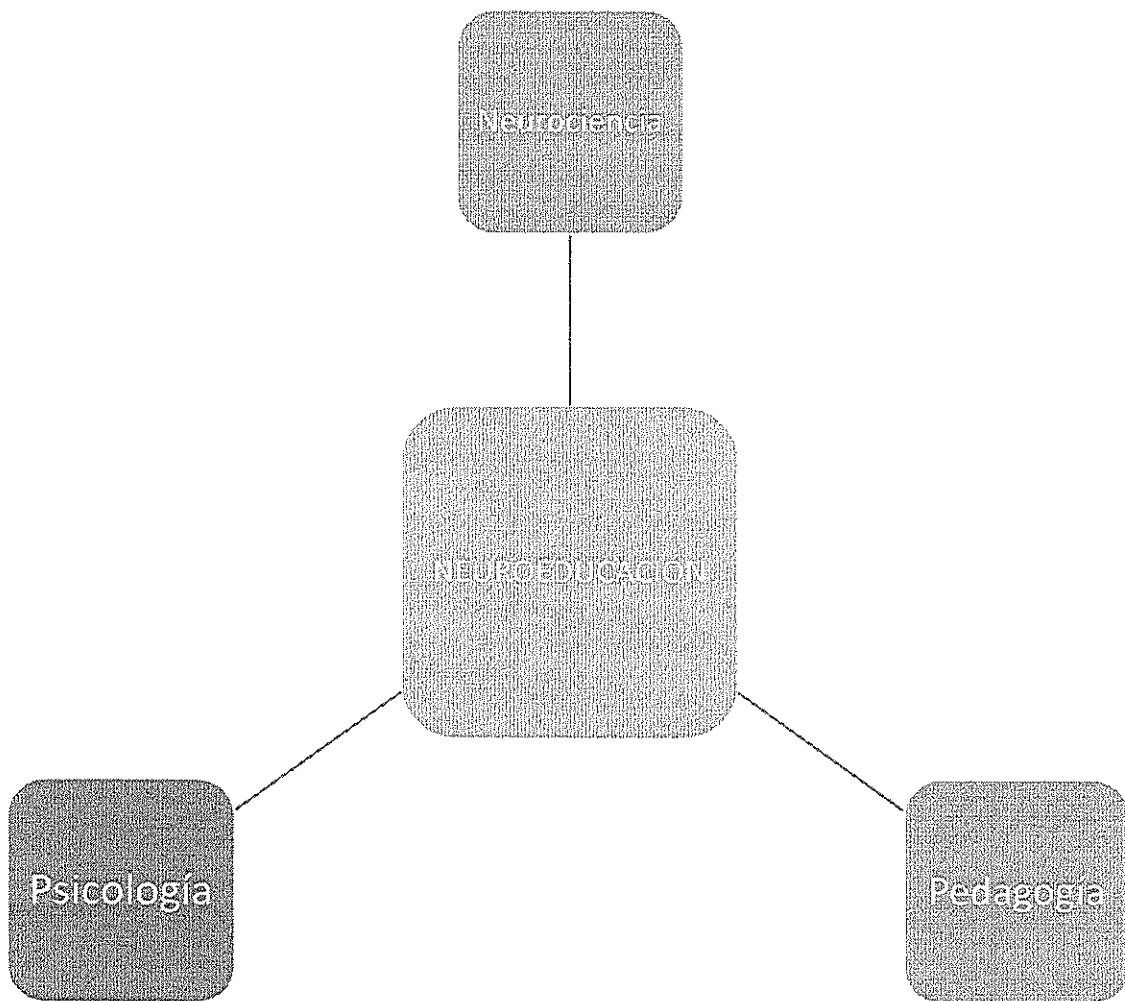
La curiosidad es esencial para aprender. En la pregunta de que es la neuroeducación está esa inquietud que tienen los niños por preguntar lo que desconocen y esto les ayuda a buscar las respuestas. La plasticidad del cerebro nos permite moldearlo con el aprendizaje continuo. Todos podemos aprender lo que deseemos más allá de nuestra situación personal y social y de nuestra genética. Preguntarse qué es la neuroeducación es el primer paso.

Beneficios de la neuroeducación.

Uno de sus mayores beneficios de la neuroeducación es gestionar las emociones. Que es la neuroeducación, es enseñar a las personas a identificar qué tipo de emoción están sintiendo para no reaccionar impulsivamente a ellas y así, poder dar una respuesta más acertada. La gestión de las emociones tiene que ser utilizada para potenciar el aprendizaje. Qué es la neuroeducación: Es descubrir cómo el cerebro aprende.

Otro de los beneficios es la identificación de las causas neurológicas que se pueden relacionar con el fracaso escolar. La dislexia y otros trastornos de aprendizaje dificultan la evolución del aprendizaje de los alumnos. Saber qué es la neuroeducación nos enfoca a mejorar las estrategias del desarrollo

educativo y los procesos de enseñanza estableciendo un puente entre la neurología y las disciplinas que engloban a la educación. ¿Qué es la neuroeducación entonces? Como veíamos antes, no es más que intentar configurar un aprendizaje de la forma que mejor encaje en el desarrollo de nuestro cerebro, porque éste enlaza el pensar, el sentir y el actuar en un todo indivisible.



METODOLOGÍAS ACTIVAS

Poco a poco, las metodologías activas ganan protagonismo en los centros educativos. Con su introducción en el aula, la enseñanza se centra en el estudiante de una forma constructiva, ya que el alumno forma parte activa del proceso de enseñanza aprendizaje.

Además, se trata de una enseñanza contextualizada en problemas del mundo real en que el estudiante se desarrollará en el futuro.

A continuación, describimos algunas de las más metodologías activas más utilizadas. Si estás pensando en llevarlas a tu aula, ¿cuál te resulta más interesante?

Aunque pensemos que las metodologías activas son una práctica educativa relativamente reciente, no es así. Ya a finales del siglo XIX principios del XX comenzó a hablarse de un movimiento de renovación – tanto pedagógico como educativo- al que se denominó La Nueva Educación. ¿Su objetivo? La apuesta por un nuevo estilo de enseñanza que convertiría al estudiante en protagonista de su proceso de aprendizaje. Asimismo, otra de sus señas de identidad era su predisposición a rechazar procesos memorísticos en favor de un espíritu mucho más crítico.

Beneficios de las Metodologías activas

Beneficios de las metodologías activas La apuesta por el trabajo en equipo y la resolución de problemas basados en situaciones de la vida real son dos de las cualidades esenciales del uso de las metodologías activas en el aula.

De igual modo, logran una mayor motivación y participación por parte del alumno, que puede contrastar puntos de vista con el resto de sus compañeros y exponer sus propios razonamientos ante cada situación; de ahí, que la comprensión se mejore y el aprendizaje conseguido también. Todo ello se logra porque durante el proceso de desarrollo de sus habilidades y capacidades puede entender mucho mejor un texto, relacionar informaciones entre sí, saber cuál es la estrategia que tiene que llevar a cabo según el contexto de que se trate...

¿Qué Metodología activa elegir?

Teniendo en cuenta que existen diferentes metodologías activas, la duda surge al elegir una u otra, incluso podría darse el caso de utilizar más de una simultáneamente si las circunstancias se prestan a ello. Criterios como la formación y el dominio que tenga el profesor son fundamentales. Y mientras algunos opinan que dependiendo de la etapa educativa es preferible una y otra, otros no lo creen así.

A continuación, se describe algunas de las Metodologías activas más populares:

1. Aprendizaje Basado en Problemas

En esta metodología activa, el alumnado debe resolver un problema que le plantea el profesor con el objetivo de mejorar sus habilidades y sus conocimientos. Facilita la interdisciplinaridad y consigue un incremento de la curiosidad del estudiante.

2. El Método del Caso

La primera vez que se utilizó fue en la Universidad de Derecho Harvard (Estados Unidos) a finales del siglo XIX. Esta metodología se caracteriza porque es el alumno el que se hace sus propias preguntas a las que él mismo da respuesta.

3. Aprendizaje Basado en Proyectos

La clase se divide en pequeños grupos de trabajo y cada uno tiene que investigar un tema elegido de forma democrática y que esté relacionado con el mundo real, dando sus propias soluciones

4. La Simulación

Se desarrolla en tres fases. Una primera de tipo informático en la que se definen los objetivos y se organizan los grupos; una segunda que es la simulación en sí; y una tercera de tipo evaluativa en la que los alumnos debaten sobre qué habría ocurrido si hubieran tomado otra decisión. Sus beneficios incluyen: fomento del pensamiento crítico, mejora de la comunicación oral y/o escrita, resolución de problemas.

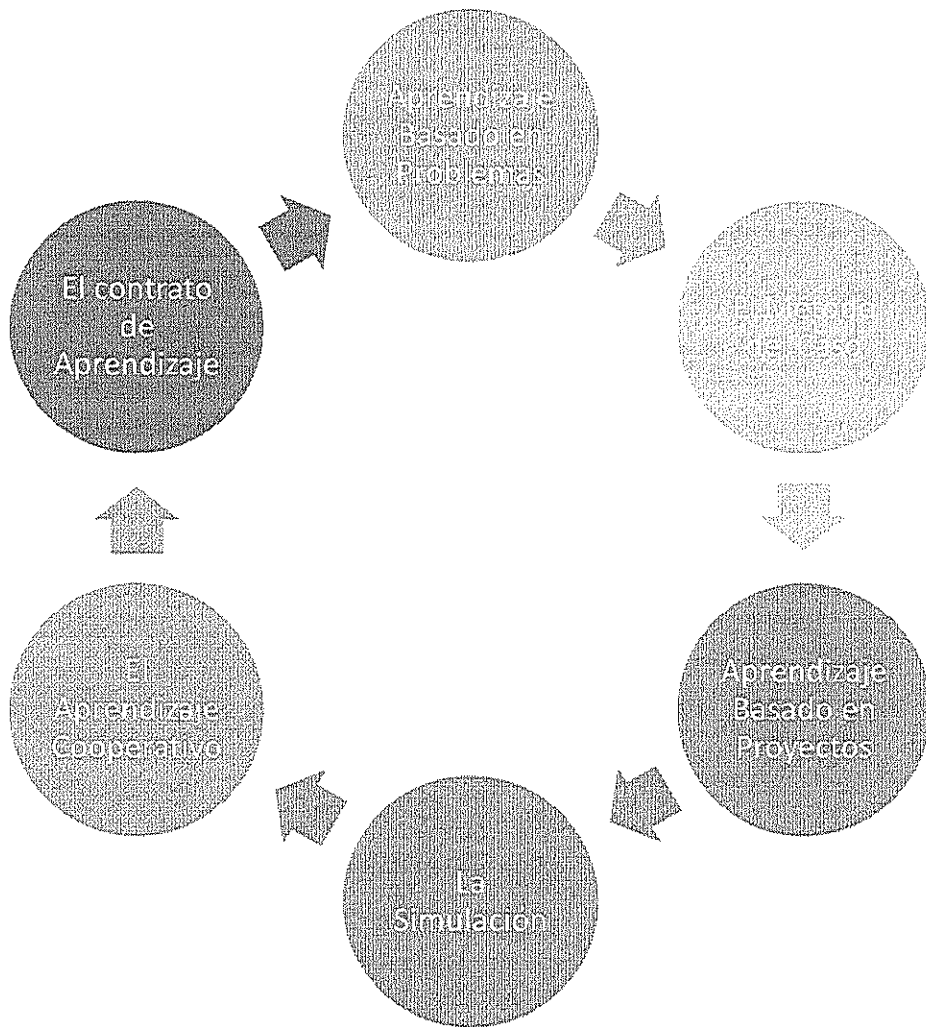
5. El Aprendizaje Cooperativo

A esta metodología lo que le caracteriza es que los objetivos del alumnado se encuentran vinculados entre sí de manera muy cercana, por lo que cada uno de ellos sólo lograda el suyo si el resto de la clase también consigue los suyos propios.

6. El contrato de aprendizaje

Una de las guías del Servicio de Innovación Educativa de la Universidad Politécnica de Madrid la define de la siguiente manera: "Documento utilizado para ayudar y guiar al estudiante en su proceso de aprendizaje de una materia, un curso... El valor de este documento es que nace de un acuerdo y de una negociación entre estudiante/s y el profesor. Es un método en el que la responsabilidad del proceso de aprendizaje recae totalmente en el alumno".

METODOLOGÍAS ACTIVAS



AULA INVERTIDA o FLIPPED CLASSROOM

¿QUÉ ES EL AULA INVERTIDA?

Flipped classroom es un término acuñado por Jonathan Bergmann y Aaron Sams, dos profesores de química en Woodland Park High School en Woodland Park Colorado que significa literalmente "aula invertida".

Bergmann y Sams idearon una solución para evitar que los alumnos perdieran clases, por ejemplo, por enfermedad, para ello grababan los contenidos a impartir y los distribuían entre sus alumnos para que los visualizaran en casa antes de la clase, el trabajo en el aula consistía en realizar proyectos para poner en práctica los conocimientos adquiridos y resolver dudas, invirtiendo de esta manera las actividades con respecto al modelo tradicional. Comprobaron que con este nuevo enfoque las calificaciones de los alumnos mejoraban.

El siguiente esquema explica en qué consiste este nuevo enfoque de enseñanza y las diferencias con el modelo tradicional.

EL AULA INVERTIDA ES MUCHO MÁS QUE GRABAR UN VÍDEO

El aula invertida no consiste únicamente en grabar una clase en vídeo, es más, el vídeo es uno de los múltiples medios que pueden utilizarse para transmitir información. También se puede hacer a través de un podcast o remitiendo al alumno a una web donde se desarrolle el contenido a impartir. En definitiva, el vídeo no deja de ser más que una herramienta con la que el alumno adquiere conocimientos.

El aula invertida es la concepción de que el alumno puede obtener información en un tiempo y lugar que no requiere la presencia física del profesor. Se trata de un nuevo modelo pedagógico que ofrece un enfoque integral para incrementar el compromiso y la implicación del alumno en la enseñanza, haciendo que forme parte de su creación, permitiendo al profesor dar un tratamiento más individualizado.

El modelo de aula invertida abarca todas las fases del ciclo de aprendizaje (dimensión cognitiva de la taxonomía de Bloom):

- Conocimiento: Ser capaces de recordar información previamente aprendida
- Comprensión: «Hacer nuestro» aquello que hemos aprendido y ser capaces de presentar la información de otra manera
- Aplicación: Aplicar las destrezas adquiridas a nuevas situaciones que se nos presenten
- Análisis: Descomponer el todo en sus partes y poder solucionar problemas a partir del conocimiento adquirido
- Síntesis: Ser capaces de crear, integrar, combinar ideas, planear y proponer nuevas maneras de hacer
- Evaluación: Emitir juicios respecto al valor de un producto según opiniones personales a partir de unos objetivos dados

VENTAJAS DEL ENFOQUE AULA INVERTIDA

Permite realizar al docente durante la clase otro tipo de actividades más individualizadas con los alumnos

Permite una distribución no lineal de las mesas en el aula, lo cual potencia el ambiente de colaboración.

Fomenta la colaboración del alumno y por tanto refuerza su motivación

Los contenidos están accesibles por el alumnado en cualquier momento

Involucra a las familias en el aprendizaje

CONCLUSIONES

No es posible afirmar que este modelo pedagógico pueda aplicarse en el 100% de los casos, es evidente que el alumno necesita de unos mínimos recursos y conocimientos tecnológicos. Lo cierto es que si se le facilitan estos medios, el aula invertida es más efectiva que el modelo tradicional.

El aula invertida se trata pues de un nuevo enfoque basado en la implicación y colaboración del alumno y en una enseñanza más individualizada, puntos considerados críticos por Sir Ken Robinson en la conferencia que incluimos en el artículo Claves de éxito en el sistema educativo.

Seis ventajas de la metodología *flipped classroom*

La *flipped classroom* o pedagogía inversa es una nueva metodología que propone darle al vuelta a la clase convencional e invertir el orden del proceso de aprendizaje. Te explicamos sus ventajas más destacadas.

Motiva a los estudiantes

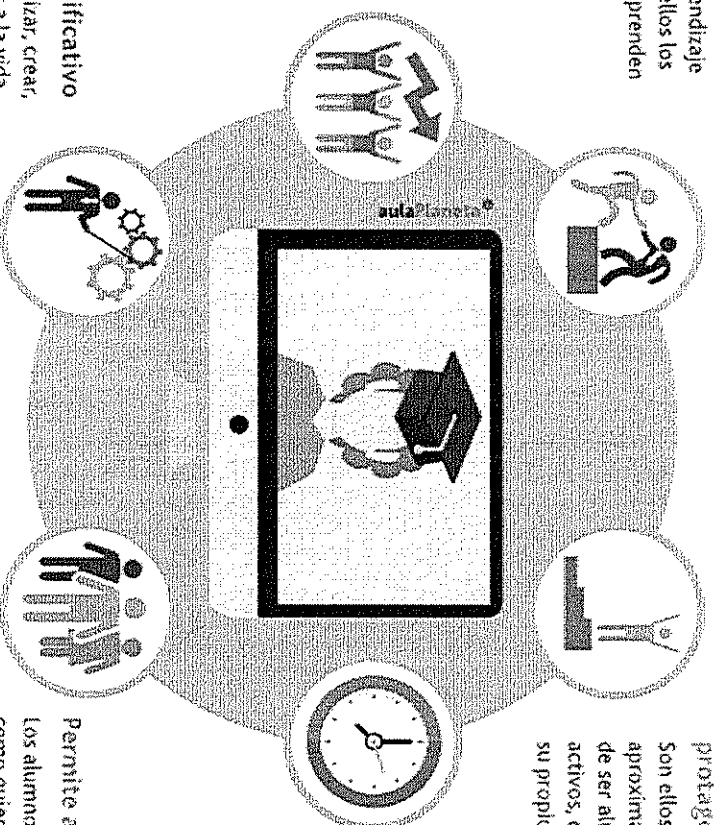
Les redescubre el proceso de aprendizaje como algo divertido, donde son ellos los que asumen responsabilidades. Aprenden haciendo, no memorizando.

Favorece el desarrollo de las competencias mediante el trabajo individual y colaborativo

Los alumnos adquieren autonomía, se organizan, planifican el trabajo, analizan la información.

Fomenta un aprendizaje significativo

Hay más tiempo de clase para analizar, crear, evaluar y aplicar los conocimientos a la vida real, lo que permite a los alumnos aprender más y mejor.



Convierte a los alumnos en protagonistas de su aprendizaje

Son ellos los que hacen la primera aproximación a los contenidos. Pasan de ser alumnos pasivos a alumnos activos, que trabajan para construir su propio conocimiento.

Deja más tiempo para resolver dudas y consolidar conocimientos en clase

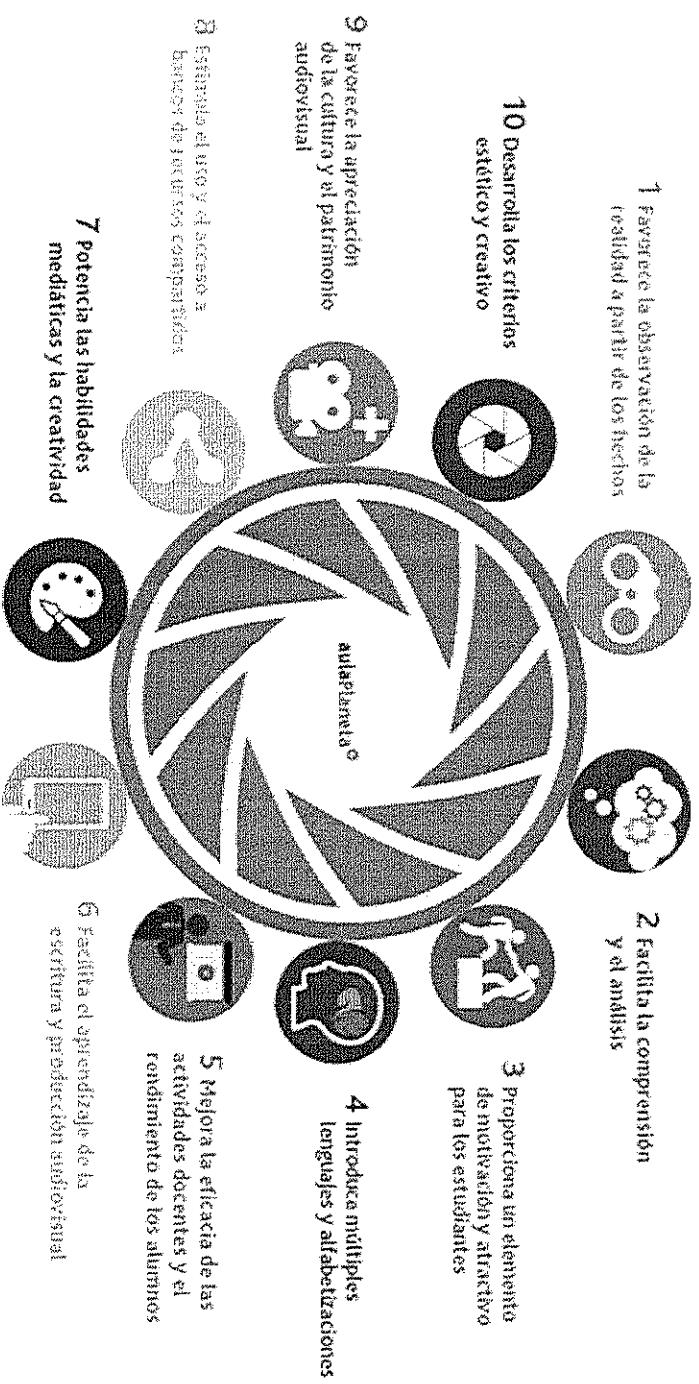
Los estudiantes asumen la revisión de los conceptos teóricos en casa, y los trabajan en el aula.

Permite atender la diversidad del aula

Los alumnos visionan los contenidos tantas veces como quieren y el profesor tiene tiempo para resolver sus dudas de manera individualizada.

Diez beneficios del uso del lenguaje audiovisual en el aula

El estudio *Perspectivas 2015: El uso del audiovisual en las aulas. La situación en España* reivindica la importancia de introducir el lenguaje audiovisual en la enseñanza y destaca diez beneficios que esto supone.



REFERENCIAS

- Alexander Calder (1898-1976) artista contemporáneo conocido por haber innovado la escultura del siglo XX. Nació en Filadelfia, Estados Unidos. <http://www.praxis-art.cl/2000/calder/>.
- Competencias claves en el desarrollo cognitivo a partir de la Educación Artística, Ministerio de Educación Nacional de Colombia, Lineamientos Curriculares para Educación Artística, pagina 2, <http://www.eduteka.org/pdfdir/MENLineamientosArtistica.pdf> .
- El arte, la estética y la educación artística; Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), Lineamientos Curriculares para Educación Artística, pagina 14, <http://www.eduteka.org/pdfdir/MENLineamientosArtistica.pdf>.
- ¿Qué formas existen de trabajar intelectualmente la belleza y el arte?, Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), Lineamientos Curriculares para Educación Artística, página 8, <http://www.eduteka.org/pdfdir/MENLineamientosArtistica.pdf>.
- Ministerio de Educación de Chile, Proyecto Enlaces Montegrande, Informática Educativa en el Currículo de Enseñanza Media: Educación Artística, <http://www.eduteka.org/pdfdir/CurriculoArtesChile.pdf>.
- El Centro de Investigaciones de Palo Alto (The Palo Alto Research Center - PARC) es una subsidiaria de la empresa Xerox. Allí se realizan importantes investigaciones en física, computación, y ciencias sociales. PARC trabaja con Xerox y otros socios estratégicos en la comercialización de tecnologías creadas por sus reconocidos científicos. <http://www.parc.xerox.com/>

- El Estudio de la Naturaleza, Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), Lineamientos Curriculares para Educación Artística, página 24,
<http://www.eduteka.org/pdfdir/MENLineamientosArtistica.pdf>.