



Universidad Internacional de La Rioja

Facultad de Educación

Máster en Educación Inclusiva e Intercultural

Creagogía, pedagogías para la creatividad,
innovación y cultura en docentes de
educación básica y media

Trabajo fin de estudio presentado por:	Viviana Garzón Ramírez
Tipo de trabajo:	TFM Proyecto de innovación
Línea de trabajo:	Innovación educativa
Director/a:	María Isabel Negri Cortés
Fecha:	22/07/2020

Resumen

Las pedagogías para la creatividad, son esenciales para fortalecer la práctica docente y promover la creatividad en la escuela, a través del arte como herramienta que potencia la comunicación intercultural del alumnado, por medio de procesos participativos, de intercambio y expresión simbólica, factores que representan la identidad de los pueblos, etnias y comunidades diversas.

Para ello, se plantea como objetivo general, diseñar y aplicar una propuesta de formación docente en pedagogías para la creatividad, como un medio interdisciplinar para innovar las prácticas educativas y responder a las necesidades del estudiantado de hoy.

La ejecución del programa se implementa por medio de la creación de una plataforma virtual de educación E-learning y el desarrollo de sesiones Workshop de creación de contenidos educativos.

Este programa se ha desarrollado con la participación activa de 75 docentes indígenas del territorio Wayuu del departamento de la Guajira- Colombia, quienes lograron producir contenidos educativos transmedia como herramienta de reconocimiento y preservación de su cultura.

Esta propuesta espera ser un medio innovador de formación al profesorado en pedagogías creativas que logren el desarrollo de nuevas prácticas educativas acordes con las necesidades y diversidades de la población en contexto.

Palabras clave: Formación docente, diversidad cultural, creatividad, innovación educativa, arte social.

Abstract

Pedagogies for creativity are essential for strengthening teaching practice and promoting creativity in schools through art as a tool that enhances intercultural communication among students through participatory processes of exchange and symbolic expression, factors that represent the identity of diverse peoples, ethnic groups, and communities.

To this effect, the general objective is to design and apply a proposal for teacher training in pedagogies for creativity, as an interdisciplinary way to innovate educational practices and respond to the needs of students.

The execution of the program is implemented through the creation of a virtual platform for E-learning education and the development of Workshop sessions for the creation of educational contents.

This programme has been developed with the active participation of 75 indigenous teachers from the Wayuu territory of the Guajira department in Colombia, who have managed to produce transmedia educational content as a tool for the recognition and preservation of their culture.

This proposal is expected to be an innovative tool for training teachers in creative pedagogy that will achieve the development of new educational practices in accordance with the needs and diversities of the population in question.

Keywords: Teacher training, cultural diversity, creativity, educational innovation, social art.

Índice de contenidos

1. Introducción	8
1.1. Problemática de partida	9
1.2. Justificación de la temática	11
1.3. Planteamiento de la necesidad que motiva el proyecto	13
1.4. Objetivos del TFM	15
2. Marco Teórico	16
2.1 RETOS DE LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI	16
2.1.1 El papel del docente en un mundo globalizado	16
2.1.2 La pedagogía tóxica	18
2.1.3 La modernidad líquida	19
2.2 ARTE Y DIVERSIDAD CULTURAL	20
2.2.1 El arte como agente para la inclusión e interculturalidad	20
2.2.2 El currículo intercultural a través de las artes	22
2.3. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EDUCATIVA	23
2.3.1 La autoexpresión creativa	24
2.3.2 La creatividad como capacidad de capacidades	24
2.3.3 Experiencias innovadoras a través de las artes	26
3. Implementación del proyecto de innovación	29
3.1 Objetivo general y específico del proyecto de innovación propuesto	29
3.2 Hipótesis que se espera confirmar desde el proyecto de innovación propuesto	30
3.3 Análisis de necesidades	30
3.4 Justificación de la implementación	31
3.5 Descripción de las características del centro u organización donde se llevaría a cabo la propuesta	32

3.5.1	Institución Educativa Indígena N4 Mahayuptana	32
3.5.2	Institución Educativa Miguel Pinedo	33
3.5.3	Institución Educativa Rural Adolfo Mindiola	33
3.6	Viabilidad técnica para llevar a cabo la propuesta	34
3.7	Descripción de los destinatarios/beneficiarios	34
3.8	Metodología	37
3.9	Recursos	38
3.10	Procedimiento para su implementación	39
3.10.1	Fase 1. Creación de plataforma virtual E-learning	40
3.10.2	Fase 2 Acceso curso en plataforma y desarrollo de módulos de aprendizajes	41
3.10.3	Fase 3. Jornadas de creación de contenidos-workshop	47
3.10.4	Fase 4. Circulación y socialización del proyecto.	50
3.10	Evaluación del proyecto propuesto	51
3.11	Discusión de los resultados de la evaluación	53
4	Resultados	60
5	Conclusiones	62
6	Limitaciones y prospectivas	64
	Referencias bibliográficas	66
	Anexos	68

Índice de figuras

Figura 1. Distribución de docentes inscritos al programa por institución educativa.	35
Figura 2. Distribución de docentes inscritos en Creagogía según área curricular.	35
Figura 3. Distribución de carga docente por grados de los profesores inscritos.	36
Figura 4. Distribución de docentes en la encuesta de percepción Creagogía	59
Figura 5. Fortalezas de la formación virtual según encuesta de percepción.	53
Figura 6. Percepción de las sesiones de formación y estrategias propuestas	54
Figura 7. Utilidad de las herramientas comunicativas usadas en la formación en tiempos de emergencia según los docentes.	55
Figura 8. Probabilidad de uso de recursos audiovisuales en futuras planeaciones.	55

Índice de tablas

Tabla 1. Recursos. Elaboración propia. 2020	38
Tabla 2. Distribución de muestra de docente en la encuesta de percepción. Elaboración propia. 2020	51
Tabla 3. Características evaluadas por los docentes en la encuesta de percepción. Elaboración propia 2020	52

1. Introducción

La siguiente propuesta pedagógica no pretende ser un método o un fin, por el contrario, busca ser un medio en donde el profesorado de hoy pueda reconocerse no como un transmisor de conocimientos sino como un productor cultural de nuevas y mejores realidades.

Para esto, se analiza la precaria situación actual del profesorado en Colombia, relacionada con la falta de formación permanente, entendiendo sus causales a nivel estructural e institucional, dejando de culpar al profesorado y, por el contrario, buscando por reconocer y empoderar su papel dentro de una sociedad que cada vez más lo desprestigia.

En consecuencia, la escasa formación docente, ha venido detonando en el alto índice de fracaso escolar, la nula calidad educativa y, sobre todo, la práctica de como denomina Acaso, (2009) “Pedagogías tóxicas”, prácticas basadas en la repetición de contenidos, homogeneización del estudiantado y métodos tradicionales que no responden a las necesidades, diversidades e intereses de los niños, niñas, jóvenes y comunidades actuales.

A partir del trabajo social como artista y pedagoga, esta propuesta, utiliza al arte como agente para la inclusión e interculturalidad y como insumo primordial para permitir el desarrollo de la creatividad en el profesorado del siglo XXI, con el fin de posibilitar pedagogías creativas e innovadoras que respondan de manera coherente con las necesidades de la sociedad actual y, sobre todo, logren resignificar el papel del profesorado como productores culturales constructores de paz y justicia social.

1.1. Problemática de partida

La innovación educativa es hoy en día una necesidad. Todos los sistemas socioeconómicos cambian constantemente adaptándose a las nuevas necesidades y exigencias de un mundo globalizado y en constante cambio, sin embargo, el sistema educativo en Colombia, sigue igual. Si bien, instituciones de diferentes países, sobre todo europeos, han instaurado en su modelo prácticas innovadoras, en Colombia, el modelo de educación pública está lejos de ser innovador, no solo por la falta de inversión e infraestructura, sino porque los docentes carecen de acceso a formación permanente, enfrentándose con el reto de cambiar sus prácticas tradicionales y repetitivas por unas acordes con las necesidades e intereses de los niños, niñas y jóvenes de hoy.

El principal problema a abordar, siguiendo a Acaso (2009) es la contradicción del profesor al momento de dar clase por primera vez, ya que tiende a reproducir de forma inmediata las metodologías con las que él mismo ha sido formado, metodologías con las que no está ni ha estado de acuerdo (p.16). Así pues, vale la pena cuestionar la acción del docente que, aun reconociendo las fallas del sistema educativo, continúa repitiendo prácticas que él mismo desprecia. Esta situación muestra la realidad de muchos docentes, quienes, al no tener alternativas, o no saber por dónde ir, acuden a la reproducción de prácticas obsoletas.

Según la investigación de Abello, et al. (2004) La falta de profesionalización docente está directamente asociada con su poca valoración y reconocimiento social, lo cual ha provocado que su credibilidad se pierda entre los alumnos, y, sobre todo, que el interés del docente en formación se oriente hacia otras áreas (p.85).

Los docentes en Colombia, han tenido que enfrentarse a lo largo del tiempo, con una estructura centralizada que les ha atribuido tanto de responsabilidad como de culpa, frente al bajo rendimiento académico del estudiantado y los escasos avances en calidad educativa. Si bien, es claro que son ellos los encargados de desarrollar los procesos de enseñanza, no se puede seguir culpándoles de manera general por un conflicto estructural que les ha puesto contra la pared mucho antes de haber dado sus primeros pasos en la enseñanza. Los gobiernos y sistemas educativos, se han encargado de mantenerse encubiertos asegurando procesos,

garantías y políticas públicas para lograr calidad educativa, los cuales, hoy por hoy, continúan siendo irreales y descontextualizados.

En consecuencia, es evidente que los procesos de enseñanza-aprendizaje, resultan deficientes en materia de inclusión, innovación, creatividad, tecnologías, entre otros. Pero, sobre todo, carece de posibilidades que respondan a las necesidades e intereses de los docentes, estudiantes y comunidad. Así las cosas, sigue primando como lo menciona Acaso (2009) “la Pedagogía Tóxica, esa que anula las capacidades, tanto del profesor, que se convierte en un mecánico que actúa sin cuestionarse, ni pensar nuevas formas de avanzar en sus prácticas, como la de los estudiantes, que son tratados como objetos dentro de un mercado” (p.43). La pedagogía tóxica promueve las técnicas de la repetición, donde los involucrados en el proceso educativo repiten los conocimientos que les son transmitidos sin cuestionarse, sin deconstruir, sin criticar, sin pensar.

¿Podemos mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, respondiendo a las necesidades del contexto sociocultural actual, a través de la formación docente en competencias creativas?

1.2. Justificación de la temática

La falta de formación permanente del profesorado sigue siendo un factor que en términos de calidad educativa se tiene presente, pero al mismo tiempo lejano. Esta lejanía se debe a que la formación del profesorado-cuando sucede- se ha limitado a la distribución de contenidos, cartillas y recursos para que los docentes los reproduzcan o ejecuten al pie de la letra y así puedan “innovar” y cambiar sus prácticas. Con esto no se quiere menospreciar la validez de dichos contenidos y herramientas, por el contrario, es evidente que la función de promover nuevas prácticas se logra, pero, si pensamos en las habilidades y competencias del profesorado, se puede identificar que la repetición y desarrollo de contenidos “cartilla” responden al qué hay que hacer y no, al cómo hacerlo.

Buscando responder a ese “Cómo”, en términos de reinventar prácticas educativas, innovar y, sobre todo, responder a las necesidades y diversidades de los niños, niñas y jóvenes de hoy. Desde el trabajo social como artista visual profesional y pedagoga licenciada, han venido surgiendo interrogantes y observaciones a partir de la evidente ausencia de la creatividad en el aula. Entendiendo y defendiendo la creatividad como la capacidad “madre” de innovar/cambiar o crear nuevas ideas. Lo que vendría siendo entonces, la capacidad de las capacidades. A lo cual, evidentemente, viene siendo la visión de esta propuesta, que los docentes sean los diseñadores/productores creativos de la educación del siglo XXI.

Las artes son el insumo de la creatividad, asumiendo el arte no como producto estético hecho por unos pocos llamados “talentosos”, sino como motor para la creación, expresión y manifestación cultural de las gentes y comunidades. A su vez, el arte promueve la comunicación intercultural posibilitando procesos participativos de intercambio y expresión de lenguajes simbólicos, los cuales representan la identidad de las diversas culturas, etnias y comunidades. Además, siguiendo a Acaso (2017) las artes invitan a repensar la educación, y en este punto, es preciso anotar que la verdadera innovación educativa del siglo XXI, nace precisamente de cuestionar y redirigir de manera ética y real sus prácticas.

Para Robinson (2009), el desarrollo del potencial creativo, radica esencialmente en descubrir el medio individual donde este anida, un proceso que debería lograrse en la escuela, pero en realidad no pasa, lo que hace que muchos jóvenes no encuentren nunca sus talentos ni logren formar sus proyectos de vida acordes con sus propios intereses y necesidades. Esta desconexión de la educación con lo real, no va a permitir nunca mirar hacia el futuro, por el contrario, pareciera que se ancla en un periodo de tiempo.

Por todo lo anterior, este proyecto educativo pretende ser para los docentes, más que una metodología, un medio a través de las artes que les permita descubrirse a sí mismos, reconocer sus capacidades creativas y encontrar un estilo propio de enseñanza, para innovar sus prácticas de manera coherente con las necesidades y diversidades del estudiantado y la sociedad actual. Esta coherencia busca responder a las realidades que viven hoy en día las comunidades, valorar la diversidad sociocultural y posibilitar la construcción de paz y justicia social. Chalmers (2003), identifica entre otros, el enfoque «de capacidad de decisión y de acción social». “Este enfoque va más allá de comprender el arte en contextos transculturales y tiene implicaciones para el estudio y la creación del arte como una forma de acción social”. (p.94)

Así las cosas, la sinergia del arte como agente social, no solo posibilita el currículo intercultural, sino que empodera la acción del profesorado del siglo XXI, resignificando su papel en la sociedad, no como transmisor de conocimientos sino como productor cultural de nuevas realidades.

1.3. Planteamiento de la necesidad que motiva el proyecto

La entrada de una artista visual a hacer parte del profesorado licenciado en una escuela pública, se da gracias a Enseña por Colombia, organización miembro de la red global de educación Teach for all, que busca que profesionales no licenciados puedan convertirse en docentes y recibir acompañamiento y formación en liderazgo permanente. Aun así, de partida, esta entrada no resultó ser una visita grata, por el contrario, representaba una profesión que, en el campo educativo tradicional, no tenía importancia y sí muchos estigmas. A pesar de los retos, se impulsan acciones y proyectos escolares, que, con el tiempo, para la comunidad resultaron necesarios e impactantes. Sin embargo, hubo un hallazgo que inesperadamente y a la vez evidente se fue observando, una ausencia casi vital, que venía envolviendo a docentes y estudiantes entre dinámicas antiguas, fracaso escolar, mala convivencia, homogeneización, repeticiones, memorizaciones y aburrimiento. Se trataba de la ausencia de la creatividad en la escuela, (entendida como la capacidad “madre” de innovar, cambiar y crear nuevas ideas). Sumado a la carencia de áreas relacionadas con artes o expresión cultural y el inexistente apoyo institucional y gubernamental, entre otros factores, quizás el principal o directo, venía de un profesorado desconectado, falto de motivaciones, sin espacios de formación y resignado a seguir repitiendo prácticas descontextualizadas.

La escuela de hoy, enfrenta varios retos, y todos ellos apuntan a responder a las necesidades y exigencias de un mundo globalizado, diverso y en constante movimiento, como menciona Bauman (2007) en tiempos de “Modernidad líquida”, el mundo volátil, de cambios instantáneos y radicales, pone en tensión y desventaja los fines de la educación tradicional por mantener conocimientos rígidos y valores estables (p.28).

Consecuentemente, siguiendo a Robinsón (2009), la razón por la que los modelos educativos optan por dichos fines, es porque consideran esencial el crecimiento económico y la competitividad, y, por lo tanto, el fin último del estudiantado por conseguir un empleo, sin embargo, contrariamente, el sector empresarial de hoy y su constante movimiento ha venido optando por buscar aquellas cualidades y competencias que la escuela tradicional ignora (p.19)

Un factor clave para enfrentar los retos de la educación de hoy, radica en reconocer el poder del profesorado creativo, como motor para despertar la motivación y el interés del estudiantado. El currículo del siglo XXI debe transformarse, partiendo por reconocer que la inteligencia es naturalmente diversa y cambiante.

Es por esto, que esta propuesta busca incorporar las artes como medio para que los docentes encuentren o recuperen la conexión con su labor, todo esto, con el único fin de promover nuevas e innovadoras prácticas educativas participativas, que promuevan la comunicación intercultural, acordes con la diversidad cultural, las necesidades e intereses reales del alumnado y el contexto social que hoy en día enfrentan con miedo y sin herramientas.

Creagogía, promueve la creatividad como herramienta esencial para enriquecer y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la escuela de hoy. Asumiendo a los docentes como gestores culturales y agentes creativos, capaces de transformar e innovar sus prácticas frente a los retos de la sociedad actual, teniendo como principios, la motivación e interés, el trabajo social comunitario y el reconocimiento de su capacidad creadora.

1.4. Objetivos del TFM

Objetivo General

Diseñar y aplicar una propuesta de formación docente en pedagogías para la creatividad, como un medio interdisciplinar para innovar las prácticas educativas y responder a las necesidades del estudiantado de hoy.

Objetivos específicos

- Realizar una revisión teórica de referentes y experiencias que sustenten la relación entre arte, educación y diversidad cultural para la innovación educativa.
- Analizar el contexto socioeducativo de los docentes participantes, sus necesidades, realidades e intereses particulares.
- Diseñar y aplicar un plan de formación y producción de contenidos educativos audiovisuales que reflejen los resultados del proceso.
- Evaluar el desarrollo del programa, de manera permanente, utilizando instrumentos como cuestionarios y productos resultantes.

2. Marco Teórico

2.1 RETOS DE LA EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI

2.1.1 El papel del docente en un mundo globalizado

Estamos frente a un sistema educativo que se ha venido negando cambios importantes, mientras el mundo a su alrededor lo hace aceleradamente. Es evidente que el sistema capitalista viene demarcando nuevos modos de vida tecnificada y “evolucionada” que si bien, resultan productivos y necesarios para el mundo del capital, detrás de este escenario hay realidades que dejan en evidencia una sociedad en situación de conflicto y desigualdad, carente de suficientes posibilidades para propiciar una vida colectiva basada en el respeto, la paz y la justicia social.

Por lo anterior, es claro que la educación, es uno de los medios, por no decir el único, que abre caminos hacia el bienestar común, sin embargo, sigue siendo ineficiente, en gran parte por la negligencia del estado y los gobiernos en garantizar educación de calidad para todos y todas. Adicionalmente, el papel del profesorado, quien, en resumidas cuentas, es el guía y precursor de los procesos educativos, se ha visto resquebrajado y olvidado, no solo por el estado, sino por la sociedad en general, quién le ha otorgado infinidad de culpas, sin notar los nulos apoyos en formación, acompañamiento y empoderamiento de su labor.

El papel del docente de hoy, antes que nada, debe ser resignificado por la sociedad y el estado, y con base a esto, fortalecer los procesos de formación docente, de manera que logren responder a los retos de la sociedad actual.

Para Giroux (1990) “A los profesores se les quiere reducir a técnicos, a expertos en currículum, instrucción y evaluación (proletarización); así se les aparta de los procesos de liberación y reflexión (intelectuales)” (p. 286). Según Giroux, los esfuerzos de la escuela deben optar por la transformación del profesorado, de tal manera que se les reconozca su papel como “intelectuales transformadores”, capaces de llevar sus prácticas respondiendo al ejercicio de su propia ciudadanía y su búsqueda social en pro de la democracia y la libertad.

Para el docente de hoy, resulta necesario, reconocer y entender la diversidad del alumnado, no solo cultural y de pensamiento, sino de aprendizaje, en relación con el mundo que lo rodea.

Para contextualizar la escuela diversa en Colombia, basta con mencionar que este es un territorio naturalmente diverso, por un lado, los grupos étnicos están compuestos por 80 Pueblos Indígenas que hablan 66 lenguas y poseen diferentes creencias y cosmovisiones. A su vez, la población de afrocolombianos está compuesta por casi ocho millones de personas, el pueblo Rom o gitano y por supuesto la población “blanca” que en realidad es mestiza y, por otro lado, las diversas culturas marcadas por cada territorio o zona del país, delimitadas por pequeñas distancias, pero compuestas por cientos de dialectos, costumbres y creencias propias.

Adicional a esto, los movimientos y cambios constantes del mundo de hoy, influyen evidentemente en los patrones de comportamiento de las nuevas generaciones, para Ferreiro (2006) la nueva generación “net”, por su naturaleza cambiante y en constante movimiento no aprende de forma lineal, sino que porta una gran variedad de estilos y ritmos de aprendizaje. Frente a esto, la escuela se enfrenta con el reto de responder a la gran variedad y diversidad del mundo de hoy, la cual nunca antes ha sido puesta en evidencia o consideración.

Ante esto, una de las habilidades esenciales que la escuela debe promover, si busca precisamente, responder a los retos de la sociedad moderna, es el dominio de la creatividad. Para Sánchez (2017), en la sociedad de hoy, se pone en evidencia la acción de la creatividad, no desde un carácter ambiguo y estructural sino como una forma de vida, como parte fundamental del imaginario simbólico y esquema de representación social. De esta manera, se entiende la creatividad desde el plano cultural de la vida en sociedad y no solamente desde la visión mental individual.

2.1.2 Pedagogías tóxicas

Para María Acaso, autora del libro “las artes no son manualidades”, entre otros títulos que impulsan la relación entre el arte y la educación, el término “Pedagogías tóxicas” hace referencia a aquellas prácticas de enseñanza tradicional reducidas a la repetición de contenidos, sin espacios para el desarrollo del pensamiento crítico y creativo del estudiantado.

Para Acaso (2009) El currículum tradicional se ha convertido en un amortiguador del pensamiento libre o divergente, reducido a la reproducción de formas subjetivas de una cultura dominante, con efectos domesticadores que resultan armonizando las realidades de un mundo incongruente. Y de la misma manera, asume el pensamiento del estudiantado como presa de un sistema que lo obliga a ser clasificado dentro de un orden socialmente aceptado y verídico.

Así pues, es la pedagogía tóxica ese método dosificador que busca por introducir el conocimiento en el estudiantado, casi sin dejarlo digerir, quedando impedido para pensar y generar su propio conocimiento

La tesis que defiende Acaso, resulta ser evidente, pero muchas veces negada y más en términos de “toxicidad” pero es real. La educación ortodoxa que parece detenida en un momento de la historia pasada, buscando por homogeneizar al estudiantado y tener el control absoluto sobre sus vidas y libertades sigue aún vigente.

Siguiendo a Acaso (2009) es preciso preguntarse, cómo puede ser posible que, en el mundo del cambio instantáneo, el campo educativo no evidencie grandes cambios y las artes sigan desvinculadas y descalificadas del proceso cognitivo y creativo (p.79)

2.1.3 La modernidad Líquida

El término de “Modernidad Líquida” fue bautizado por Bauman (2007) para denotar la sociedad de hoy, la cual ha puesto en jaque la solidez de las cosas, las relaciones o cualquier tipo de enlace o compromiso permanente y fijo. Esta dinámica, trae consigo una constante de movimiento que se abre paso a una realidad que ofrece diversas y múltiples posibilidades.

La educación en tiempos líquidos, representa una amenaza para sí misma, ya que implica muchos cambios, entre los que se encuentran, por un lado, el necesario hundimiento de los métodos ortodoxos de control y vigilancia, y, por otro lado, el proceso de mercantilización al que ha entrado y en el que radican las nuevas exigencias del capital económico frente a la capacidad humana. (p.38)

Frente a esto, es preciso preguntarse, sobre el papel de la educación, en términos de las capacidades humanas frente a las tecnologías. Y es que hoy en día, la inteligencia artificial ha demostrado su potente respuesta frente a la mayoría de labores, tanto en el campo industrial, como cotidiano, con extrema cercanía a las habilidades y capacidades, incluso en términos de emocionalidad y comportamiento humano.

Por otro lado, citando a Sánchez (2017) “la creatividad ocupa el centro neurálgico de las sociedades contemporáneas” (p.627). Ampliando su enfoque en términos de construcción de identidad colectiva y narrativas sociales. Para Sánchez, el capitalismo burgués ha venido mutando su espíritu racional para darle paso a la sensibilidad y expresividad que venían estando ocultas y en algunos casos negadas por las esferas culturales. Es entonces, el nuevo capitalismo estético el que ha traído consigo el goce de ilusiones, experiencias y estímulos afectivos que buscan un público abierto a la sorpresa y la entretención. Y en donde la creatividad resulta ser el corazón de dicha creación, acto o actor.

2.2 ARTE Y DIVERSIDAD CULTURAL

2.2.1 El arte como agente para la inclusión e interculturalidad

En este apartado, se busca entender al arte como una herramienta para el cambio social, si bien, su significado ha tenido históricamente múltiples enfoques y referentes, sobre todo estéticos, su papel en la sociedad, toma un sentido más allá de la obra artística o el entretenimiento, siendo, por el contrario, un medio que posibilita la construcción de identidad a través de la expresión de diversos lenguajes, ya sean simbólicos, visuales o sonoros, que permiten nuevas formas de comunicación, intercambio y participación colectiva.

Siguiendo a López (2017) “Todo arte es inevitablemente social y político.” Las acciones artísticas conforman un tejido sociopolítico, por cuanto toda obra se crea y se expone desde el plano de una realidad social. El hecho artístico cumple su papel cuando alcanza al espectador y logra expresar o comunicar. La función o deber del arte es ayudar a construir paz, como una realidad procesual, buscando no una utopía del fin de los conflictos, sino justamente, el saber vivir con estos, siendo finalmente el conflicto, fundamental para la creatividad y la vida, propiciando cambios y necesarios movimientos.

Para Solano (2014), el arte debe ser comprendido como un área fundamental para estudiar la sociedad. El arte como legado de civilizaciones que reflejan aspectos de la humanidad y su cultura diversa, manteniendo su preservación y memoria viva, siendo el único medio que ha hecho frente a la desaparición de dichos rasgos culturales.

Siguiendo a Chalmers (2003) es clave reconocer la variedad, lugar y roles del arte en sociedad, para poder comprender verdaderamente las nociones de interculturalidad, ya que es en el arte y su diversidad donde se observa su funcionalidad.

Para Chalmers, si en realidad hay interés por la comprensión multicultural, se deben estudiar las artes, entendidas como instituciones sociales que hacen parte del universo de la cultura. El arte ofrece un sinnúmero de posibilidades, desde la generación de sentido hasta la transmisión de significados, aportando a la generación de identidad y memoria colectiva.

La labor del arte en la reconstrucción del tejido social, ha permitido resignificar el papel de las comunidades, al reconocerse no como consumidores, sino como productores de lenguajes y bienes simbólicos, mientras por un lado asumen liderazgo y responsabilidad compartida, y, por otro lado, construyen nuevos medios de comunicación y memoria colectiva.

En diversos países, las prácticas educativas de mediación a través del arte han aumentado considerablemente, Mundet (2015) menciona el importante incremento y desarrollo de las prácticas e investigaciones de la Arteterapia, un proceso que ha evidenciado los efectos que tiene el arte en el bienestar de las personas, fortaleciendo el autoconocimiento, interiorización, y expresividad. De igual manera, desde el componente social, se resalta el papel del arte en procesos comunitarios de socialización y cooperación, fomentando las relaciones interpersonales, la comunicación y el conocimiento cultural.

Siguiendo a Cubillos (2012) Los procesos de reparación comunitaria con población víctima de la violencia en Colombia, han optado por acudir a las prácticas artístico-culturales, vistas como parte fundamental del proceso psicosocial y de construcción de memoria. Esta necesidad cultural, radica en el reciente auge de movimientos sociales que buscan por defender diversas formas de construir identidad, a partir del reconocimiento de los derechos culturales

Trabajar con el arte en un proceso de re-construcción comunitaria, no se basa precisamente en la creación de objetos manuales o artesanía, por el contrario, se puede definir como una “excusa” para la generación de nuevas realidades y visiones de lo que implica la convivencia, el intercambio y el trabajo colectivo, a partir de lo que se expresa, de lo que se puede encontrar cuando un grupo en situación de vulnerabilidad o conflicto logra reconocer y comunicar sus memorias y sentires. Estos espacios resultan ser ejercicios de ciudadanía y política activa, que abren caminos para la justicia, la reparación y la resistencia colectiva.

2.2.2 El currículo intercultural a través de las artes

Los procesos de resignificación del arte en la escuela, radican en comprender cómo el arte posibilita dinámicas de aprendizaje intercultural y diverso. Siendo un medio de expresión orgánico que ofrece múltiples lenguajes para nutrir las dinámicas de la vida en sociedad, mientras da valor a la creación humana. Siguiendo a Chalmers (2003) la funcionalidad del arte radica en su gestión de reconstrucción social en diversas culturales, así pues, su incorporación dentro del currículo resulta compatible con los objetivos de reforma e innovación educativa

El fracaso escolar, aburrimiento, racismo, violencia y desmotivación del estudiantado, puede ser transformado por la acción del arte, como agente que brida al estudiante, la posibilidad de acudir a su medio interno, para expresarse libremente y convertirse en creador de saberes, conocimientos y, por lo tanto, de nuevas realidades

Se trata pues, de incorporar las artes en el currículo intercultural e inclusivo, siendo el medio por el cual se fomenta, no solo el reconocimiento de la diversidad cultural y social del estudiantado, sino que fortalece los procesos de participación ciudadana, asumiendo la incidencia comunitaria en los procesos educativos.

Para Revilla (2019), la educación intercultural busca el desarrollo de la identidad propia y social basada en la aceptación de las minorías étnicas, y es aquí, en donde el arte cobra valor en la escuela, siendo un elemento vital de la vida cultural y social. Así las cosas, la educación plástica intercultural y poscolonial se debe desarrollar, teniendo presente los movimientos en las identidades de la sociedad, para que sean un medio de unión entre todo el estudiantado diverso, desde el estudio de las expresiones culturales de los diferentes pueblos y etnias.

En términos de educar para la comunidad y la sociedad, Cubillos (2012) propone entender la necesaria articulación entre un proceso comunicativo, un proceso pedagógico y un proceso artístico. Entendiendo esta unión más allá de la estética ingenua y por el contrario busque construir nuevos lenguajes que reconozcan lo que usualmente, venía estando excluido.

Es así como los procesos de producción artística resultan necesarios para potenciar la comunicación y participación comunitaria, visto desde una perspectiva propia y no desde el plano meramente estético. Siendo así un ejercicio interdisciplinario, que puede articularse con distintos movimientos y procesos sociales.

El currículo intercultural a través de las artes, implica basar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde la participación y el diálogo colectivo, que promueve y potencia la expresividad individual, evitando así, las situaciones de exclusión, y, por el contrario, abrir espacios de creación, sensibilidad y expresión. Añade Frega (2007) como educadores, somos gestores de procesos que eviten los reduccionismos, los cuales yacen en la “pobreza personal”, falta de orientación, oportunidades, y sensibilidad ante la diversidad cultural, y claro, muchos casos radican en la visión propia del docente. Esto quiere decir que el trabajo por la inclusión, evita naturalmente situaciones de resentimiento y desconfianza, y evidentemente, la mejor forma de contrarrestarlo es promover en los niños, niñas y jóvenes su capacidad creadora, para producir, elegir y perfeccionar su hacer, como acto de autoconocimiento y autoestima

2.3. CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EDUCATIVA

2.3.1 La autoexpresión creativa

El proceso de expresión artística y creativa, potencia el desarrollo de quizás la más importante capacidad del ser humano para su bienestar y, por ende, el bienestar común. El poder autoidentificarse, conocerse a sí mismo, y ser capaz de posibilitar un encuentro consigo mismo de manera auténtica y libre, es quizás una de las características principales para lograr esa calidad de vida, que todos como sociedad estamos buscando, muchas veces, olvidando que la construcción de paz social, se logra cuando funda sus bases en la individualidad del ser.

Para Lowenfeld (1947) “No hay expresión artística posible sin la autoidentificación con la experiencia expresada, así como con el material artístico utilizado para ese fin. Este es uno de los factores fundamentales de cualquier expresión creadora.” (p.27)

El proceso artístico entonces, se podría definir como la más profunda expresión del ser. Cuando se reconoce que el paso a paso de la creación, no es más que la exploración interna del individuo, en busca de sus lenguajes y experiencias internas. Este movimiento catártico de auto reconocimiento, resulta un claro referente para lograr procesos de reconciliación y resiliencia.

Así como existe la necesidad de buscar la identidad propia, es claro que la búsqueda de identidad colectiva, es el paso siguiente, y más aún poder identificarse, como menciona Lowenfeld (1947) con aquellos a quienes tememos, no comprendemos, o con aquellos que nos parecen extraños a nosotros, lo cual resulta, un requisito primordial para una sociedad justa e intercultural, que combina seres humanos de diferentes credos, colores y herencias.

Y es que, precisamente para llegar a la mediación de conflictos sociales, es únicamente la confianza entre las partes lo que posibilita que los muros que provocan separación, y, por lo tanto, miedo, puedan disolverse. Dicha confianza se logra, cuando hay intereses comunes entre sí, cuando hay espacios para reconocerse, y entre la diferencia, encontrar similitudes y verse como iguales.

Para López (2014) El arte es un espacio articulante entre el ser y el mundo, aportando seguridad al individuo en su relación con la sociedad. Fortaleciendo en gran medida el eje sensorial y sensible, conformado por todos los aspectos emocionales, siendo en pocas palabras, la base para construir identidad individual y social.

Como menciona Frega (2007) “Una de las bases para que los seres humanos, en general, seamos capaces de superar la adversidad es sentir que podemos.” (p.28)

Es así como la producción artística permite la construcción de identidad y autoconfianza. El momento de crear, producir y compartir o exponer lo creado, se convierte en un medio de reconocimiento “desde afuera” del sentimiento compartido, empatía y unión que genera el lenguaje expresado y desde “adentro” de la capacidad y el potencial individual.

2.3.2 La creatividad como capacidad de capacidades

Hasta ahora, hemos planteado el vacío existente en la escuela de hoy, frente a los retos que exige el mundo globalizado y las necesidades del estudiantado diverso. Un vacío marcado, por un lado, por las pedagogías tóxicas del currículum tradicional, y, por otro lado, por la falta de apoyo a la formación del profesorado y las nulas garantías del estado en términos de calidad educativa para todos y todas. Frente a esto, se propone la implementación del arte como herramienta para posibilitar pedagogías creativas, siendo este, el medio por el cual los docentes fortalecen su labor, reconectándose con la misma y reconociéndose como agentes

creativos, capaces de reinventar y adaptar sus prácticas de manera que respondan con las necesidades del contexto y, sobre todo, con los retos que exigen las generaciones modernas. Para esto, centramos el objeto de estudio, en el desarrollo de la creatividad, como capacidad de capacidades y motor principal que posibilita la innovación en la escuela de hoy.

Para Frega. (2007) «La creatividad no se reduce a la actividad espectacular de los artistas, científicos, técnicos y estadistas. Anida en el núcleo mismo de la existencia cotidiana del hombre cuando éste no se repliega sobre sí mismo y se compromete en el juego de la vida» (p.8)

Entre las razones principales de la importancia de la creatividad según Frega, se encuentran los movimientos actuales y acelerados de la vida social, que nos obligan a cambiar repentinamente y adaptarnos a las situaciones y realidades de un mundo interconectado que cada vez más tiende a mercantilizar el saber.

Para la Unesco (1996) son las artes las formas más eficaces para el desarrollo de la creatividad, ya que son el fruto de la imaginación pura y el motor de la creación humana. El arte está presente en todos los momentos de la vida, incluso en los actos cotidianos, pero generalmente lo ignoramos, así como olvidamos también que la creatividad es en sí misma una fuerza social, la cual anida en el momento de creación, ya sea de un individuo o de una comunidad.

Así las cosas, la creatividad se podría definir como la fuerza vital del pensamiento que hace posible la generación de nuevas ideas, de pensar diferente, de crear sinergias entre diversos entes y plantear soluciones a posibles problemas de la vida cotidiana.

Por lo anterior, las pedagogías para la creatividad o – Creagogía- buscan despertar el pensamiento divergente y la acción innovadora en la práctica docente, mientras potencian la habilidad de crear, como raíz de los procesos y acciones humanas transformadoras. Lo anterior, teniendo presente, tal como menciona Robbinson (2009) que el aprendizaje es un proceso personal, y más en términos de encontrar el potencial creativo. Y es aquí donde los procesos de aprendizaje no están teniendo en cuenta los estilos individuales, ritmos propios ni mucho menos el talento o intereses de cada uno de los estudiantes, ofendiendo de este modo, el principio de individualidad

Para Calvo (2018) es evidente que hoy en día, el futuro recae en manos de la tecnología, ingenierías, ciencias experimentales, programación, matemáticas, sin embargo, si se les pregunta a los ingenieros o científicos exitosos, van a responder que evidentemente, sin capacidad creativa, sensibilidad o sentido estético, dichas disciplinas resultarían inertes

De esta forma, se entiende la creatividad como capacidad que anida a las demás capacidades o habilidades humanas, siendo el factor que potencia la creación humana, desde la sinergia entre lo racional y lo sensible, revalidando de esta manera, el potencial humano frente a las múltiples exigencias y retos de la sociedad actual.

2.3.3 Experiencias innovadoras a través de las artes

A continuación, se presenta una muestra de proyectos educativos que a través de las artes y la creatividad han logrado innovar sus prácticas, llegando a tener resultados exitosos y reconocimientos a nivel internacional, por su ejemplar proceso de enseñanza-aprendizaje, aportando a la construcción de inclusión e interculturalidad.

2.3.3.1 Project Zero

La recopilación de experiencias innovadoras de Calvo (2018) transporta a docentes y estudiantes en un viaje a las prácticas educativas más creativas de los últimos años, entre ellas, la metodología Artfull thinking, promovida en sus inicios por Howard Gardner y la Universidad de Harvard, retomada más tarde en el año 2003 por la red pública de Escuelas de Educación Primaria de Traverse City, en Michigan. Su objetivo era hacer del arte una herramienta para mejorar la comprensión lectora, la escritura y, en términos generales, el rendimiento académico. Artful Thinking es un proyecto enriquecido con estrategias de pensamiento que hicieran del arte, no solo una herramienta de disfrute y mejora del rendimiento académico, sino un camino para desarrollar estrategias de pensamiento para aprender a aprender.

ArtfulThinking propone una metodología de trabajo pensada para maestros, sin necesidad de formación artística especializada, donde la contemplación forme parte de nuestro día a día.

Desde su origen hasta hoy, miles de docentes y estudiantes en todo el mundo, han hecho del arte y la sensibilidad artística una herramienta de crecimiento que va mucho más allá de la contemplación para alcanzar la transformación y mejora haciéndose más conscientes de su propio aprendizaje. Sin embargo ¿cómo se aprende a aprender con tanto arte? Artful Thinking ha desarrollado su propio modelo: la Paleta de pensamientos.

La paleta propone 6 colores, los cuales representan una competencia o habilidad para su desarrollo, la cual es utilizada a partir de una obra de arte, pieza gráfica, sonora o audiovisual.

(p.76)

2.3.3.2 Filosofía Maker

La escuela San Francisco Brightworks ha creado un proyecto que permite que los niños y niñas se conviertan en constructores para así poder aprender de manera directa y real con el contexto. La Filosofía Maker busca que el estudiantado pueda construir todo lo que imagina. Así, esta escuela es un referente a nivel mundial, ya que hasta la fecha sus estudiantes han diseñado y creado diversos espacios y obras basadas en miles de referencias desde el funcionamiento o arquitectura de una ciudad hasta las partes del cuerpo, la naturaleza, etc...

2.3.3.3 Me&MyCity

El proyecto Me&MyCity ha permitido a miles de niños y docentes viajar en el tiempo para construir liderazgo colectivo. Esta iniciativa busca que los estudiantes se piensen como emprendedores y trabajadores sociales activos, a través de la generación de espacios reales de ciudades en miniatura, en donde la interacción real es la base para asumir roles y papeles importantes de la sociedad, respondiendo a desafíos y retos de manera colectiva y participativa.

My&MyCity posibilita dinámicas de vida en sociedad, a partir de más de setenta roles, los cuales estimulan la vivencia cercana del aprendizaje, acorde con las realidades del contexto y la sociedad del siglo XXI.

2.3.3.4 Historias que enseñan

En la escuela Rutindo School de Uganda, la educación se narra a través de historias. Esta escuela, sin recursos ni tecnologías, decidió proponer un sistema de aprendizaje a través del lenguaje oral.

Esta escuela, busca que las historias contadas, no solamente logren comunicar un hecho, sino que posibiliten el desarrollo de competencias cognitivas, memoria, comprensión y creación colectiva como bases para el aprendizaje significativo. (Calvo, 2018, p.260)

2.3.3.5 Trix&trax

Este proyecto artístico y cultural, nace en Venezuela con el único objetivo de potenciar el talento del estudiantado. A través de espacios para el liderazgo y el autonocimiento, los jóvenes participantes trabajan de manera colectiva para reconocerse, construir identidad colectiva y despertar sus talentos e intereses como motor de expresión y fortalecimiento del crecimiento y desarrollo personal. Todo esto lo exponen en festivales y espacios culturales, siendo la manera para fortalecer sus fortalezas, capacidades y proyectos de vida. (Calvo, 2018, p.250)

Se plantea entonces, promover los procesos pedagógicos creativos e innovadores como metodologías esenciales para la escuela de hoy, buscando responder a las necesidades del estudiantado intercultural y diverso, partiendo del reconocimiento y validación del papel del profesorado como agente creativo y cultural en la sociedad del siglo XXI.

3. Implementación del proyecto de innovación

Creagogía LAB es un programa de formación a docentes en pedagogías para la creatividad, innovación y cultura, que busca fortalecer el pensamiento creativo y crítico del profesorado, integrando elementos artísticos e innovadores en el proceso de enseñanza aprendizaje, para responder a las necesidades del estudiantado de hoy, como base para una educación inclusiva, en un contexto intercultural como el departamento de la Guajira, territorio indígena de la etnia Wayúú.

3.1 Objetivo general y específico del proyecto de innovación propuesto

Objetivo General

Fomentar procesos de enseñanza-aprendizaje innovadores a través de metodologías artísticas y creativas para fortalecer la práctica docente y responder a las necesidades del estudiantado diverso e intercultural.

Objetivos específicos

- Consolidar la plataforma virtual E-learning como medio de formación virtual que permita la comunicación entre territorios de difícil acceso y la continuidad del proceso.
- Implementar un proceso formativo en pedagogías para la creatividad y la innovación que fomente la inclusión e interculturalidad en el aula.
- Generar contenidos educativos que visibilicen el proceso formativo y creativo del profesorado y promuevan las pedagogías creativas como herramientas educativas frente a la situación actual de aislamiento social por el Covid19.
- Realizar un plan de socialización en alianza con la organización internacional de educación Enseña por Colombia que permita generar redes, alianzas y posibles proyecciones del laboratorio en diferentes contextos educativos.

3.2 Hipótesis que se espera confirmar desde el proyecto de innovación propuesto

Fomentar la creatividad del profesorado, fortalece los procesos de enseñanza-aprendizaje e impulsa la innovación educativa, favoreciendo la inclusión y la interculturalidad, al responder a las necesidades e intereses del estudiantado y la sociedad de hoy.

3.3 Análisis de necesidades

El profesorado indígena de las instituciones educativas públicas rurales del departamento de la Guajira, Colombia, se enfrenta actualmente con un sistema educativo carente de recursos, garantías, incidencia del estado y espacios para su formación permanente, factores que aportan a la precaria situación que amenaza con la desaparición de muchos de los pueblos y comunidades étnicas de la región, factores que sumados a la actual crisis sanitaria por la pandemia Covid-19, han desbordado un conflicto social sin precedentes. Por un lado, cientos de estudiantes han tenido que abandonar sus estudios, situación que evidencia realidades de pobreza, violencia intrafamiliar, abandono, entre otras realidades no menos importantes. Y, por otro lado, los estudiantes que continúan sus estudios en casa, manifiestan encontrarse frente a un cúmulo de deberes y tareas - descontextualizadas- sin contar con apoyo o guía por parte de su familia. Frente a esto, la realidad da cuenta que dichos deberes escolares resultan innecesarios frente a las labores que muchos niños, niñas y jóvenes se ven obligados a ejercer estando en casa, en los trabajos de sus familias que luchan por sobrevivir.

Por otro lado, los docentes, han tenido que reinventar sus prácticas de manera inmediata y adaptarlas a los retos que implica la educación virtual y el uso de nuevos medios de comunicación, sin contar con herramientas, recursos o apoyo en términos de formación y acompañamiento.

3.4 Justificación de la implementación

Como se ha venido planteando, la educación de hoy enfrenta una serie de retos que le exigen cambios inmediatos. Esta propuesta, busca ser un medio de fortalecimiento a la práctica docente, teniendo en cuenta, que el modelo educativo en Colombia, no provee las herramientas ni recursos necesarios para garantizar la formación permanente del profesorado.

Dicha falta de formación al profesorado, es un factor directo que acarrea procesos de enseñanza-aprendizaje tóxicos, excluyentes o tradicionales, causantes del fracaso escolar, la baja calidad educativa y homogeneización del estudiantado, en pleno siglo XXI. De esta manera, los procesos de valoración de la diversidad cultural en un contexto indígena como el de la Guajira resultan precarios e ineficientes.

Adicionalmente, la implementación de esta propuesta en plena emergencia global y aislamiento social por el Covid-19, ha resultado no solo necesaria en términos de fortalecimiento de la práctica de enseñanza-aprendizaje, sino que también, ha aportado a la labor resiliente del profesorado en tiempos de crisis. Teniendo en cuenta que dicha situación ha dejado en evidencia los conflictos sociales que enfrenta el país, poniendo en jaque al modelo educativo y al papel del profesorado, viéndose obligado casi de inmediato a cambiar sus prácticas sin espacios de apoyo para su formación o acompañamiento.

Por lo anterior, el programa de formación a docentes en pedagogías para la creatividad, innovación y cultura, busca ser un medio para que el profesorado fortalezca sus prácticas, accediendo a métodos, herramientas creativas e innovadoras, y de esta manera, logre promover procesos educativos acordes con las necesidades de la población estudiantil diversa e intercultural.

Uno de los 20 principios fundamentales de la psicología para la enseñanza y el aprendizaje según la Asociación Americana de psicología (2015) es el fomento de la creatividad, definida como la generación de ideas innovadoras y útiles para una situación dada, es una habilidad fundamental para los estudiantes en la economía de la sociedad de la información del siglo XXI. Es común pensar que la creatividad es un rasgo fijo, que se tiene o no se tiene. Por el contrario, el estudiante puede desarrollar y cultivar el pensamiento creativo, que es un

objetivo importante en el proceso de aprendizaje, tanto para los estudiantes como para los educadores.

3.5 Descripción de las características del centro u organización donde se llevaría a cabo la propuesta

El programa de formación está dirigido a 75 docentes pertenecientes a las comunidades de la Etnia indígena Wayuu, de tres Instituciones educativas públicas, ubicadas en los municipios de Maicao, Dibulla y Riohacha.

3.5.1 Institución Educativa Indígena N4 Mahayuptana

Institución rural de carácter pública, cuenta con 700 estudiantes que viven en la zona rural en veredas y caseríos dispersos. Esta institución posee cinco sedes incluyendo la principal de las cuales tres son consideradas zonas de difícil acceso. Cuenta con un personal de 30 docentes, calificados para la atención de los niños entre normalistas, licenciados y especialistas.

Está ubicado en la zona rural, cuenta con una población de características especiales que la definen como “rural dispersa” y la mayoría en condición de desplazamiento. Los ingresos que obtienen las familias provienen del trabajo en la zona bananera, parcelas y trabajo ocasional como jornaleros. Viven en estado de vulnerabilidad; la mayoría de los hogares son disfuncionales y en gran número los padres de familia presentan un bajo nivel escolar, lo que genera dificultades en la intervención y colaboración entre la comunidad y la escuela.

3.5.2 Institución Educativa Miguel Pinedo

Institución ubicada en el Municipio de Dibulla, Guajira, con una población académica de 1.154 educandos, los cuales asisten en dos jornadas. La jornada de la mañana tiene 25 cursos distribuidos en Jardín, Transición y Básica primaria. La jornada de la tarde cuenta con 18 cursos distribuidos en 14 grupos en educación Básica Secundaria y 4 grupos en la Educación Media. En las diferentes aulas se encuentran mezclas interculturales de población indígena Wayuu, Zenú y descendencias de Arhuacos, además hay población Afro, víctimas de conflictos (desplazados) y población con discapacidad. Se cuenta con 44 docentes y 2 directivos docentes. El nivel o estrato social en su mayoría es estrato 1 y 2 y al estar ubicado en La Guajira Media, es relativamente cerca al complejo carbonífero del Cerrejón.

3.5.3 Institución Educativa Rural Adolfo Mindiola

Institución de carácter público con una población estudiantil de 630 estudiantes, cuenta con grados de Preescolar a 11°, los grados Preescolar, 5° a 11° reciben clases en la jornada de la mañana y los grados de 1° a 4, Circulo del aprendizaje y aceleración reciben clases en la jornada de la tarde. En la institución hay 29 docentes, la rectora y una coordinadora El horario de clases tiene una jornada de la mañana de 6:30 am a 12:30 Pm y en jornada de la tarde de 12:45 pm a 5:45 pm. El Corregimiento de las Flores está localizado entre el municipio de Dibulla y Riohacha. La economía está basada en la ganadería; cuyos productos se distribuyen por todo el país; la agricultura, centrada en el cultivo del banano.

3.6 Viabilidad técnica para llevar a cabo la propuesta

Teniendo en cuenta la situación actual frente a la pandemia por Covid-19, se propone realizar el programa de formación 100% virtual, para garantizar la participación de la totalidad de los docentes. Es importante mencionar, que el programa ha sido socializado previamente a los directivos de las tres instituciones educativas, quienes han confirmado la viabilidad de la ejecución y asistencia de los docentes, manifestando a su vez, el interés por lograr dicha participación, ya que resulta necesario en tiempos de educación en casa y uso de herramientas y recursos creativos e innovadores. Por otro lado, con respecto al acceso a internet, la totalidad de docentes participantes manifiesta contar con servicio de internet en casa, a su vez, en caso de que tener inconvenientes con las sesiones de formación en vivo, una vez finalizadas, se remiten por correo electrónico las grabaciones de cada sesión y un archivo tutorial con las principales indicaciones metodológicas de la formación.

3.7 Descripción de los destinatarios/beneficiarios

El grupo de participantes del programa de formación virtual, está conformado por 75 docentes de 3 instituciones educativas de carácter público- rural de los municipios de Dibulla, Maicao y Riohacha del departamento de la guajira, Colombia.

Los docentes participantes, son en su mayoría profesionales de diversas áreas pedagógicas y normalistas.

Por otro lado, como beneficiarios indirectos del programa, la población estudiantil es claramente la base y razón por la cual se fundamentan los objetivos de esta propuesta, la cual busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera que atienda y responda coherentemente a los intereses y necesidades del estudiantado. Adicionalmente, el desarrollo de estrategias y metodologías creativas, buscan precisamente, despertar la motivación y el interés por aprender de los estudiantes, fomentando procesos participativos e interculturales

que permitan el desarrollo de las capacidades creativas, talentos y competencias de la sociedad del siglo XXI.

A continuación, se muestran los resultados de una encuesta virtual de inscripción realizada a los docentes participantes de las 3 instituciones educativas, con el fin de consolidar la base de datos general y reconocer sus principales retos, necesidades e intereses actuales, según el contexto. En total, se inscriben 75 docentes distribuidos según se indica en la Figura 1.

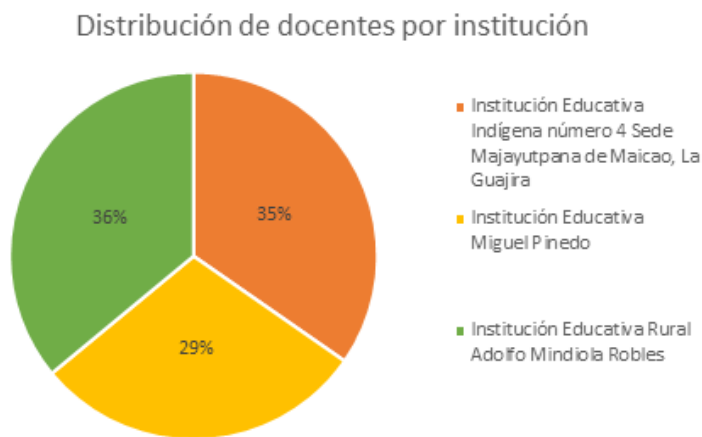


Figura 1. Distribución de docentes inscritos al programa por institución educativa

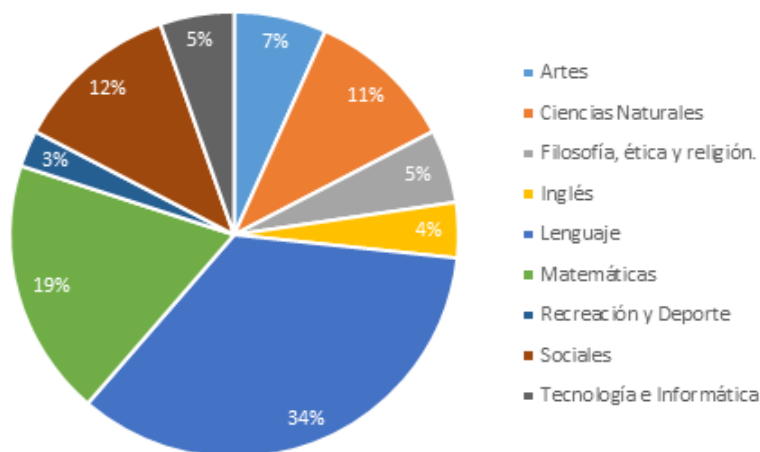


Figura 2. Distribución de docentes inscritos en Creagogía según área curricular.

La Figura 2 evidencia la distribución de los docentes según el área curricular al que se encuentra vinculado.

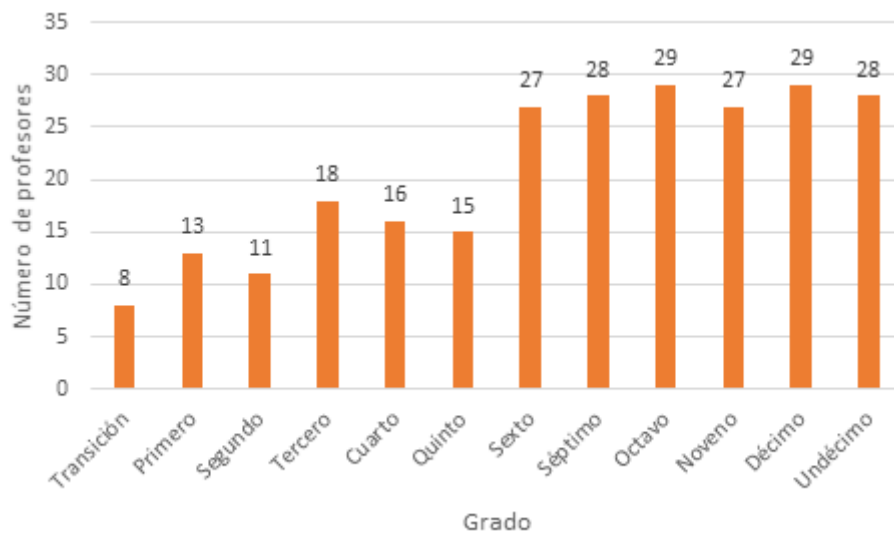


Figura 3. Distribución de carga docente por grados de los profesores inscritos en el programa

En la figura 3 se muestra la distribución de la carga docente por grado, en la cual se observa que la mayoría de los docentes impactados por el programa enseñan en grados de la educación secundaria y media.

3.8 Metodología

La propuesta metodológica se enfoca en la formación centrada en el alumno, en este caso, el profesorado, quién podrá acceder a un programa completo de formación virtual E- learning en pedagogías para la creatividad, innovación y cultura a través del uso de estrategias y herramientas virtuales de creación y producción de contenidos educativos. Por medio de sesiones participativas de producción o Workshop, los docentes participantes ponen en práctica los recursos y módulos generales del curso, para crear una serie de productos educativos como parte de su proyecto de enseñanza, los cuales se exponen al finalizar el curso en la plataforma virtual.

El programa se desarrolla por medio de las siguientes fases:

Fase 1. Creación de plataforma virtual E-learning- montaje de contenidos

Fase 2. Acceso curso en plataforma y desarrollo personal de módulos de aprendizaje.

Fase 3. Jornadas de creación de contenidos-workshop con cada grupo de docentes.

Fase 4. Jornadas de circulación y socialización del proyecto.

3.9 Recursos

A continuación, se presenta en una tabla, los recursos requeridos para la implementación de la propuesta, de tipo humano, técnico y arquitectónico.

Tabla 1. Recursos

Concepto	Descripción	Recurso humano	Recurso Técnico	Recurso Arq.
Formadores	Jornadas de formación, elaboración de contenidos, currículum y acompañamiento docente.			
Diseñadores	Contenidos, imagen corporativa, plataforma virtual			
Plataforma virtual LMS	Hosting plataforma virtual E-learning			
Herramientas digitales	Acceso a plataforma online de creación de contenidos digitales			
Programas de producción audiovisual	Acceso a programas de creación de contenidos educativos audiovisuales- interactivos			
Acceso a internet	Conectividad a internet desde los espacios de cada participante			
Espacio físico	Participación desde los domicilios.			

Elaboración propia. (2020)

3.10 Procedimiento para su implementación

Inicialmente, la totalidad de los docentes participantes de las tres instituciones educativas, realizan un proceso de inscripción, con el fin de identificar y clasificar sus áreas de enseñanza, realizar una lectura del contexto, recoger datos de contacto e intereses personales frente a la oferta educativa del programa. Seguidamente, acceden a su cuenta personal en la plataforma virtual E-learning (www.creagogia.org), la cual está compuesta por una serie de módulos de formación con diversos recursos mediáticos, actividades, videos, guías y estrategias pedagógicas para fomentar la creatividad, innovación y cultura en el aula. Mientras desarrollan la totalidad de los módulos, se realizan dos sesiones workshop en vivo con cada grupo de docentes, en los cuales se ponen en práctica los conocimientos adquiridos en los módulos virtuales, para producir un material educativo personal a través del uso de herramientas y programas de edición de productos educativos. (Sonoros, audiovisuales, interactivos).

A continuación, se describen cada una de las fases metodológicas del proceso.

3.10.1 Fase 1. Creación de plataforma virtual E-learning- montaje de contenidos

Objetivo:

Consolidar la plataforma virtual E-learning como medio de formación virtual que permita la comunicación entre territorios de difícil acceso y la continuidad del proceso.

Recursos:

Los recursos utilizados para el desarrollo de esta fase fueron:

- Recursos humanos: Formadores, diseñador.
- Recursos técnicos: Plataforma virtual, programas de edición y producción de contenidos.

Duración de la fase: 1 mes

Participantes: En esta fase, se cuenta con la participación de los docentes formadores y un diseñador gráfico -web.

Desarrollo:

En este periodo se diseñan los contenidos y módulos del curso virtual, a partir de los referentes teóricos investigados, para elaborar el currículo, orientado a las siguientes líneas temáticas:

- Pedagogías para la creatividad
- Art thinking: Metodología promotora de prácticas participativas e inclusivas en el aula.
- Comunicación para el aprendizaje: Currículo intercultural.

Los formadores elaboran videos, guías, actividades y recursos para cada uno de los módulos virtuales.

Seguidamente se elabora y consolida la plataforma virtual E-learning, campus virtual o Learning Management System (LMS) www.creagogia.org Un espacio virtual de aprendizaje orientado a facilitar la experiencia de capacitación a distancia. (Ver anexo A)

Adicionalmente, se habilita el acceso personalizado al campus virtual para los docentes participantes, para esto se diseña una extensión virtual de acceso a plataformas (LMS), la cual

permite que los participantes entren a su propio perfil con usuario y contraseña personal y puedan tener acceso a todos los contenidos del curso de manera libre, ver sus avances en los módulos, descargar los contenidos del currículo y visibilizar los perfiles de los demás participantes.

Diseño y estética:

Se realiza diseño de imagen corporativa que identifica el programa formativo utilizando elementos simbólicos y visuales que integran la visión creativa, ligera e innovadora. Para el curso virtual, se elabora un diseño funcional que permite visibilizar las temáticas del curso y el avance personal de participante, por medio de módulos de trabajo.

Los recursos elaborados para cada módulo son en su mayoría material audiovisual e interactivo. Se elaboraron también infografías y gráficas descargables para cada línea temática. Como recursos adicionales, se realiza montaje de libros y videos descargables que complementan y enriquecen el proceso formativo.

(Ver anexo B)

[3.10.2 Fase 2 Acceso curso en plataforma y desarrollo personal de módulos de aprendizajes](#)

Objetivo:

Implementar de un proceso formativo en pedagogías para la creatividad y la innovación que fomente la inclusión e interculturalidad en el aula a través de la plataforma virtual E-learning como medio de formación virtual que permita la comunicación entre territorios de difícil acceso y la continuidad del proceso.

Recursos:

Los recursos necesarios para esta fase son:

- Recursos humanos: Formadores y docentes participantes
- Recursos técnicos: Acceso a campus virtual- herramientas virtuales- Conectividad

Duración: 15 horas

Participantes:

En esta fase participan los formadores, docentes y directivos de las instituciones educativas.

Desarrollo:

Para dar inicio al programa formativo, los docentes realizan una inscripción previa, por medio de una encuesta virtual, con el objetivo de realizar un reconocimiento del contexto, retos y realidades actuales frente a la situación de pandemia por Covid19, área de enseñanza, e intereses y expectativas personales frente al programa con opción de elegir entre las áreas de interés para la fase de producción de contenidos. De esta manera, se busca identificar factores diferenciales y focos de atención para cada una de las instituciones educativas, al encontrarse en distintos territorios del departamento de la Guajira y así, fortalecer o responder a sus necesidades e intereses en el marco del programa. (Ver anexo C)

Una vez inscritos, los docentes acceden al campus virtual elaborado en la fase (1) y activan su cuenta con una clave de validación que llega a sus correos. Dan inicio a la realización de los módulos virtuales, proceso que se evidencia desde el panel de administración.

Para el desarrollo de cada módulo, los participantes cuentan con flexibilidad de tiempos, lo cual se adapta a cada ritmo, una vez desarrollado cada módulo, este se va guardando de forma automática, de esta manera, los participantes pueden visibilizar su proceso y avance de un módulo a otro.

Los módulos creados para cada línea temática fueron los siguientes:

3.10.2.1 Línea temática 1- Pedagogías para la creatividad

Esta línea provee estrategias, actividades y retos para el desarrollo de la creatividad y la exploración de talentos, intereses y motivaciones del participante como motor para potenciar el pensamiento creativo y divergente. De esta manera, se busca que el docente encuentre conexión con su labor, se reconozca como creativo y logre llevar al aula estrategias de enseñanza que integren y reconozcan los diferentes ritmos de aprendizaje, la diversidad cultural y la variedad de talentos, expresiones e identidades del estudiantado.

Módulo 1 ¿Cómo generar ideas?

Duración: 2 horas

Recursos/materiales: (2) videos- (1) libro – (3) guías- (1) libro

A partir de una serie de videos y animaciones, se expone una serie de actividades basadas en la estrategia Brainwriting y conexiones forzadas para generar nuevas ideas, y de esta manera, trazar una base de conexión creativa entre la labor docente y la naturaleza de las ideas, a partir de la unión, mezcla o conexión entre diversos objetos y temáticas.

Módulo 2 Descubriendo talentos e intereses

Duración: 2 horas

Recursos/materiales: (1) video- (1) libro – (1) guías

En este módulo, por medio de (2) videos orientadores, realizamos una exploración básica por los gustos, intereses y talentos del profesorado participante, siendo el medio o “elemento” como menciona Ken Robinson, para descubrir la pasión y motivación personal y de esta manera, encontrar su relación con la práctica de enseñanza-aprendizaje, y los intereses del estudiantado.

3.10.2.2 Línea temática 2- Art thinking- Metodología promotora de prácticas participativas e inclusivas en el aula.

En esta línea, se proponen actividades y estrategias para promover la metodología Art Thinking y la filosofía “Maker” en el aula, desde un enfoque interdisciplinario. Esta metodología, busca promover procesos de enseñanza-aprendizaje participativos, inclusivos e interculturales, teniendo al arte como medio por el cual el estudiantado desarrolla su capacidad expresiva, sensorial y de pensamiento a partir de una “paleta de pensamientos” mientras reconoce la diversidad cultural que ofrece el lenguaje artístico -simbólico de los pueblos, comunidades y etnias.

Módulo 3 Metodología Art thinking

Duración: 3 horas

Recursos/materiales: (1) video- (1) libro – (5) guías

Este módulo ofrece guías y material descargable basado en la metodología Artful thinking, creado por el Proyecto Cero de Harvard, el cual emplea el poder del arte para ayudar al estudiantado a pensar, explorar y establecer relaciones entre diferentes áreas. Este programa está diseñado para ser utilizado por docentes de cualquier área con el fin de apoyarles en la creación de conexiones significativas entre las obras de arte y su currículum, utilizando experiencias artísticas para el desarrollo intelectual del alumnado. Utilizando la metáfora de una paleta de colores, el programa ayuda a los estudiantes a desarrollar disposiciones de pensamiento a través del uso de una variedad de rutinas de pensamiento, que apuntan al desarrollo de aprendizajes por competencias. El aprendizaje por competencias se basa en que los estudiantes sepan trasladar el conocimiento a la realidad, de manera que lo puedan emplear de forma efectiva y resolutive.

Módulo 4 Seamos Makers

Duración: 3 horas

Recursos/materiales: (1) video – (2) guías

En este módulo, presentamos una serie de guías y experiencias exitosas de diversas escuelas, frente al uso de la filosofía maker o makerspace, siendo una estrategia interdisciplinar que consiste en que los estudiantes construyan objetos o artefactos a modo de prototipo como medio para materializar los conocimientos, hacerlos más prácticos y responder a necesidades reales del contexto.

3.10.2.3 Línea temática 3- Comunicación para el aprendizaje: Currículo intercultural

En esta línea, se asume al profesorado y al estudiantado como productores de contenidos. De esta manera, el docente creativo, construye nuevas formas de enseñar, acordes con los intereses y motivaciones del estudiantado, promoviendo el uso de herramientas y medios de comunicación en el aula. El lenguaje visual, sonoro, radial y audiovisual ofrece múltiples posibilidades para la comunicación intercultural, siendo un proceso participativo que convoca a reflexionar, dialogar y comunicar de manera ampliada y diversa expresiones, saberes y realidades de los participantes y sus comunidades. A su vez, promueve procesos comunitarios participativos, que visibilizan y dan voz a todos y todas por igual, sin distinción de razas ni categorías, resignificando los ejercicios de ciudadanía y liderazgo colectivo en pro de la construcción de paz y justicia social.

Módulo 5 Comunicación para el aprendizaje

Duración: 2 horas

Recursos/materiales: (1) video– (2) guías

En este módulo, presentamos material audiovisual para conocer cómo a través de los medios de comunicación utilizados en la escuela, se logra fomentar el desarrollo de habilidades comunicativas y espacios participativos de intercambio y reconocimiento colectivo.

Módulo 6 Historias que enseñan- Diseña tu propio currículo

Duración: 3 horas

Recursos/materiales: (5) guías

A partir de guías y material visual como infografías, se exponen estrategias para diseñar un currículo comunitario e intercultural, a partir del fomento de espacios para la expresión, narración y creación colectiva de historias o relatos como medio para aprender, enseñar y fortalecer los procesos de intercambio y comunicación intercultural entre la comunidad.

Adicional a esto, teniendo en cuenta las necesidades y retos detectados frente a la situación de emergencia nacional, se elabora el Módulo 7 “Educación en casa- S.O.S COVID-19”, el cual contiene recursos, herramientas y estrategias educativas, como piezas sonoras elaboradas por los formadores, material didáctico y literario promovido por la agencia creativa Click Arte y algunas plataformas online gratuitas para crear contenidos educativos, que buscan fortalecer y apoyar la labor docente en tiempos de aislamiento social.

Así las cosas, en esta fase, los docentes podrán explorar y desarrollar a su ritmo cada uno de los módulos propuestos, observando su avance en su cuenta personal.

Para evaluar el proceso y participación del profesorado, en la próxima fase de creación de contenidos se tendrán en cuenta sus avances para la elaboración de los productos educativos finales.

3.10.3 Fase 3. Jornadas de creación de contenidos-workshop con cada grupo de docentes.

Objetivo

Generar contenidos educativos que visibilicen el proceso formativo y creativo del profesorado y promuevan las pedagogías creativas como herramientas educativas frente a la situación actual de aislamiento social por el Covid19.

Recursos

Los recursos necesarios para esta fase son:

- Recursos humanos: Formadores y docentes participantes
- Recursos técnicos: Sala de encuentro virtual- Herramientas virtuales- programas de edición- Conectividad

Duración: Tres (3) horas por sesión / 4 sesiones: Doce (12) horas

Desarrollo

Las sesiones de Workshop buscan complementar el proceso de formación virtual de la fase dos (2), para cada grupo de docentes participantes. Esto con el fin, de posibilitar el encuentro con cada grupo- territorio y generar espacios de intercambio, participación y producción creativa del profesorado. De esta manera, se pretende evidenciar y poner en práctica los conocimientos adquiridos en los módulos virtuales, y responder a los intereses o necesidades detectadas en la encuesta de inscripción desde el enfoque temático de la sesión.

Se realizan dos sesiones workshop de creación de contenidos, el primero de manera privada para cada una de las instituciones participantes, para un total de 3 sesiones, y el segundo de manera abierta para todos los participantes.

3.10.3.1 Workshop 1

Recursos/materiales:

Programas de edición, conectividad, plataforma de reunión zoom.

Participantes:

Formadores, docentes y directivos de cada institución.

Programación:

- Presentación programa Creagogía: Introducción al programa y sus objetivos, seguido del intercambio de experiencias del profesorado en plataforma virtual.
- Creatividad e innovación educativa: Debate frente a los retos de la educación del siglo XXI, experiencias e intercambio de saberes- planteamiento de la creatividad como necesidad en la escuela- seguido de ejercicios de estimulación creativa (Brainstorming-skamper)
- Educación en Casa: En este apartado, se analiza la situación actual de manera participativa y se expone una serie de recomendaciones para la educación en casa.
- Comunicación intercultural: Ejercicios de sensibilización frente al lenguaje simbólico del arte para reconocer la diversidad cultural del alumnado y promover estrategias participativas en el aula.
- Workshop: Profesores como productores culturales: En este apartado, los docentes podrán crear paso a paso un producto educativo para sus clases, como resultado del proceso virtual. Para definir el producto a realizar, ya sea interactivo, audiovisual, visual o sonoro se tendrán en cuenta los resultados de la encuesta inicial para cada institución educativa.
- Socialización de productos: Como cierre, se exponen brevemente algunos de los productos realizados por los docentes en la sesión.

(Ver Anexo E)

3.10.3.2 Workshop 2

Recursos/materiales:

Programas de edición de audio, conectividad, plataforma de reunión zoom.

Participantes:

Formadores, docentes y directivos de cada institución.

Se realiza un encuentro virtual abierto para las tres (3) instituciones en creación de contenidos sonoros y comunicación intercultural comunitaria, teniendo en cuenta la utilidad de esta herramienta para potenciar los procesos comunicativos y participativos en la población rural indígena del departamento de la Guajira en tiempos de emergencia Covid19.

Programación

- Bienvenida y seguimiento al proceso formativo: Intercambio de experiencias participativas del profesorado.
- Comunicación intercultural y lenguaje sonoro: En este apartado se plantea la importancia de las herramientas de comunicación sonoras para preservar y promover el lenguaje cultural comunitario y el intercambio de saberes y expresiones de los pueblos y comunidades indígenas del territorio Guajiro.
- Workshop: Creación de contenidos sonoros para radio: En este apartado, los docentes realizan producción de contenidos sonoros paso a paso, utilizando herramientas de edición de contenidos.
- Socialización: Como cierre de la sesión, se realiza exposición y muestra de los contenidos sonoros creados por los docentes durante la sesión.

(Ver Anexo F)

3.10.4 Fase 4. Circulación y socialización del proyecto.

Objetivo

Realizar un plan de socialización en alianza con la organización internacional de educación Enseña por Colombia que permita generar redes, alianzas y posibles proyecciones del laboratorio en diferentes contextos educativos.

Recursos:

Los recursos necesarios para esta fase son:

- Recursos humanos: Formadores, Docentes y miembros de la red enseña por Colombia.
- Recursos técnicos: Sala de reuniones- Conectividad

Duración: 2 horas

Participantes:

La socialización es liderada por las formadoras del programa, teniendo en cuenta la siguiente programación:

- Presentación Creagogía: Creatividad para la innovación educativa y la inclusión social.

Se realiza una presentación inicial del proyecto, planteando el papel del profesorado en la educación del siglo XXI, y la creatividad como motor que potencia la innovación educativa para responder a las necesidades del alumnado diverso e intercultural.

- Socialización Campus virtual Creagogía y plan de formación desarrollado

Breve recuento del proceso metodológico de formación a docentes, por medio de la plataforma virtual E-learning y las sesiones workshop de creación de contenidos.

- Muestra de creaciones de los docentes participantes

Exposición de los productos realizados por los docentes e intercambio de experiencias y perspectivas.

3.11 Evaluación del proyecto propuesto

La evaluación del proyecto, se desarrolló por medio de la aplicación de una encuesta virtual de percepción final a los docentes y directivos participantes y la entrega de productos educativos, teniendo en cuenta los siguientes criterios:

Criterio 1: Programa formativo:

Instrumentos:

Encuesta de percepción final – Sesiones de formación- Avance en plataforma virtual- Productos elaborados por docentes- Evaluación continua

Dentro de este criterio, se contemplan aspectos metodológicos del programa formativo, frente a la relevancia y articulación de las temáticas y gestión de tiempos en las sesiones de formación- workshop, como también frente a la plataforma virtual, referente al desarrollo de los módulos de aprendizaje, estructura y accesibilidad. Estos aspectos mencionados, fueron evaluados a lo largo del proceso por las formadoras, teniendo en cuenta las opiniones y los niveles de participación del profesorado en las sesiones de workshop, su avance en plataforma virtual y su evidencia o producto entregado como resultado del proceso de formación. A su vez, dichos aspectos fueron integrados en la encuesta de percepción final.

Criterio 2: Percepción general del curso:

Instrumentos:

Sesiones de Workshop- Encuesta final- Evaluación continua

Para evaluar la percepción general del curso, en un primer momento, dentro de las sesiones de workshop contemplamos un espacio de participación del profesorado, para intervenir con sus opiniones, sugerencias y recomendaciones personales del curso. Como instrumento de evaluación, integramos dentro de la encuesta final, aspectos a valorar como el interés en

profundizar temáticas del curso, percepción frente a la funcionalidad o utilidad de la formación y de las herramientas para plantear nuevas ideas en las clases. Adicionalmente, se contempló evaluar las percepciones frente al enfoque inclusivo e intercultural del programa.

Criterio 3: Utilidad de los recursos en tiempos de emergencia Covid-19

Instrumentos:

Encuesta final- Avance en plataforma virtual- Productos elaborados- Evaluación continua

Este criterio es evaluado de manera continua a partir de la participación activa del profesorado en las sesiones y sus percepciones frente a su funcionalidad en contexto. Adicionalmente, se contemplan los avances del profesorado en plataforma virtual, específicamente en el módulo creado para esta situación particular. De igual forma se evalúan los productos entregados, y su utilidad en tiempos de educación en casa, así como también, la probabilidad del uso de estrategias comunicativas-participativas en futuras planeaciones contemplado en la encuesta final.

3.12 Discusión de los resultados de la evaluación

Los resultados del proceso evaluativo, se dan a partir de la ejecución de una encuesta de percepción en la etapa final a los docentes participantes de las tres instituciones educativas, teniendo en cuenta al mismo tiempo, la evaluación continua de la propuesta, desde las opiniones, productos entregados por los docentes y su participación activa durante las sesiones de workshop y el desarrollo de los módulos virtuales.

A continuación, se exponen las gráficas y resultados de la encuesta aplicada.

Instrumento 1: Encuesta virtual final (Ver Anexo D)

Distribución de los docentes encuestados:

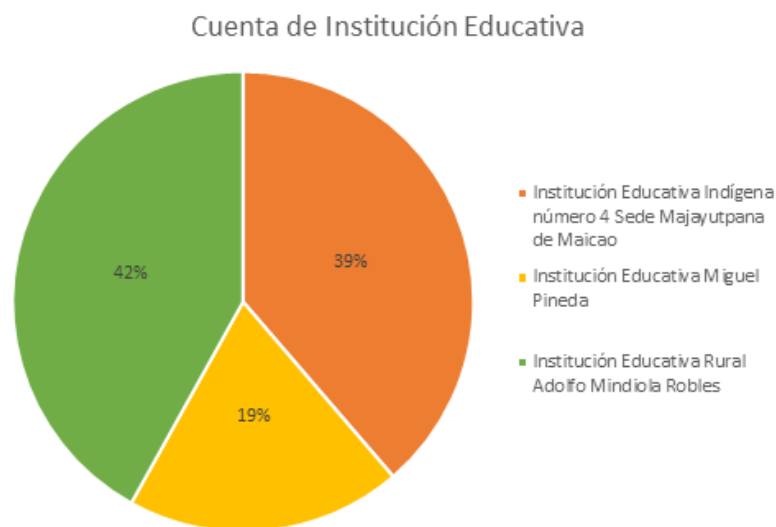


Figura 4. Distribución de docentes en la encuesta de percepción Creagogía

En la figura 4, se observa la distribución de los docentes de las tres instituciones que participaron en la encuesta final, mostrando un mayor grado de participación en la institución educativa Indígena Majayutpana de Maicao con el 39%.

Tabla 2. Distribución de muestra de docente en la encuesta de percepción.

Institución Educativa	Número de docentes
Institución Educativa Indígena número 4 Sede Majayutpana de Maicao	12
Institución Educativa Miguel Pinedo	6
Institución Educativa Rural Adolfo Mendiola Robles	13
Total de profesores que respondieron la encuesta de percepción	31
Total de profesores inscritos en la formación	75
% profesores que respondió la encuesta	41%

Elaboración propia. (2020)

Como se observa en la Tabla 2, de un total de 75 docentes inscritos en la formación, un 41% de ellos ha participado en la encuesta final.

3.12.1 Evaluación del programa formativo

A continuación, se presenta una tabla que resume los resultados de la encuesta. Las filas coloreadas con verde se refieren aquellas en las que se obtuvo porcentajes más altos, los cuales corresponden a las fortalezas más fuertes percibidas por los docentes.

Tabla 3. Características evaluadas por los docentes en la encuesta de percepción

Criterio	Número de profesores	Porcentaje de profesores
Articulación de las temáticas en la plataforma virtual y las sesiones de formación.	18	58,1%
Relevancia de las temáticas	10	32,3%
Gestión de los tiempos	7	22,6%
Uso de herramientas virtuales diversas e innovadoras	27	87,1%
Estructura y accesibilidad de la plataforma virtual	22	71,0%

Elaboración propia. (2020)

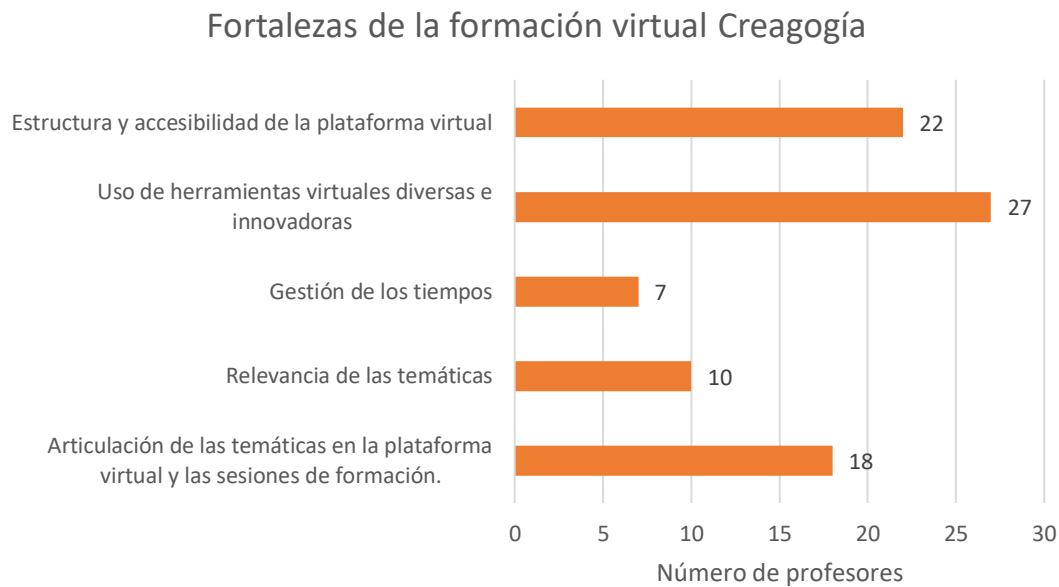


Figura 5. Fortalezas de la formación virtual según encuesta de percepción.

Como podemos observar en la Figura 5, el uso de herramientas virtuales diversas e innovadoras y la estructura y accesibilidad de la plataforma virtual son los aspectos mejor valorados por los participantes, en contra de la gestión del tiempo que resulta ser el peor valorado de los elementos. Esto puede deberse a las dificultades del contexto actual consecuencia de la crisis sanitaria donde los docentes debían conciliar su actividad profesional y sus responsabilidades familiares con esta formación.

3.12.2 Percepción general de las sesiones de formación y las estrategias propuestas

La pertinencia del contenido propuesto en la formación fue evaluada en la encuesta a través de cuatro (4) criterios clave: (1) Sesiones de formación y herramientas útiles para el docente, (2) Susceptibilidad de replicación de las estrategias en el contexto de la institución, (3) desarrollo de nuevas ideas para las clases, (4) interés por profundizar las temáticas del curso.

La percepción en estos cuatro aspectos se observa en la Tabla 3 en donde cabe resaltar que en general, entre 83% y 90% de los docentes se encuentra de acuerdo en que la formación brindada y los recursos propuestos cumplen con los criterios descritos. Además, más del 95%

de los docentes muestra interés en profundizar las temáticas del curso, por lo que vale la pena que este tipo de proyectos siga impactando el sector educativo.

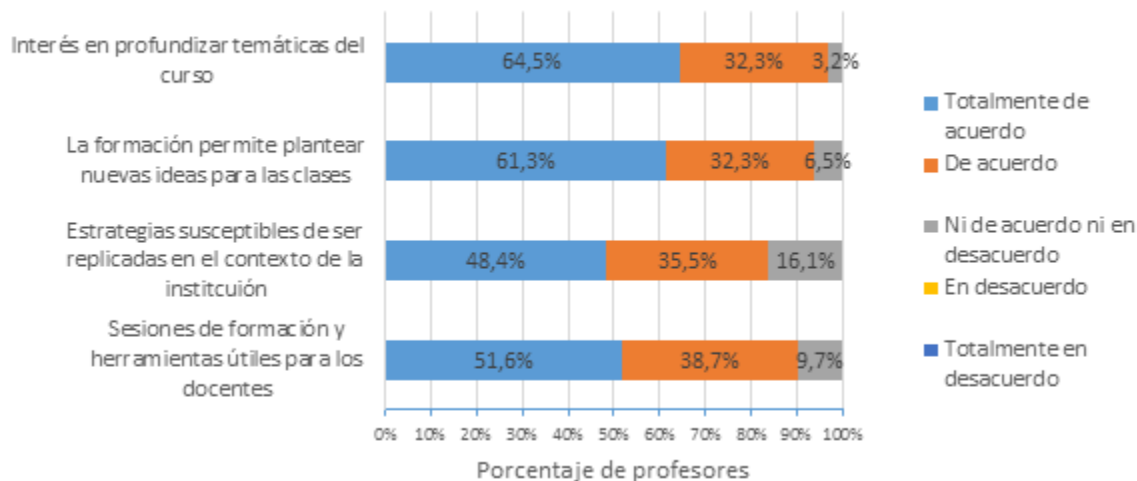


Figura 6. Percepción de las sesiones de formación y estrategias propuestas

Con respecto a la Figura 6, se puede inferir que existe un alto grado de satisfacción por parte de los docentes con la formación propuesta, donde destaca su interés por seguir profundizando y la aplicabilidad y utilidad de la propuesta en el contexto del aula.

3.12.3 Utilidad de los recursos

Utilidad de los recursos comunicativos propuestos en tiempos de emergencia

Información obtenida a partir de la pregunta “**¿Consideras que las herramientas comunicativas presentadas son útiles para tiempos de emergencia, como el aislamiento preventivo por COVID-19?**”. El 90% de los profesores evaluados considera que los recursos presentados resultan de utilidad en tiempo de emergencia como el aislamiento preventivo por COVID-19.

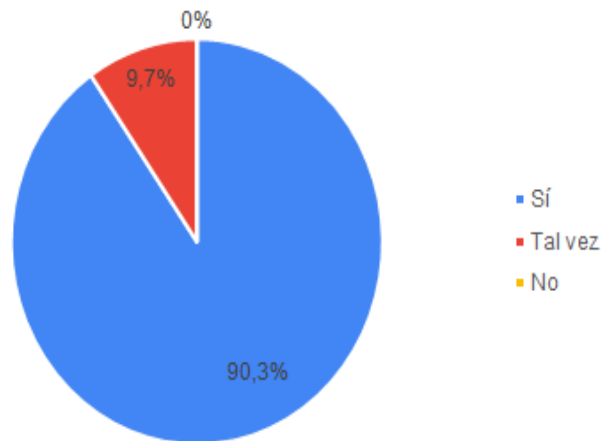


Figura 7. Utilidad de las herramientas comunicativas usadas en la formación en tiempos de emergencia según los docentes.

Probabilidad de uso de recursos creativos en futuras planeaciones

Información obtenida a partir de la pregunta **¿Tendrás en cuenta los recursos presentados durante el curso para futuras planeaciones?** El 90% de los profesores encuestados considera que tendrá en cuenta el uso de los recursos creativos para la planeación de clases.

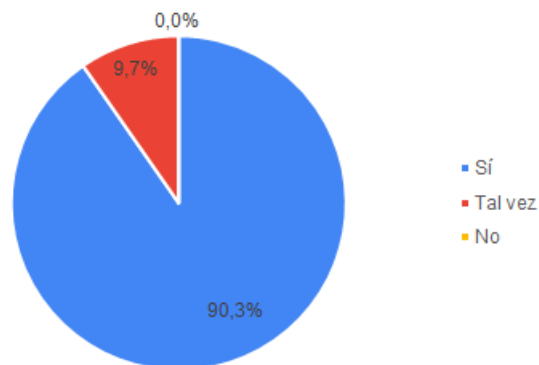


Figura 8. Probabilidad de uso de recursos audiovisuales en futuras planeaciones.

En las figuras 7 y 8, se evidencia que una gran mayoría del profesorado (90,3%) considera que las herramientas comunicativas utilizadas fueron útiles, lo que resulta importante en términos de funcionalidad, con alto grado de probabilidad de seguir aplicando las herramientas y estrategias creativas su práctica de enseñanza, respondiendo a las necesidades del contexto frente a la situación de emergencia sanitaria.

Instrumento 2: Productos docentes (Ver Anexo G)

El resultado del proceso formativo y la participación activa del profesorado se manifiesta en la entrega de los productos o creaciones elaboradas por los docentes en el marco del programa formativo. Los productos entregados, son recursos interactivos que utilizan herramientas visuales y sonoras como parte de su proyecto escolar. Cabe resaltar, que un porcentaje significativo de docentes, elaboraron su creación como medio de fortalecimiento de la lengua indígena Wayuunaiki de la etnia Wayuu, a través de la elaboración de audiolibros e imágenes interactivas. Cumpliendo de esta manera con el objetivo de promover la diversidad cultural y la comunicación intercultural del alumnado a través de herramientas creativas y comunicativas.

4 Resultados

Creagogía, busca ser un medio que, a corto plazo, fomente las metodologías artísticas y creativas en la escuela, con el fin de, por un lado, fortalecer la práctica docente, en términos de formación y apoyo al profesorado, aportando a la re-significación de su labor como creativos transformadores de la sociedad del siglo XXI. Por otro lado, a largo plazo, busca que las pedagogías creativas logren destituir a las pedagogías ortodoxas y tradicionales que velan por la repetición de contenidos y la homogenización del alumnado. De esta manera, Creagogía busca el reconocimiento de la diversidad cultural del alumnado a través de las artes, como herramienta que posibilita los procesos de enseñanza-aprendizaje participativos, el desarrollo de la expresión y comunicación simbólica de los diversos lenguajes culturales y la práctica de procesos inclusivos que responden a las necesidades e intereses de los niños, niñas y jóvenes de hoy.

Para lograr lo anterior, esta propuesta se ha consolidado como una herramienta de educación virtual E-Learning, lo cual posibilita la continuidad del proceso, y el acceso remoto a distintos territorios, comunidades e instituciones educativas a nivel nacional e internacional. Para ello, se propone a mediano plazo, robustecer los contenidos creados y ampliar la oferta de cursos que ofrece la plataforma, abriendo la posibilidad de crear diversos espacios de formación con diferentes enfoques y áreas del conocimiento, en torno a la promoción de pedagogías para la creatividad, innovación y cultura.

Dentro del panorama de resultados obtenidos, se identifica que un porcentaje significativo de docentes participantes, afirman que las herramientas y estrategias utilizadas, serán aplicadas e incluidas dentro de su metodología educativa, lo cual denota un resultado positivo del programa de formación, esperando que el profesorado promueva procesos de enseñanza participativos, que reconozcan la diversidad cultural del alumnado y respondan a las necesidades y retos que enfrentan actualmente.

Frente a la metodología del programa, una muestra significativa de docentes participantes, dicen estar satisfechos con la funcionalidad de la plataforma virtual y los encuentros de producción de contenidos, logrando la producción final de sus creaciones y proyectos escolares de manera exitosa.

Como objetivo de la propuesta, la revisión de referentes teóricos, ha fundamentado el ejercicio de elaboración y construcción del currículo del programa, lo cual resulta favorable en términos de validez teórica, referentes y antecedentes conceptuales, a su vez, los materiales bibliográficos y experiencias de varios autores fueron incluidos dentro del programa formativo como recursos adicionales que complementan y robustecen el proceso de formación.

Cabe mencionar que el programa formativo ejecutado en tiempos de emergencia nacional por Covid-19, representa un factor de apoyo y fortalecimiento de la práctica docente, quienes manifestaron que las herramientas y estrategias promovidas resultaron de gran utilidad para posibilitar la comunicación con la población estudiantil y la continuidad del ejercicio escolar de manera innovadora y creativa.

En cuanto al objetivo de implementar un plan de socialización, es preciso anotar el apoyo recibido por parte de la organización internacional Enseña por Colombia, miembro de la red global de educación Teach for all, al posibilitar un espacio de intercambio, reflexión y difusión de la propuesta con miembros de la red Alumni, actuales docentes y directivos de diversas instituciones sociales y educativas del país.

Dentro de los aspectos a mejorar, se encuentra la ampliación de los espacios de formación con mayor intercambio y participación del profesorado, a su vez, se hace necesario fortalecer el proceso de caracterización o lectura del contexto sociocultural de cada territorio y comunidad para responder con mayor incidencia a las necesidades o realidades detectadas.

5 Conclusiones

El proyecto de formación a docentes en pedagogías para la creatividad, innovación y cultura, surge a partir de las necesidades encontradas en torno a la falta de formación del profesorado y la ausencia de la creatividad en la escuela, siendo un factor que acarrea la práctica de pedagogías tradicionales y excluyentes. Así las cosas, se propone replantear el papel del arte como herramienta que potencia la comunicación intercultural a través de procesos participativos de expresión e intercambio cultural. Para esto, se propone el diseño e implementación de una propuesta de formación a docentes que permita fortalecer las prácticas educativas a través del arte y la creatividad, de manera que respondan a las necesidades del estudiantado.

El profesorado participante del programa, pertenece al territorio indígena Wayuu del departamento de la Guajira-Colombia, siendo una población diversa e intercultural, se propone posibilitar la participación de la totalidad de docentes de tres (3) instituciones educativas públicas rurales, para un total de 75 docentes, quienes mostraron interés en participar del programa de manera voluntaria a través de una encuesta de inscripción inicial.

Con el objetivo de lograr un mayor impacto de población beneficiaria y dadas las condiciones de la situación actual por la emergencia Covid-19, se realiza la elaboración y consolidación de una plataforma virtual E-learning, la cual posibilita espacios de educación a distancia personalizado. De esta manera, se lleva a cabo el programa de formación virtual, a través del desarrollo de módulos de aprendizaje en plataforma y una serie de sesiones o encuentros de intercambio de experiencias, participación y producción de contenidos Workshop, en los cuales se condensan los aprendizajes del proceso y se evidencian los productos educativos finales creados por los docentes.

El programa recibió apoyo de la organización internacional de educación Enseña por Colombia- Teach for all, a través de un espacio de socialización a miembros de la red, quienes se mostraron interesados en conocer, participar y seguir el proceso educativo de la propuesta.

La participación activa de 75 docentes indígenas en plataforma virtual E-learning, representa un impacto en términos de formación y fortalecimiento a los procesos interculturales del territorio Wayuu, al posibilitar herramientas virtuales y estrategias innovadoras que resultaron de gran utilidad para el desarrollo de los procesos educativos innovadores en la región, impulsando la creatividad del profesorado y la producción de contenidos de comunicación transmedia como audiolibros, piezas sonoras y productos interactivos que aportaron al reconocimiento de la riqueza cultural del territorio, y la preservación de la lengua Wayuunaiki.

Se proyecta la continuidad del proceso, dada la funcionalidad de la plataforma virtual, posibilitando el acceso ilimitado de participantes y la flexibilidad de los espacios formativos. A su vez, se espera abrir nuevos espacios de formación e interactividad de los contenidos. Por otro lado, se proyecta la ejecución de un plan de difusión de experiencias positivas de los docentes participantes, con el objetivo de alcanzar mayor impacto en la población educativa del país y poder lograr alianzas con distintas organizaciones sociales, educativas y culturales.

Esta iniciativa, ha logrado consolidar un espacio interactivo de formación al profesorado en pedagogías creativas para posibilitar el fortalecimiento de las prácticas educativas a través del arte, una herramienta que merece resignificarse en la escuela, como agente político para el cambio social y el reconocimiento de la diversidad cultural de las comunidades.

6 Limitaciones y prospectivas

Las principales dificultades del proceso de implementación de la propuesta, surgen principalmente a causa de la situación de emergencia nacional Covid-19, la cual obstaculizó la ejecución de las sesiones de formación presencial. A su vez, la ejecución del programa 100% virtual, representó en parte, un factor de riesgo, debido a que la población participante no contaba con el óptimo manejo de las herramientas virtuales, así como tampoco se garantizaba la conectividad estable a internet, dadas las condiciones del contexto. Adicionalmente, esta misma situación, redujo en gran parte los tiempos planteados inicialmente para el desarrollo de las sesiones presenciales, ya que los tiempos virtuales no funcionan de la misma manera que los presenciales.

La propuesta busca seguir su implementación, teniendo en cuenta las posibilidades que abre la plataforma virtual y las nuevas herramientas de comunicación e interactividad digital.

De esta manera, se espera fortalecer los contenidos curriculares del programa, lograr nuevas alianzas estratégicas e impactar diferentes comunidades educativas, haciendo énfasis en la población étnica, diversa e intercultural. Adicional a esto, enfrentamos con incertidumbre la situación de emergencia social, lo cual probablemente requerirá la continuidad de este tipo de estrategias para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje a distancia.

Referencias bibliográficas

- Abello, Marina & Calvo, Gloria & Arbeláez, María & M, Vergara & Camacho, Sebastián & Jaramillo, Felipe & Prieto, Claudia. (2004). Las necesidades de formación permanente del docente.
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid. Catarata.
- Acaso, M. (2017). Del design thinking al art thinking: cómo transformar la educación a través de las artes Congreso de innovación. Recuperado de https://2017.congresoinnovacion.educa.aragon.es/documents/49/Maria_Acaso.pdf
- American Psychological Association, Coalition for Psychology in Schools and Education. (2015). Top 20 principles from psychology for preK–12 teaching and learning
- Bauman, Z. (2007): Los retos de la educación en la modernidad líquida, Barcelona: Cedis.
- Mundet, A. (2015): Art as an educative and social tool . Universidad de Barcelona-IDIAP. Revista Complutense de Educación.
- Calvo, A. (2018). Escuelas innovadoras y familias creativas. Acción Magistral. Fad-BBVA.
- Chalmers, F. (2003): Arte, educación y diversidad cultural. Barcelona. Paidós
- Cubillos, E. (2012). Ciudadanías en el límite. Fotografía participativa. Universidad nacional de Colombia, facultad de ciencias humanas, departamento de trabajo social
- Ferreiro, R. (2006). El reto de la educación del siglo XXI: la generación N Apertura, vol. 6, núm. pp. 72-85 Universidad de Guadalajara, México
- Frega, A. (2007). Educar en creatividad. Academia Nacional de Educación. Buenos Aires.
- Giroux, H.A. (1990). Los profesores como intelectuales. Hacia una pedagogía crítica del aprendizaje. Barcelona: Paidós/Madrid: M.E.C.
- López, I. (2017): Arte político y compromiso social. El arte contemporáneo como transformación creativa de conflictos. Universidad de granada. España

López, M. (2014): La importancia de la expresión artística en el desarrollo humano: creatividad y arte como terapia. Cao. Madrid.

Lowénfeld, V. (1947): Creative and Mental Growth, Nueva York. Macmillan

Revilla Carrasco, A.; Olivares Gázquez, P. (2019). La interculturalidad desde la Educación Artística. Las posibilidades curriculares a través del Arte Negroafricano. Dedicar. Revista de educación y humanidades. España

Robbinson, K (2009). The Element: How Finding Your Passion Changes Everything. New York: Viking.

Sánchez, C (2017): “El ethos creativo: debates y diagnósticos sobre el nuevo imperativo moderno”, Política y Sociedad, 54(3), pp. 621-640

Solano, A. (2014): “Ciencia, Sociedad y Arte. Una aproximación socio-histórica”, Sociología y tecnociencia/Sociology and Technoscience.

Anexo A. [Plataforma LMS E-learning](#)



Materializa tus ideas

Creemos en el poder de la creatividad para innovar la educación del siglo XXI



Galería sesiones de formación virtual

The screenshot displays a Zoom virtual meeting interface. At the top, a video gallery shows three participants: Monangelica..., Viviana Garzon, and Edegarro. The main content area shows a presentation slide with a pink background, a pair of glasses, and the text: **Manos a la obra**, CREACIÓN DE IMAGEN INTERACTIVA, and Acceso a la escuela virtual de CREAGOGÍA. On the right, a 'Participantes (30)' list shows names such as Ilic Jose Gonzalez Collazos, Mangara Gonzalez, Milagro Gonzalez, Miralis Ramos, Mónica Duque, Mico E (4), Naleth Arzuza, Shaury Gonzalez, Tatiana, Yisel pabe, YULIBETH ELIDA FERNANDEZ IPUANA, Yosmary, Galaxy J4 Core, and Ines Maria. The Windows taskbar at the bottom shows the time as 5:11 p.m. on 25/04/2020.

Register

Registrarte en este sitio es fácil. Simplemente rellena los siguientes campos y tendrás una nueva cuenta creada para ti al instante.

DETALLES DE LA CUENTA

Nombre de usuario (Requerido)

Dirección de correo electrónico (Requerido)

Escribe una contraseña (Requerido)

Confirma la contraseña (Requerido)

VISITANDO PÁGINA 1 DE 1



Creagogía LAB

☆☆☆☆☆ (1 VALORACIONES) 75 ALUMNOS

La creatividad no es un privilegio reservado sólo a algunos genios, la creatividad es el recurso de mayor valor en...



CREAGOGIA

GRATIS



INICIO / CURSO / INNOVACIÓN / CREAGOGÍA LAB

Profesores

CREAGOGIA

Creagogía LAB

★★★★★ (1 VALORACIONES) 75 ALUMNOS

HOME CURRICULUM REVIEWS MIEMBROS ACTIVIDAD EVENTS DRIVE

La creatividad no es un privilegio reservado sólo a algunos genios, la creatividad es el recurso de mayor valor en nuestra sociedad del conocimiento.



En este curso vas a explorar herramientas y recursos que despertarán tus ganas de crear una nueva forma de enseñar. Piensa en las reglas de los profesores y prepárate para romper alguna, hacer muchas

HACER ESTE CURSO
Activar Windows





Ve a Configuración para activar Windows.

CONTENIDO DEL CURSO











Introducción

 Pedagogías para la creatividad DETALLES	GRATIS	 00:04:00
--	--------	--

Exploración de talentos

 ¿Cómo generar ideas? DETALLES	GRATIS	 00:20:00
 Talentos e intereses DETALLES	GRATIS	 00:35:00

Art Thinking

 Art Thinking (Pensamiento artístico) DETALLES	GRATIS	 02:00:00
 Diseña tu propio currículo DETALLES	GRATIS	 01:00:00
 Comunicación para el aprendizaje DETALLES	GRATIS	 00:30:00
 Seamos Makers! (constructores/productores) DETALLES	GRATIS	 01:00:00
 Educación STEAM	GRATIS	 00:30:00

75 ALUMNOS MATRICULADOS



ARCHIVOS

[enero 2020](#)

CATEGORÍAS

[Uncategorized](#)

META

[Registro](#)

[Acceder](#)







[Feed de entradas](#)

[Feed de comentarios](#)

[WordPress.org](#)

[CURRICULUM](#) [REVIEWS](#) [MIEMBROS](#) [ACTIVIDAD](#) [EVENTS](#) [DRIVE](#)

Activar Windows

 Diseña tu propio currículo DETALLES	GRATIS	 01:00:00
 Comunicación para el aprendizaje DETALLES	GRATIS	 00:30:00
 Seamos Makers! (constructores/productores) DETALLES	GRATIS	 01:00:00
 Educación STEAM DETALLES	GRATIS	 00:30:00

META

[Registro](#)





[Acceder](#)

[Feed de entradas](#)

[Feed de comentarios](#)

[WordPress.org](#)

Manos a la obra

 Manos a la obra DETALLES	GRATIS	 02:00:00
 Historias que enseñan! DETALLES	GRATIS	 00:30:00

Educación en casa- SOS Covid-19

 Creación de contenidos DETALLES	GRATIS	 00:30:00
--	--------	--

COURSE REVIEWS

Anexo B. Diseño y estética de contenidos

ART THINKING
 Metodología que utiliza las artes como herramientas pedagógicas para desarrollar estrategias de pensamiento, para aprender a aprender

PALETA DE PENSAMIENTOS

Razonamiento Explorar puntos de vista Cuestionar e investigar
 Observar y escribir Comparar y conectar Aclarar lo complejo

¿CÓMO SE UTILIZA ESTA PALETA EN CLASE?

Cada color propone una serie de estrategias y preguntas para ser utilizadas a partir de una obra de arte (Pinturas, imágenes, sonidos, videos, películas, fotografías, etc.). Es una herramienta creativa que podrás usar para tus clases en cualquier área del conocimiento.

¿CUÁLES SON SUS BENEFICIOS?

- Generar ideas creativas
- Identificar partes, dimensiones y razonamientos.
- Explicar y argumentar con evidencias visibles
- Formular preguntas y crear metáforas
- Comparar y conectar arte y contenido de todas las áreas, pasión y realidades, cultura y vida
- Conectar y consolidar aprendizajes
- Preparar síntesis y conclusiones con evidencia

Calvo, A. (2018). Escuelas innovadoras y familias creativas. Acción Magisterial. FEI. BBVA

DISEÑA TU PROPIO CURRÍCULO

Conectar con la comunidad

La idea es que tú y tus estudiantes conozcan su territorio, sus gentes, personas y dinámicas de vida mientras asumen un ROL dentro de la comunidad que irá siendo desarrollado a través de desafíos y retos según tu área de enseñanza o según las capacidades que quieras abarcar.

En esta dinámica aparecerán muchos roles y equipos, desde el alcalde, hasta personajes históricos, campesinos, vendedores, artesanos, etc...

¿Cuál es la historia que integra a la comunidad?

COMPETENCIAS SEGÚN LOS ROLES

COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

ROLES:
 ESCRITORES
 PRESENTADORES
 GUIONISTAS
 NARRADORES
 CUENTA CUENTOS

Escribir todo tipo de textos sin limitaciones
 Presentaciones orales
 Inventar y crear historias- definiciones
 Crear foros-debates
 Escribir poesía, canciones, historias

COMPETENCIA MATEMÁTICA, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ROLES:
 INGENIEROS
 BANQUEROS
 MÉDICOS
 CIENTÍFICOS
 INVESTIGADORES

Crear taxonomías
 Cuantificar elementos de la vida real
 Juegos de pensamiento lógico
 Reconocer patrones en la naturaleza
 Crear y manipular objetos, prototipos que den solución a posibles problemas

Calvo, A. (2018). Escuelas innovadoras y familias creativas. Acción Magisterial. FEI. BBVA

COMPETENCIA DIGITAL

ROLES:
 DISEÑADORES
 COMUNICADORES
 FOTÓGRAFOS
 ENTREVISTAS
 USO DE MEDIOS
 VIDEO-RADIO-TV

Crear grabaciones, entrevistas, audios, videos, blogs
 Crear collages
 Noticiero escolar
 Periódico escolar
 Mesa radial

APRENDER A APRENDER

ROLES:
 LÍDERES
 MEDIADORES
 TRABAJADORES SOCIALES

Generar reflexiones de aprendizaje
 Narrar historias de vida
 Detectar destrezas de pensamiento

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

ROLES:
 POLÍTICOS
 PSICÓLOGOS
 ABOGADOS
 ARQUEÓLOGOS

Crear grupos cooperativos
 Promover grupos de apoyo
 Delegar roles de convivencia para trabajar en equipo

EXPRESIONES CULTURALES

ROLES:
 ARTISTAS
 COCINEROS
 COMERCIANTES

Identificar expresiones culturales de la vida cotidiana
 Crear composiciones visuales y sonoras
 Reconocer la diversidad cultural del territorio- identidades

TU ROL: EXPLORAR, CUESTIONAR

OBSERVA CON DETALLE LA COTIDIANIDAD DEL CONTEXTO - DESCUBRIRÁS NUEVAS IDEAS

REDACTA OBJETIVOS PARA LOGRAR EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

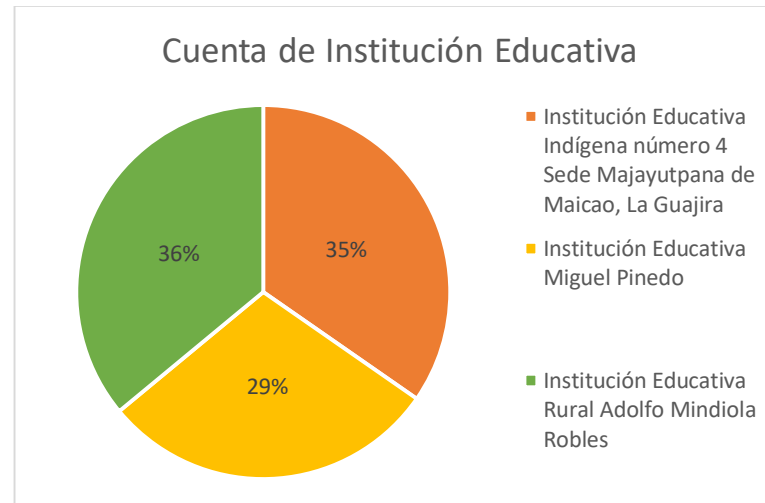
HAZ MUCHAS PREGUNTAS- SOLPRÉNDETE DE LO COTIDIANO- RELACIONALO CON TU ÁREA

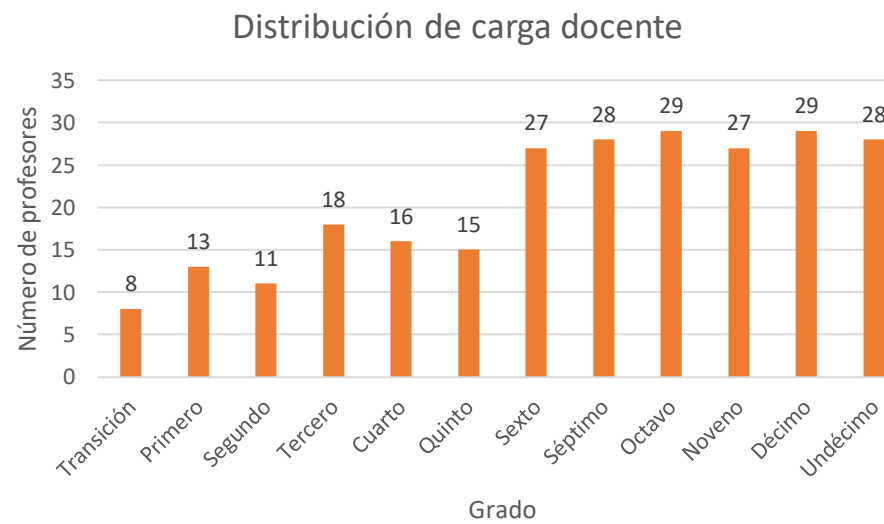
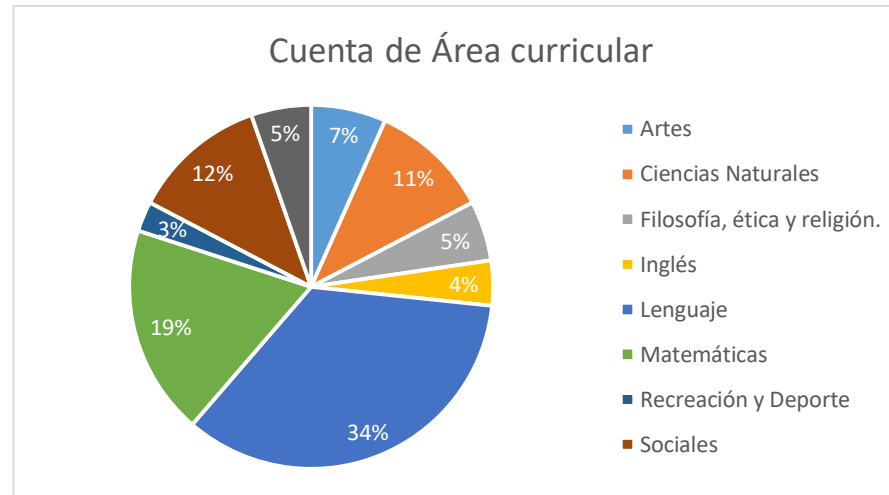
CONSTRUYE LA NARRACIÓN CON UN SENTIDO COMÚN A PARTIR DE LAS HISTORIAS Y RETOS DE CREACIÓN DE LOS DIFERENTES ROLES CON UN SENTIDO COMÚN Y LIGADO A TU ÁREA

Calvo, A. (2018). Escuelas innovadoras y familias creativas. Acción Magisterial. FEI. BBVA

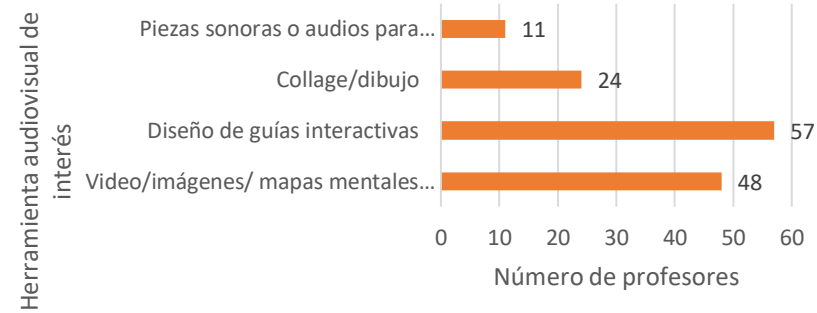
Anexo C. Gráfica- Encuesta de inscripción

Total docentes inscritos: 75

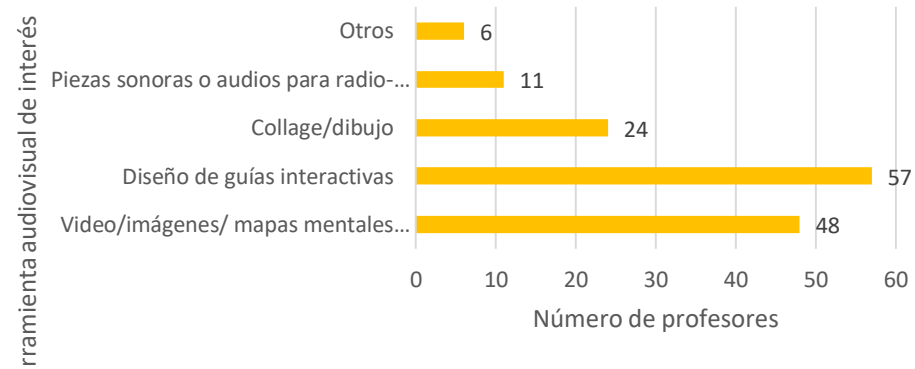





Herramientas audiovisuales de interés para los profesores



Herramientas audiovisuales de interés para los profesores



Anexo D. Encuesta de percepción final



Encuesta de percepción Creagogía LAB 2020

Para nosotros es muy importante conocer tu experiencia en el programa. Por tal razón, agradecemos responder la siguiente encuesta con honestidad, con el propósito de continuar con el mejoramiento de nuestro programa.

¡Gracias por tu colaboración!

Nombre completo *

Texto de respuesta corta

Institución Educativa *

1. Institución Educativa Indígena número 4 Sede Majayutpana de Maicao
2. Institución Educativa Miguel Pineda
3. Institución Educativa Rural Adolfo Mendiola Robles

La sesión de formación y herramientas utilizadas han sido útiles para la práctica docente *

Califica la afirmación utilizando la siguiente escala: 5. Totalmente de acuerdo, 4. De acuerdo, 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2. En desacuerdo, 1. Totalmente en desacuerdo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Aprendí nuevas estrategias para fomentar la creatividad que son susceptibles de ser replicadas *
en las aulas de mi contexto.

Califica la afirmación utilizando la siguiente escala: 5. Totalmente de acuerdo, 4. De acuerdo, 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2. En desacuerdo, 1. Totalmente en desacuerdo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

La formación me permitió plantear nuevas ideas para desarrollar las clases. *

Califica la afirmación utilizando la siguiente escala: 5. Totalmente de acuerdo, 4. De acuerdo, 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2. En desacuerdo, 1. Totalmente en desacuerdo.

1	2	3	4	5
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Me gustaría seguir indagando sobre las temáticas abordadas en el curso. *

Califica la afirmación utilizando la siguiente escala: 5. Totalmente de acuerdo, 4. De acuerdo, 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2. En desacuerdo, 1. Totalmente en desacuerdo.

1 2 3 4 5

Señala tres fortalezas de la formación (incluye sesiones de formación y plataforma e-learning) *

- Estructura y accesibilidad de la plataforma virtual
- Uso de herramientas virtuales diversas e innovadoras
- Relevancia de las temáticas
- Articulación de las temáticas en la plataforma virtual y las sesiones de formación.
- Gestión de los tiempos
- Otra...

Señala tres áreas de mejora (incluye sesiones de formación y plataforma e-learning) *

- Articulación de las temáticas en la plataforma virtual y las sesiones de formación.
- Relevancia de las temáticas
- Gestión de los tiempos
- Estructura y accesibilidad de la plataforma virtual
- Uso de herramientas virtuales diversas e innovadoras
- Otra...

¿Consideras que las herramientas audiovisuales presentadas son útiles para tiempos de emergencia, como el aislamiento preventivo por COVID-19? *

1. Sí
2. No
3. Tal vez

¿Consideras que las herramientas audiovisuales presentadas son útiles para tiempos de emergencia, como el aislamiento preventivo por COVID-19? *

1. Sí
2. No
3. Tal vez

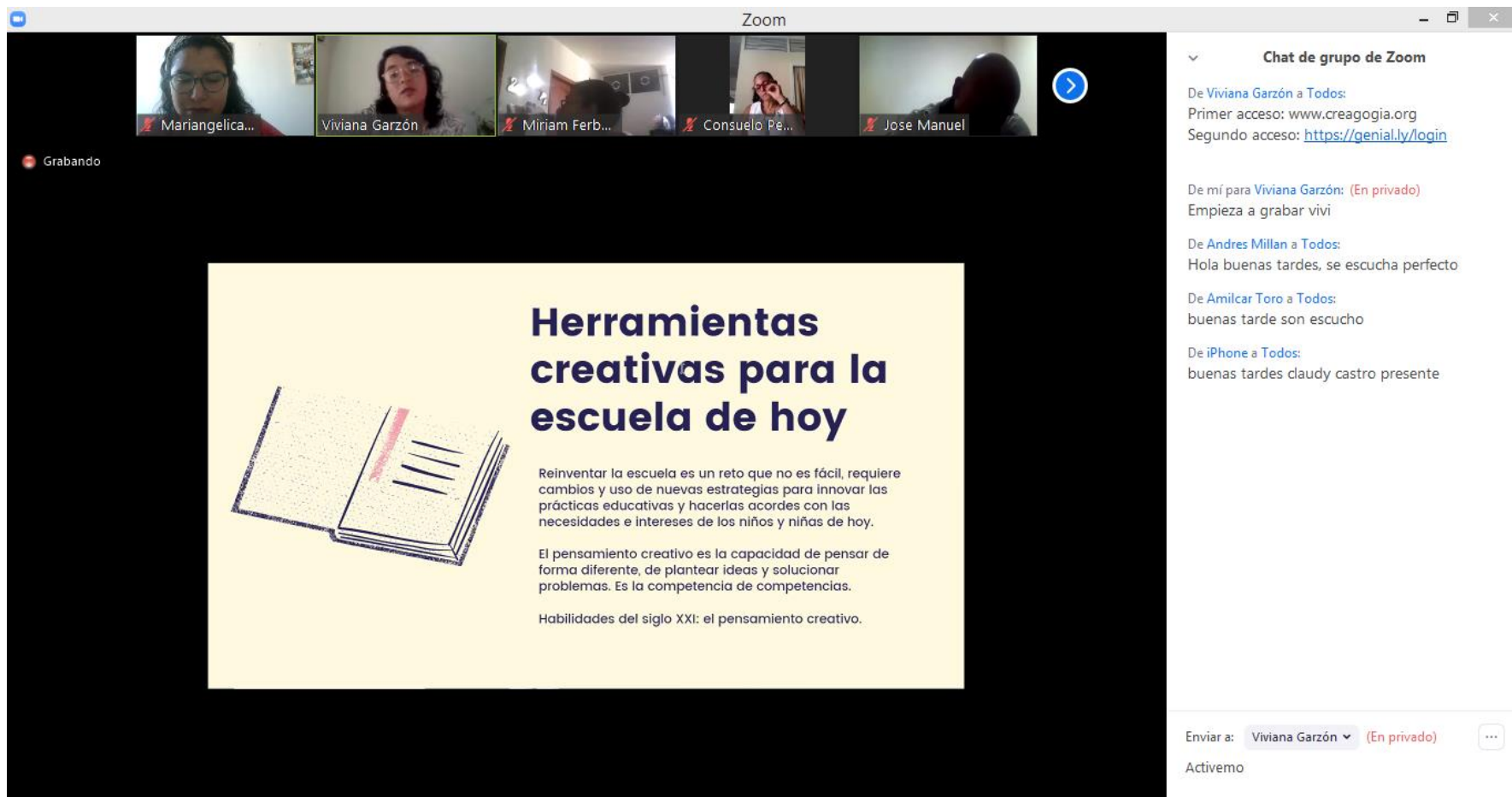
¿Tendrías en cuenta los recursos presentados durante el curso para futuras planeaciones?

1. Sí
2. No
3. Tal vez

Comentarios adicionales sobre la formación Creagogía LAB *

Texto de respuesta larga

Anexo A. Registro visual Workshop 1



The image shows a Zoom meeting interface. At the top, there are five video thumbnails of participants: Mariangelica..., Viviana Garzón, Miriam Ferb..., Consuelo Pe..., and Jose Manuel. A 'Grabando' (Recording) indicator is visible in the top left. The main content is a presentation slide with a yellow background. The slide features a drawing of an open book on the left and the following text on the right:

Herramientas creativas para la escuela de hoy

Reinventar la escuela es un reto que no es fácil, requiere cambios y uso de nuevas estrategias para innovar las prácticas educativas y hacerlas acordes con las necesidades e intereses de los niños y niñas de hoy.

El pensamiento creativo es la capacidad de pensar de forma diferente, de plantear ideas y solucionar problemas. Es la competencia de competencias.

Habilidades del siglo XXI: el pensamiento creativo.

On the right side of the Zoom window, there is a chat window titled 'Chat de grupo de Zoom'. It contains several messages:

- De Viviana Garzón a Todos: Primer acceso: www.creagogia.org
Segundo acceso: <https://genial.ly/login>
- De mí para Viviana Garzón: (En privado) Empieza a grabar vivi
- De Andres Millan a Todos: Hola buenas tardes, se escucha perfecto
- De Amilcar Toro a Todos: buenas tarde son escucho
- De iPhone a Todos: buenas tardes claudy castro presente

At the bottom of the chat window, there is a text input field with 'Activemo' and a dropdown menu set to 'Viviana Garzón' with '(En privado)' next to it.

The image shows a Zoom meeting interface. At the top, there is a video gallery with five participants: Mariangelica..., Viviana Garzón, idalenis, Astrid Saltaren, and bejulimar1975@... Below the gallery is a browser window displaying a Canva design. The design is a two-column slide. The left column has a pink background and contains the text "A tu ritmo Sin miedo" and "PASO A PASO". The right column has a yellow background and contains three numbered steps: 1) Brinda toda tu atención, para seguir los pasos de acceso y creación de contenidos; 2) Mantén tu micrófono en silencio cuando no estás hablando.; 3) Mantén la calma. El sistema puede fallar o ir lento. Escribemos en el chat y te esperamos. To the right of the slide is a Zoom chat window with several messages from participants like oscar espinosa perez, Viviana Garzón, Astrid Saltaren, and leydis Julio. At the bottom of the screen, there is a Windows taskbar with a file explorer window open to "Does Your Busines...png" and a system tray area with "Activar Windows" and "Enviar a: Todos" buttons.

**A tu ritmo
Sin miedo**

**PASO
A
PASO**

- 1) Brinda toda tu atención, para seguir los pasos de acceso y creación de contenidos
- 2) Mantén tu micrófono en silencio cuando no estás hablando.
- 3) Mantén la calma. El sistema puede fallar o ir lento. Escribemos en el chat y te esperamos.

Chat de grupo de Zoom

De oscar espinosa perez a Todos:
nuevamente se me descargo el celular que pena y por aqui, no lo escucho..lastima

De mí para Viviana Garzón: (En privado)
Taller de radio mañana !!

De Astrid Saltaren a Todos:
como es el proceso de la adquisición del link

De mí para Todos:
Agradecemos que llenen la siguiente encuesta para evaluar la sesión:
<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfA3X29VDpUtxVEXIKoxuinwH8O124E6FXhFafHAOwfU47QNA/>

De Astrid Saltaren a Todos:
para poder acceder a reuniones con los estudiantes

De leydis Julio a Todos:
Muchas gracias.....

De oscar espinosa perez a Todos:
Se ve facil y util, gracias por su tiempo..lastima que se me descargo el equipo y aqui en el pc ..el sonido no me dejo escuchar bien



Usted está viendo la pantalla de Viviana Garzón Ver Opciones

Mariangelica Gutierr...

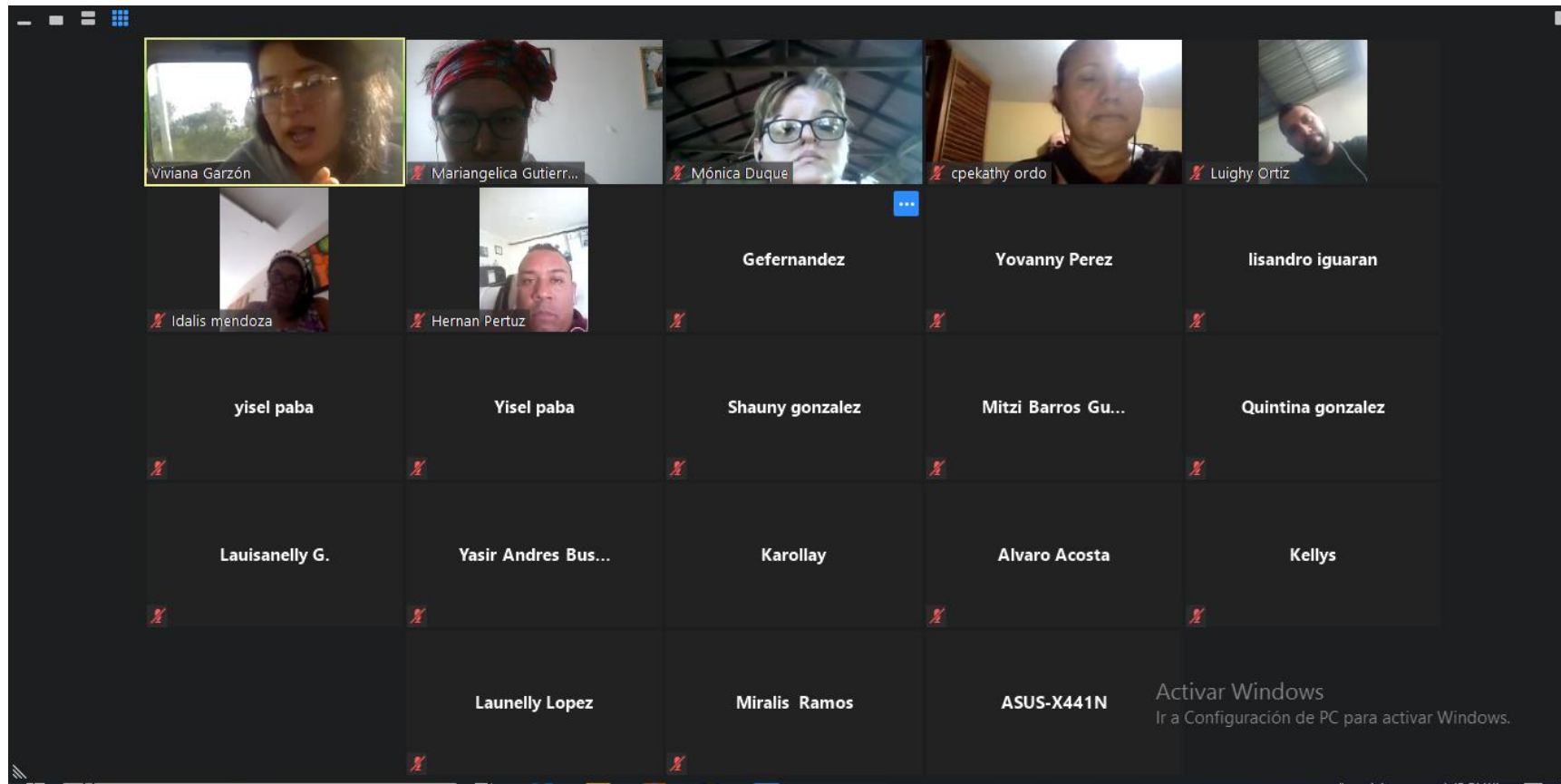
Viviana Garzón

Gerlyn salas hernan...

Edegardo Reyes Coord...

Activar Windows
Ir a Configuración de PC para activar Windows.

Anexo F. **Registro visual Workshop 2**



Usted está viendo la pantalla de Viviana Garzón Ver Opciones

Mariangelica Gu...
Viviana Garzón
Mónica Duque
Luighy Ortiz
Yovanny Perez

Chat de grupo de Zoom

De Viviana Garzón para mí: (En privado) toma foto

De mí para Launelly Lopez: (En privado) Profesora Launelly. Una vez ingrese al programa, dar clic en Pistas

De Launelly Lopez a Todos: Ya

De mí para Launelly Lopez: (En privado) y en agregar Pista Nueva

De Launelly Lopez a Todos: Ya

De Yasir Andres Bustos Florez a Todos: Listo

De mí para Launelly Lopez: (En privado) Luego, dar clic en el botón del círculo rojo para iniciar la grabación

De Viviana Garzón a Todos: <https://www.elongsound.com/>

De mí para Launelly Lopez: (En privado) puede utilizar algún cuento o texto que tenga a la mano

De Launelly Lopez para mí: (En privado) Okz gracias

elongsound banco de sonidos

Acceso usuarios Buscar Sonidos ES EN

Crea espacios sonoros

El resultado final de cualquier proyecto audiovisual dependerá de la calidad del sonido o música que elijas. En elongsound te ayudamos a conseguir el mejor ambiente musical para tu proyecto, el mejor espacio sonoro para tus video-creaciones o los mejores efectos de sonido para tus animaciones. Si no encuentras lo que necesitas no dudes en contactar con nosotros, estaremos encantados de ayudarte.

Creación musical

Activar Windows

Re-Iniciar Audio Iniciar video Participantes 23 Chatear Compartir pantalla Grabar Reacciones Salir de la reunión

The screenshot shows a Zoom meeting interface. At the top, a green banner reads "Usted está viendo la pantalla de Viviana Garzón" and "Ver Opciones". The participant list includes Mitzi Barros Gu..., Quintina gonzalez, Luisanelly G., Karollay, and Alvaro Acosta. The main content is a Canva design titled "Ventajas de la radio como recurso educativo" with three bullet points: "Accesibilidad en zonas rurales.", "Aprovecha el contexto de la población para la creación de contenido.", and "Une a la familia entorno al proceso de enseñanza-aprendizaje." The design features an illustration of a radio tower and a boombox. To the right, a Zoom chat window is open, showing messages from participants like yisel paba, Hernan Pertuz, and Miralis Ramos. The Windows taskbar at the bottom shows several open files and a watermark for "Activar Windows".

Ventajas de la radio como recurso educativo

- Accesibilidad en zonas rurales.
- Aprovecha el contexto de la población para la creación de contenido.
- Une a la familia entorno al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Chat de grupo de Zoom

De mí para Viviana Garzón: (En privado)
Empieza a grabar

De yisel paba a Todos:
yo no lo tengo aun

De Hernan Pertuz a Todos:
Buenas tardes a todos

De mí para Todos:
Descargar la siguiente plataforma de edición de audio en su computador
<https://audacity-portable.uptodown.com/windows/descargar>

De Miralis Ramos a Todos:
buenas tardes

De mí para Viviana Garzón: (En privado)
vivi graba

De Miralis Ramos a Todos:
Aun no se me activa la cuenta, dice que el código tiene error.

De mí para Miralis Ramos: (En privado)
Profesora Miralis, ¿Se refiere a la cuenta de creagogía?

Anexo G. Muestra productos educativos de los docentes

Imágenes interactivas

JOO'UYA WAASHAJAIWA
WANÜIKI
Vamos a hablar nuestra lengua

audio_002

Antusü pia (Femenino)
Antüshi pia (Masculino)
Antüshii jia (Plural)

