



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

**Talleres Para El Desarrollo De La Creatividad, Innovación, Tecnologías De
La Información Y La Comunicación, Sustentados En El Aprendizaje
Colaborativo En Contexto De Crisis Sanitaria**

**(Incidencia de los talleres de formación docente en la práctica profesional
docente, en contexto de crisis sanitaria)**

**Tesis para optar al Grado de Magíster en Educación Mención Currículo y
Comunidad educativa**

CAROLINA LIBERTAD SEPULVEDA CASTILLO

Director(a):
ZULEMA SERRANO ESPINOZA

Comisión Examinadora:
HUGO TORRES CONTRERAS

Santiago de Chile, año 2021

Dedicatoria

Dedico esta tesis a mi hijo Daniel, mi sobrino José y a mis estudiantes, que me inspiran a ser mejor cada día.

Agradecimientos

Mi más sincero agradecimiento a quienes me apoyaron en todo este proceso. En especial a mi familia, pareja, amigos y amigas, por su apoyo y contención. A los estudiantes de pedagogía en música y a mis colegas que colaboraron en esta investigación. A mis profesores y compañeros, por compartir su tiempo y sabiduría. Muy agradecida.

Tabla de contenido

Dedicatoria	1
Agradecimientos	2
Resumen	6
Introducción	7
2. Formulación.....	9
2.1. Pregunta de Investigación.....	11
2.2. Objetivos	15
3. Marco de Referencia	16
3.1. Creatividad, Innovación y Aprendizaje Colaborativo	16
3.2. Formación Inicial Docente	24
3.3. Educación en contextos de crisis sanitaria.....	29
4. Metodología y Diseño de Investigación	34
4.1 Método y Tipo de Investigación	34
4.2 Enfoque de investigación atribuida al paradigma cuantitativo.....	35
4.3. Diseño de Investigación.....	36
4.4. Población y selección de la muestra no probabilística	38
4.5. Participantes.....	38
4.6. Enfoque de investigación atribuida al paradigma cualitativo.....	39
4.7. Estudio de Caso	39
4.8. Técnicas de Recogida de Información	40
4.9. Método de Análisis de datos	40
5. Recolección de datos y análisis de resultados	41
5.1. Análisis Cuantitativo	41
5.1.1. Características del grupo experimental y grupo control	41
5.1.2. Resultados de Test TAEC de abreacción para evaluar la creatividad	45
5.1.3. Comprobación de Hipótesis.....	51
5.1.4. Resultados Cuestionario REATIC	55
5.2. Análisis Cualitativo	64
5.2.1. Análisis de datos Cualitativos.....	65
5.2.2. Codificación	65
5.2.3. Categorización.....	73
5.2.4. Relación.....	75
5.2.5. Teorización.....	76
6. Conclusiones.....	79
6.1. Con relación al problema de investigación	79
6.2. Con relación al objetivo general.....	80

6.3. Con relación a los objetivos específicos.....	81
6.4 Conclusiones finales.....	85
7. Bibliografía	89
8. Anexos.....	95
8.1. Visualización del taller y ejemplos de presentaciones	95
8.2. Instrumentos de Evaluación	124
8.2.1. Plantillas de corrección de la expresión figurativa.....	127
8.2.2. Plantillas indicadoras de apertura para evaluar la resistencia al cierre ...	128
8.2.3. Ejemplo de aumento de puntaje antes y después del taller.....	129
8.2.4. Ejemplo de disminución de puntaje antes y después del taller.....	132
8.3. Instrumento cuestionario REATIC	135
8.4. Transcripción de grupo focal.....	138

Índice de tablas y gráficos

Gráfico 1.....	41
Tabla 1	42
Tabla 2	42
Gráfico 2	43
Tabla 3	43
Tabla 4	44
Tabla 5	45
Tabla 6	46
Gráfico 3	47
Tabla 7	48
Gráfico 4.....	49
Gráfico 5	50
Tabla 8	51
Tabla 9	52
Tabla 10	53
Tabla 11.....	53
Tabla 12	54
Tabla 13.....	56
Tabla 14	56
Tabla 15.....	58
Tabla 16	60
Tabla 17	62

RESUMEN

El presente estudio pretende indagar a través de la incidencia de talleres que promueven el desarrollo de la creatividad, innovación educativa, el uso y conocimiento respecto de las tecnologías de la información y la comunicación en la práctica profesional de dieciocho estudiantes de formación docente en práctica profesional (muestra) en contexto de crisis sanitaria, sustentados en el aprendizaje colaborativo. El enfoque de investigación es mixto, cuantitativo y cualitativo para lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio. En cuanto al paradigma cuantitativo, se llevará a cabo un estudio comparativo-causal, se compararán dos grupos independientes, un grupo experimental, que forman parte de los talleres de formación docente y un grupo control independiente, que no cursan dicho taller. De modo que se diseñó un cuasi-experimento cuya variable dependiente (la creatividad de los estudiantes) se medirá a través de la aplicación del instrumento validado (TAEC). “Test de abreacción para evaluar la creatividad” (De la Torre, 1991). En el proceso de impartición de los talleres, se formará en torno a la alfabetización digital y específicamente a las TICS, es por ello, que a través de un cuestionario validado (REATIC, 2011) se indagará respecto al uso y conocimiento TICS una vez finalizado el taller. En cuanto al paradigma cualitativo de carácter fenomenológico, exploratorio de tipo estudio de casos, se utilizará la técnica de grupo focal, cuyo propósito principal es comprender las experiencias de los estudiantes con respecto al proceso de formación en los talleres y la innovación educativa durante su práctica profesional, en este contexto de crisis sanitaria. Finalmente, el método de análisis de los datos estará basado en el diseño de triangulación concurrente. (Folgueiras & Chenda, 2017)

PALABRAS CLAVE: Creatividad, innovación, tecnologías de la información y la comunicación, trabajo colaborativo, educación a distancia y formación inicial docente

1. INTRODUCCIÓN

La creatividad es un tema, que ha sido ampliamente estudiado desde mediados del siglo XX, en Chile ha sido incorporado como parte de las habilidades del Siglo XXI en la reforma curricular del 2019, al igual que la innovación, colaboración y la alfabetización digital. Por lo tanto, la formación docente en torno a estos procesos es prioritario.

La crisis sanitaria, sin embargo, forzó a las instituciones educativas a implementar la educación a distancia para mantener el distanciamiento social, es por esta razón, que nace la motivación de realizar esta investigación en torno al diseño y la implementación de talleres para el desarrollo de la creatividad, innovación, tecnologías de la información y la comunicación, sustentados en el aprendizaje colaborativo, a estudiantes en práctica de la carrera de Pedagogía en Artes Musicales en su proceso de práctica profesional. El objetivo general de la investigación es: Conocer las percepciones de los estudiantes en torno a las estrategias innovadoras educativas durante el proceso de práctica profesional en un contexto de distanciamiento social y de educación a distancia.

La investigación posee un diseño mixto, ya que los datos analizados son cuantitativos y cualitativos. Para el análisis se utilizó el diseño de triangulación concurrente, que permite recoger datos de forma simultánea y cruzar la información que se verán reflejadas en las conclusiones finales.

En la primera parte se plantea la formulación, la problemática y los objetivos, para luego dar paso a un marco de referencia, cuyos temas principales son la creatividad, la innovación y el aprendizaje colaborativo, la formación inicial docente y la educación a distancia.

A continuación, se muestran tres análisis, primero los resultados de los niveles de creatividad que se midieron a través del Test TAEC creado por Saturnino de la Torre en 1991. Se realizó un cuasi-experimento, con un grupo experimental y un grupo control planteando la siguiente hipótesis: Los niveles de creatividad en estudiantes del grupo experimental aumentaran después del taller.

Con la finalidad de medir el nivel de uso y conocimientos en torno a las TICs, se aplicó un cuestionario REATIC, a los estudiantes.

En relación al análisis cualitativo, se muestran los resultados del grupo focal que se realizó al final de la implementación del taller a los estudiantes participantes, que dio una respuesta más amplia y profunda.

Finalmente aparecen las conclusiones en torno a cada uno de los objetivos planteados, para dar lugar a las conclusiones finales.

2. FORMULACIÓN

Esta investigación nace de la observación de estudiantes de Pedagogía en Artes Musicales en su desarrollo académico y artístico en el curso de sus estudios de pregrado en la Universidad Tecnológica INACAP sede Vicente Pérez Rosales, ex Universidad Vicente Pérez Rosales, en asignaturas como *Práctica Profesional*, *Evaluación Educativa*, *Gestión Educativa*, y *Gestión de Proyectos Socio Educativos*, frente a una evidente transformación social, reformas curriculares a nivel nacional, cambios paradigmáticos en el siglo XXI a nivel epistemológico, tecnológico, social, emocional y político en contexto de crisis social y pandémica.

Desde la perspectiva de la innovación pedagógica o estrategias innovadoras educativas, término que se profundizará más adelante, tanto docentes como estudiantes han visto -sobre todo en procesos de crisis, la necesidad de generar transformaciones y profundizar los procesos de enseñanza y aprendizaje, que compatibilicen con la modalidad de educación a distancia durante la pandemia originada por el corona virus (Sars Covid 19) , preparando así formas diversas de enfrentar estos desafíos desde un enfoque educativo.

Concretamente un estudio realizado por la UNICEF (2016) mostró que han subido los niveles de estrés, depresión y ansiedad en la sociedad. Actualmente, con la crisis social, económica y sanitaria, los gobiernos han tenido que implementar programas de educación utilizando herramientas de tecnología

educativa y la educación a distancia, que han generado oportunidades pero también desafíos que presentan el aislamiento social. En efecto, esto no sólo afecta los procesos de aprendizaje, sino que también el bienestar socio emocional en todos los actores de la comunidad educativa y principalmente en estudiantes. Sin embargo, los antecedentes de educación digital en Chile, muestran un brecha digital que afecta aproximadamente al 20% los estudiantes más vulnerables del país, y además, se plantean desafíos en relación a la implementación y evaluación del desarrollo de la educación o alfabetización digital en la formación docente, para asegurar competencias actualizadas en torno a la tecnología educativa y a las tecnologías de la información y la comunicación (Educación 2020, 2019).

Por ello y para poder fortalecer los aprendizajes colaborativos y la creatividad de los estudiantes, se considera que es importante profundizar en prácticas efectivas que promuevan calidad y bienestar en un ambiente educativo propicio de colaboración, formando un pensamiento con la suficiente versatilidad para todos los cambios tecnológicos, psicológicos, educativos y sociales propios del siglo XXI, específicamente, en el contexto de la educación artística. Al respecto Cardenas (2014) afirma que “El acto de crear involucra múltiples habilidades creativas del estudiantado (persona-proceso-producto) que incluyen el acto de imaginar, generar ideas, experimentar, producir y elaborar objetos visuales que permitan una posterior reflexión de las propias creaciones” (p. 197). Es decir, se pueden desarrollar habilidades de mayor nivel cognitivo, así como también la creatividad, flexibilidad y el pensamiento crítico, entre otros, a través del

desarrollo artístico. En el proceso de investigación se formará y evaluará el desarrollo de la creatividad, con ejercicios que se sustentan en la colaboración mutua, ya que según Vygotsky (1974) el aprendizaje colaborativo requiere de la acción de un agente mediador con la finalidad de acceder a la zona de desarrollo próximo, que proporcione seguridad y que a su vez permita la apropiación del conocimiento y lo transfiera a su entorno (Calzadilla, 2002). También se identificará y analizará qué se entiende por innovación pedagógica en la formación académica de estudiantes de pedagogía de quinto año de la carrera de Pedagogía en Artes Musicales, para comprender en profundidad sus percepciones en este proceso desde su propia práctica reflexiva. Asimismo, se medirán los niveles de creatividad (De la Torre, 1991) en estudiantes, antes y después de cursar el taller, ya que evaluar la creatividad es como ver una imagen en movimiento. No nos sirve una sola pues nos daría idea de quietud. Eso mismo sucede con la creatividad cuando pretendemos reducirla a una única prueba (De la Torre, 2006).

2.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

Dada la perspectiva anterior, la pregunta que guiará esta investigación será:

¿Qué incidencia tendrán los talleres, que promueven el desarrollo de la creatividad, la innovación y las tecnologías de la información y la comunicación

en la última práctica profesional en estudiantes de Pedagogía en Artes Musicales en contexto de crisis sanitaria y distanciamiento social?

A pesar de que las asignaturas de Artes Musicales, ayudan a desarrollar habilidades claves en los estudiantes como la creatividad, la atención sostenida y el trabajo en equipo, en Chile, estas asignaturas han dejado de ser obligatorias en tercero y cuarto medio, para convertirse en asignaturas electivas, perdiendo así su potencial en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y la mejora de la calidad en educación

En relación con la formación de estudiantes en pregrado, específicamente, en la carrera de Pedagogía en Artes Musicales, éstos también necesitan desarrollar diversas habilidades. Por ejemplo, en torno al proceso de evaluación del logro musical, según el académico y músico inglés Martey Faulty (2010)

Por lo que se refiere a la innovación educativa, según un estudio realizado por la OCDE (2010) que mide la innovación en educación, se afirma que la innovación educacional puede mejorar los resultados en el aprendizaje y la provisión de calidad de la educación. Considerando los procesos de transformaciones sociales y económicos acelerados que vivimos, el tema de la educación debiera mantenerse como relevante y con ello introducir los cambios necesarios que permitan adaptarse a las necesidades de la sociedad (OECD, 2014). A mi entender, la innovación es una nueva forma de aprender y enseñar, y en este sentido la formación docente es esencial. En relación con este punto, Villalón (2016) menciona que “La formación del profesorado es una

de las tareas más relevantes para la mejora de la calidad de la educación y en ese marco es que el conocimiento para enseñanza y la práctica son dos aspectos claves” (p. 874).

Al mismo tiempo, es necesario un compromiso muy profundo con el bienestar socioemocional y el desarrollo cognitivo de los estudiantes por parte de los docentes y de las comunidades de aprendizaje. Ken Robinson (2015) autor del libro *Escuelas Creativas*, realiza un análisis de establecimientos educativos en Estados Unidos que lograron cambiar sus bajos resultados en todos los ámbitos, pensando de forma creativa, la necesidad de producir sentido para la construcción de una ciudadanía. Pongamos por caso la escuela pública de enseñanza media *Smokey Road de Newnan* en Georgia, en la cual gracias a su directora obtuvieron mejoras en los procesos de gestión y de resultados académicos, aplicando estrategias centradas en conocer el sentir de los estudiantes, promoviendo un ambiente de seguridad e identificación, al no darle mayor preponderancia a una asignatura en particular, sino más bien potenciando la aptitud natural en el estudiante y entendiendo lo importante que era para algunos desarrollarse en un área específica y promoviendo el apoyo y la contención en aquellas asignaturas que les presentaban mayor dificultad. En una segunda etapa, se propuso ayudar a los y las estudiantes a sentirse valorados como individuos, centrándose en cada uno de ellos, partiendo de sus necesidades e intereses personales y con ello elaboraron un plan de estudios a partir de los requisitos del alumnado para alcanzar sus metas en el futuro.

Lograron bajar así los índices de inasistencia, y mejorar los resultados académicos y el clima escolar (Robinson, 2015).

En consecuencia, es preciso profundizar en estas habilidades para así desarrollarlas en coherencia con las transformaciones actuales y las condiciones propias de cada contexto educativo.

2.2. OBJETIVOS (GENERALES Y ESPECÍFICOS)

2.2.1 Objetivo General

- Comprender cómo el taller de formación docente, para el desarrollo de la creatividad y las tecnologías de información y la comunicación, sustentados en la colaboración en contextos de crisis incide en la implementación de la práctica profesional final docente de estudiantes de pedagogía en música.

2.2.2 Objetivos Específicos

- Conocer las percepciones de los estudiantes en torno a las estrategias innovadoras educativas desarrolladas durante el proceso de práctica profesional en contexto de distanciamiento social y de educación a distancia.
- Evaluar los niveles de creatividad de los estudiantes de pedagogía en música participantes de los talleres, durante la formación docente en contexto de crisis sanitaria.
- Analizar estrategias educativas desarrolladas, que fomenten la educación digital, el uso y conocimiento de las tecnologías de información y la comunicación.

3. MARCO DE REFERENCIA

3.1 Creatividad, Innovación y Aprendizaje Colaborativo

Creatividad

En primer lugar, la “Creatividad” ha sido materia de estudio e interés académico aproximadamente desde mediados del siglo pasado. Desde esta perspectiva, existen cientos de definiciones en torno al concepto, por una parte, la noción de la creatividad personal y por otra parte, la noción de la creatividad en el ámbito social. Al considerar los cambios progresivos en la educación en el siglo XXI y más aún en la actual crisis sanitaria, se ha llegado a un consenso en las comunidades educativas, en relación a la necesidad de desarrollar la creatividad desde la educación preescolar hasta la educación terciaria (Klimenko, 2008).

Así pues, los conceptos de creatividad que revisaremos a continuación, poseen múltiples definiciones y perspectivas. El término creatividad, que viene del latín *creare*, se presenta por primera vez en el Diccionario (RAE) de la Real Academia Española en el año 1984, con el significado de percibir, idear, expresar y convertir en realidad algo nuevo y valioso. Para Ken Robinson (2015), la creatividad se relaciona a tener ideas originales que aporten valor. No obstante, el autor (2011) también concluye, que la escuela demuele la

creatividad. George Land¹ (1968) también sugiere que, la no creatividad es algo que se aprende, producto de un estudio realizado a 1.600 niños de tres a cinco años aplicando un test utilizado por la NASA en la selección de ingenieros para los programas de innovación, que reevaluó más tarde cuando los niños cumplieron entre diez y quince años. Los resultados fueron determinantes, ya que a la edad de cinco años el test evidenció un 98% de niños creativos, pero al pasar el tiempo este porcentaje disminuyó considerablemente, al cumplir diez años sólo se registraron un 30% de niños creativos y a los quince años un 12% (Meller, 2018). Esto sin duda ha generado un debate en torno al desarrollo de la creatividad o la no creatividad en la escuela, es por eso que en Chile las actuales reformas curriculares, consideran dentro de los cuatro pilares su desarrollo. A pesar de esto, las evaluaciones externas como el SIMCE², no estima la evaluación de la creatividad, ni de asignaturas relacionadas al desarrollo de la misma, en efecto las asignaturas artísticas, han disminuido de forma considerable las horas en el curriculum nacional. Estas contradicciones y dicotomías que se han visto reflejadas no tan solo en nuestros modelos educativos, sino que también en los enfoques a nivel global, entre “pensamiento creativo” y “pensamiento crítico” o entre “Arte” y “Ciencia”, generan una presión innecesaria, ya que ambas son parte del desarrollo humano y requieren de curiosidad, imaginación y disciplina (Wladavasky-Berger, 2015).

¹ Dr. George Land, autor y divulgador científico, al finalizar el estudio se preguntó ¿De dónde viene la creatividad?

² Sistema Nacional de Evaluación de Resultado de Aprendizaje, evalúa el logro de los contenidos en algunas asignaturas del curriculum chileno vigente.

Por otra parte, para Saturnino de la Torre (2003) *“La creatividad es un potencial humano para generar ideas nuevas, dentro de un marco de valores y comunicarlas”* (p.61). Por lo cual desde esta perspectiva de la “comunicación”, añade el ámbito dialógico y social al concepto de creatividad. Considerando las variadas posturas, el autor identifica constantes en las investigaciones en torno al campo de lo “creativo”. Esto es, que la “actividad creativa” es primero que todo intrínsecamente humana, ya que el ser humano posee la posibilidad de transformar su medio y para ello es esencial la noción de “libertad interior” desde un ser consciente. Además, existe una direccionalidad e intencionalidad en la actividad creativa. O sea que no se puede resolver una interrogante, sin plantear una problemática primero, la creatividad y la educación no son azarosas, existe un proceso previo y posterior reflexivo y dirigido. Igualmente, el factor de lo transformador es un común denominador entre la persona y el medio. En efecto la mente que tiende a ser reproductora repite aquellos contenidos adquiridos, sin embargo, la mente creadora transforma la información adquirida con un sello personal. También la creatividad se consume con la comunicación, podemos ser seres creativos sin exteriorizarlo, pero se hace potenciadora al comunicarla. Así pues, de forma unánime el atributo más predominante en torno a la creatividad es la originalidad y la novedad. El autor se refiere a la originalidad, como primer rasgo evaluado para reconocer a personas creativas, añadiendo además el carácter ético o de valor y el carácter emocional o implicativo asociado a las personas y los procesos creativos.

Aunque, los investigadores han concluido, que la creatividad puede ser enseñada, aumentada y perfeccionada, también se sugiere que podría estar genéticamente condicionada. El autor Osvaldo Fustinoni (2015) define que: “Una persona es creativa, cuando concibe ideas novedosas, originales, atractivamente unidas o asociadas a otras, que otros no habían concebido antes, en cualquier manifestación intelectual. Es a las personas extraordinariamente creativas a las que tendemos a llamar genios”. (p.81)

Además, el autor advierte que la relación de la personalidad creativa con la predisposición genética surge de la observación a familias en la que se ha mostrado en varios de sus miembros. Pongamos por caso la familia Mozart, con el famoso Wolfgang Amadeus, tanto su padre Leopold como su hermana María Anna todos excelentes pianistas. También se da en la familia Strauss con Johan Padre y Johan hijo “el rey del vals”, además de sus hermanos Josef y Eduard y su hijo Johann Strauss III. En Chile la familia Parra también se destaca desde Nicanor Parra (poeta y físico) y Violeta Parra (artista y folclorista) sus hijos Ángel e Isabel y sus nietos Javiera y Ángel Parra entre otros integrantes destacados. Es conveniente subrayar que la influencia familiar musical y artística desde la infancia significaría un empuje importante motivacional.

Igualmente, en ciencias sobresale la familia Darwin, desde Erasmos Darwin (médico, científico, inventor y poeta) y sus nietos Charles Darwin y Francis Galton ambos célebres personajes de la historia de las ciencias.

Es posible que, la creatividad además de adquirirse también es heredable, sin importar su forma de expresión o dominio en la que se presenta.

Por tanto, también existen definiciones en torno a la “personalidad creativa” y atributos en común, tales como; la motivación y la curiosidad, la personalidad para explorar nuevas ideas y la perseverancia obsesiva (NACCCE report, 1999)³.

Por lo que se refiere a la evaluación de la creatividad, Guilford diseñó los primeros tests de creatividad, que más tarde fueron profundizados y se explayaron con el psicólogo Paul Torrance (1974), que es considerado el padre de la creatividad moderna.

Por ejemplo, un test de producción divergente de unidades semánticas es: “Nombre todas las cosas en las que pueda pensar que sean blancas y comestibles” (GUILFORD, 1975, p. 42). Un test de producción de alternativas es: “¿En qué modos diferentes pueden estar relacionados un padre y una hija?”. Un test de producción de sistemas es “Escriba cuantas frases pueda usando las palabras “postre” y “ejército”. Otros test incluían la producción de buenos títulos para relatos cortos, elaboración de listas de usos raros para objetos comunes como ladrillos o percheros, o enumerar las consecuencias de un suceso dado, por ejemplo, que la gente no tuviera que dormir.

³ National Advisory Committee on Creative and Cultural Education. (1999). Fue presidido por Sir Ken Robinson

(Sternberg & O'Hara, 2005, p.116)

En consecuencia, la creatividad puede ser enseñada, los modelos y enfoques son diversos, concretamente “El Pensamiento Lateral”, que es opuesto al “Pensamiento Vertical o Lógico”, se refiere a la resolución de problemas de una forma indirecta con enfoque creativo y distintivo, está basado en la comprensión de la forma de pensar del cerebro humano ya que las conexiones neuronales forman patrones asimétricos. (Bono, 1970). Además una técnica de grupo muy conocida es la de “Brainstorming” o “Lluvia de ideas”, consiste en generar ideas originales en un ambiente relajado, la cual tiene reglas que consisten en: Suspender el juicio, es decir eliminar las críticas y aceptar todas las ideas, pensar con libertad, concentrarse para pensar muchas ideas y multiplicar las ideas a raíz de otras. (Osborn, 1953). Así mismo otra técnica utilizada en el estímulo de la creatividad sobre todo al interior del aula es “El proceso creativo de solución de problemas” (Fryer, 1996).

No obstante existe un debate en torno a si es posible o no evaluar la creatividad, ya que ha sido parte del campo de la psicología, sin embargo también hay líneas investigativas que aluden una visión más amplia, flexible y global en torno al tema.

“La creatividad y su evaluación debieran comenzar preguntando, preguntándose de forma insólita y sorprendente. La sorpresa es como captar el vuelo del ave, en movimiento, pues en cuanto lo fijamos en una posición, lo vinculamos a un único test, estamos

convirtiendo el vuelo o el curso de un río en una imagen estática que poco o nada tiene que ver con su naturaleza. Evaluar la creatividad es como ver una imagen en movimiento. No nos sirve una sola pues nos daría idea de quietud. Eso mismo sucede con la creatividad cuando pretendemos reducirla a una única prueba.”

(Saturnino de la Torre, 2006, p.3).

Innovación

Por otra parte existe una estrecha relación entre creatividad e innovación, se destaca Gardner (1998) autor de la teoría de las “Inteligencias Múltiples”, el cual cree que las personas creativas, solucionan problemas con una alta precisión, construyen productos o puntualizan asuntos nuevos en un campo de una manera que al principio es apreciado como novedoso, pero que finalmente se acepta en un contexto cultural concreto. (Macías, 2002)

La innovación término que observamos se ha utilizado por diversas disciplinas en el Siglo XX y en el actual Siglo XXI, se relaciona con la palabra “inventar” y el creador de las notas “Post-it” Art Fry⁴ define como, el acto de trasladar el pensamiento hacia un objeto. El proceso que requiere soñar y realizar, observaciones, ideas para finalmente terminar con un prototipo que funcione. De ahí que, existe unanimidad que la innovación trae consigo el “mejoramiento”, ya sea avanzando en procesos existentes o introduciendo nuevas formas y

⁴ Inventor y científico estadounidense de la Universidad de Minnesota.

prácticas. En otras palabras, el término innovar, proviene de la palabra “innovare” y significa mudar algo o alterar algo introduciendo novedades (RAE, 2021). La investigación y profundización de este concepto nace de Schumpeter (1957)⁵, quien lo enfoca hacia el mercado, la empresa y el mundo laboral. “Existen, al menos, dos puntos de convergencia en todos los autores: a) que si los nuevos productos, procesos o servicios no son aceptados por el mercado, no existe innovación; y, b) la innovación es el elemento clave de la competitividad” (Rodicio-García, 2013).

En el caso de la Innovación en educación, está relacionado a introducir novedades que sean favorables en el proceso educativo y que generalmente son generadas por profesores, estudiantes o actores de las diversas comunidades educativas.

Aprendizaje Colaborativo

Por lo que se refiere al aprendizaje colaborativo, existe una distinción entre este concepto y el de aprendizaje cooperativo, ya que el segundo se relaciona a un trabajo en grupo, que puede dividirse y que no necesariamente tiene metas en común. Por el contrario, en la colaboración, todos los miembros aportan a la solución de un problema, por ende, existe un acuerdo en relación al lenguaje y los significados respecto de la tarea y de una meta en común con los demás integrantes, que según Roschelle y Teasle (1995) “Es una actividad coordinada,

⁵ Joseph Alois Schumpeter economista austriaco-estado unidense de la Universidad de Viena, Harvard y Chernivtsi

sincrónica, que es el resultado de un intento continuado de construir y de mantener un concepto compartido de un problema”. (p.70). Por lo cual, haciendo la distinción entre aprendizaje colaborativo y cooperativo, nos centraremos en el primero, cuyos elementos básicos para propiciarlo son: La interdependencia positiva, la interacción, contribución individual y las habilidades personales y de grupo.

“El aprendizaje en ambientes colaborativos, busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos, siendo cada quien responsable de su propio aprendizaje. Se busca que estos ambientes sean ricos en posibilidades y más que organizadores de la información propicien el crecimiento del grupo. Diferentes teorías del aprendizaje encuentran aplicación en los ambientes colaborativos; entre éstas, los enfoques de Piaget y de Vygotsky basados en la interacción social” (Lucero, 2003,p. 3)

El aprendizaje colaborativo, fomenta un ambiente de participación activa, de reflexión, tolerancia e inclusión.

3.2 Formación Inicial Docente

Primero, la formación inicial docente en Chile y el mundo, no ha estado exenta de críticas en el Siglo XXI, ya que según la autora Beatriz Ávalos (2014) en su

artículo “La formación inicial docente en Chile: Tensiones entre políticas de apoyo y control”, es probable que nos dirigimos hacia una latente “desprofesionalización docente”. Concretamente y según la autora por el uso de mecanismos competitivos propios del mercado. Dado que se considera un factor importante la formación inicial docente en los resultados de pruebas internacionales como “PISA”⁶, se han llevado a cabo políticas públicas que generan mayor control y regulación desde el Estado y sobretodo relacionado a procesos de acreditación en los programas de formación, que en el caso de Nueva Zelanda se han considerado una intrusión a la independencia de las Universidades para su capacidad de generar innovación educativa en establecimientos formadores. “Caminar hacia una institucionalidad que apoye, regule, monitoree, investigue e informe a los programas de formación docente, como lo recomendó el Consejo Asesor Presidencial (2006), constituiría una acción positiva que instalaría más allá de los distintos gobiernos, un referente importante para la formación docente” (Ávalos, 2014,p.26).

Actualmente existen estrategias implementadas en Chile para la formación inicial docente: Evaluación del desempeño de futuros profesores durante su formación, evaluación de desempeño en la práctica profesional, la evaluación de sus empleadores, el análisis de la inserción y retención laboral, el uso de

⁶ Programa para la Evaluación Internacional de Alumnos (PISA, por sus siglas en inglés), evalúa el desarrollo de las habilidades y conocimientos de los estudiantes de 15 años a través de tres pruebas principales: lectura, matemáticas y ciencias

pruebas estandarizadas (pruebas TEDS-M internacional y prueba INICIA a nacional) (A.Rufinelli, 2013,p.118).

A pesar de éstas iniciativas, el medir conocimientos en pruebas estandarizadas, de forma unánime los expertos e investigadores concluyen que no asegura una formación inicial docente de calidad, ya que el escenario al que se enfrentan los profesores en la escuela, es más complejo, entendiendo que cada institución tiene dinámicas propias. Por consiguiente, los procesos de evaluación al que están sometidos los docentes sujetos a incentivos económicos por sus resultados, puede generar mayores desigualdades en los ingresos económicos del profesorado y una dinámica de competitividad, más que una motivación y que podría tensionar aún más a las comunidades educativas y a sus actores.

Así pues, se ha reevaluado el concepto de calidad y se ha mantenido un debate sostenido, sobre la definición en educación. “ Un concepto integral de educación de calidad debe considerar también la forma en que la comunidad educativa se inserta y aporta al contexto social del que participa, incluyendo, al menos, las siguientes dimensiones clave de; equidad e inclusión”. (SAC, 2016,p.14)

Pese a lo anterior, se requiere un proceso más profundo que logre una mejor articulación con la formación inicial docente.

Los procesos de Reformas desde el retorno a la Democracia (1990) después de la dictadura en Chile (1973-1990), se han empeñado por fortalecer el rol del

estado limitando las lógicas de mercado en el sistema escolar, aunque éstas siguen imperando, originando contradicciones en el marco regulatorio de la nueva institucionalidad educativa, que regulan a través del método de estado evaluador, generando conflictos frente a las incoherencias que se presentan (Vanni, 2015). En un intento por suscitar calidad en la educación, de parte de los gobiernos en los últimos diez años, se ha propiciado una estructura macropolítica en la que se toma muy poco en cuenta los procesos intraorganizativos de las escuelas y esto según la opinión de Stephen J. Ball (1987) es muy importante para comprender el cambio de las escuelas o por su defecto que permanezcan igual: “Han predominado en la sociología de la educación los motivos continuamente repetidos de lo “macro” frente a lo “micro”, la estructura frente a la acción la libertad frente al determinismo y los profesores frente al modo de producción”. (Ball, 1987, p.5). Es decir el análisis predominante de los sistemas educativos para generar calidad en las organizaciones, se ha estructurado en base a modelos de gestión, fundados en la cultura organizativa empresarial y en las teorías de la organización, con un enfoque basado en estándares, que le exigen a la escuela(micropolítica) resultados mediante entes fiscalizadores para mantener dichos procesos con la alta exigencia de calidad imperante.

También es importante señalar que, las condiciones laborales de los docentes, son parte de una realidad posiblemente causante de un 40% de abandono de la docencia (Valenzuela & Sevilla, 2002). Frente al curriculum oculto y la descualificación y recualificación del profesorado, Juanjo Torres reflexiona:

“Cotidianidad laboral vivida con un sentimiento y una aspiración de «ir sobreviviendo», «capeando las situaciones» hasta que exista alguna otra vía de escape a un nivel educativo mejor, más prestigioso o, incluso, a otro trabajo diferente al de la enseñanza.” (Torres, 1998,p.176). El rol de las profesoras y los profesores, se ha desvalorizado tanto en la cultura escolar como en la sociedad actual (Berger & Luckmann, 1968). Además la situación económica y laboral de los profesores son de una evidente precariedad, siendo uno de los profesionales peores pagados del país, esto sumado a las altas exigencias de los sistemas educativos que generan más presión que apoyo a las escuelas.

Existen varios estudios que vinculan la calidad de la institución superior con la calidad de la formación inicial docente. En Chile existe una incidencia directa, aunque son varios los factores implicados de una formación inicial docente de calidad.

“La estructura conceptual que garantiza la calidad en la formación de profesores se desarrollará cuando se cambie el énfasis desde una docencia basada en unidades individuales al desarrollo de vínculos entre diferentes componentes del aprendizaje. Se requiere, por ende, exponer a los estudiantes de pedagogía ante el sistema de relaciones que se desarrolla entre diversos factores de la academia, tales como el contenido académico, la formación docente, los profesores en práctica en las escuelas y los métodos de enseñanza de los docentes”.

(Liliana M. Pedraja-Rejas, 2012, p.20)

En suma, es sustancial considerar los diversos factores que inciden en la formación inicial docente, que no se supedita sólo a procesos exhaustivos de seguimiento y evaluación permanente que miden contenidos y conocimientos, si no que se considere la complejidad que enfrentará el futuro docente desde un ambiente que le proporcione el apoyo necesario en un contexto cambiante y crítico.

3.3 Educación en contextos de crisis sanitaria

Las tecnologías educativas a pesar de avanzar de forma exponencial en las sociedades de información y conocimiento, no reemplazan el proceso educativo en sí mismo, entendiendo este proceso como; La transmisión de valores y saberes. Si esquematizamos el proceso de la manera más simple, encontraremos a una persona (que puede ser un docente, una autoridad, un padre de familia, etc.) que se encarga de transmitir dichos conocimientos a otra u otras (Pérez y Merino, 2013).

Es posible entonces, que la informática educativa definida como; Una Disciplina que estudia el uso, efectos y consecuencias de las tecnologías de la información en el proceso educativo (Sánchez Ilabaca, 1995), apoye dicho proceso, hoy más que nunca, considerando el escenario actual de la crisis sanitaria del covid-19, en el que como sociedad estamos forzados a mantenernos aislados unos de otros y a reemplazar las clases presenciales, por

clases virtuales y a distancia o por el uso de la tecnología y plataformas educativas online en universidades y escuelas del país.

En relación a la actualidad, McLuhan fue un gran visionario, susceptible de anticipar la forma cómo los medios intervienen en la modelación de las sociedades hacia el futuro (Islas, 2004). En efecto, vivimos en una era digital, en la que dependemos del internet y de las nuevas tecnologías como el celular, computadores, notebook y tablets, éstas han moldeado nuestras formas de relacionarnos y de comunicarnos. Asimismo, a partir de este desarrollo tecnológico, se han incorporado habilidades para el siglo XXI, inspiradas en éstas transformaciones, consideradas en la reforma curricular, en la reciente publicación de los programas curriculares de 3° y 4° medio a nivel nacional cuyo foco está en promoverlas, organizado en cuatro ámbitos del desarrollo. En primer lugar, de maneras de pensar que incluyen; El desarrollo de la creatividad y la innovación, el pensamiento crítico y la meta cognición. En segundo lugar, en maneras de trabajar que incluyen; El desarrollo de la comunicación y colaboración. En tercer lugar, de herramientas para trabajar que incluyen; El desarrollo de la alfabetización digital y el uso de la información. Y finalmente en maneras de vivir el mundo que incluyen; El desarrollo de la ciudadanía local y global, el desarrollo del proyecto de vida y carrera, de la responsabilidad personal y social (MINEDUC, 2019). Pero es importante desarrollar éstas habilidades no tan sólo para una porción pequeña de estudiantes perteneciente a escuelas elitistas, si no que para la amplia mayoría (Hammond, 2012)

No obstante, en relación a los antecedentes sobre educación digital en Chile, los resultados de las pruebas PISA, demuestran que nuestra nación está muy por debajo en acceso a internet desde el hogar y muestra altísima diferencia entre NSE en ambas mediciones, además ningún estudiante chileno logra habilidades más complejas ICILS, y el 18% no logra habilidades básicas (OCDE, 2012).

Asimismo, frente al mundo globalizado y a las crisis sanitarias, sociales o de otra naturaleza, que fuercen a los estudiantes a interrumpir el proceso educativo institucionalizado y presencial, la educación a distancia es una opción real y atingente, entendiéndola como diálogo didáctico mediado entre docentes de una institución y los estudiantes que, ubicados en espacio diferente al de aquellos, pueden aprender de forma independiente o grupal (García Aretio, 2020). Conviene subrayar que, en relación a las definiciones semánticas o fundamentos teóricos referente a los temas de enseñanzas digitales y aprendizajes se consideran carentes según el autor Lorenzo García Aretio, ya que las teorías pedagógicas no han estructurado de forma concensuada los significados conceptuales, más bien se han limitado en su gran mayoría a sólo mostrar sobre qué y cómo se utiliza una tecnología, una herramienta en particular, una experiencia o un curso y de forma descriptiva a mostrar datos y resultados en torno al tema, sin embargo esto no es suficiente para avanzar en términos de calidad de la educación a distancia.

Es prioritario poner el foco en los procesos de formación en torno a la alfabetización digital y las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs). Según el estudio realizado por Julio Cabecero Almenara (2010) pueden aportar en: Ampliación de la oferta informativa, creación de entornos más flexibles para el aprendizaje, eliminación de las barreras espacio-temporales entre el profesor y los estudiantes, incremento de las modalidades comunicativas, potenciación de la interacción social entre los participantes, potenciación de los escenarios y entornos interactivos, favorecer tanto el aprendizaje independiente y el autoaprendizaje como el colaborativo y en grupo, romper los clásicos escenarios formativos, limitados a las instituciones escolares, ofrecer nuevas posibilidades para la orientación y la tutorización de los estudiantes y facilitar una formación permanente.(p.43) aportando a ambientes de aprendizajes enriquecidos.

En el presente contexto nacional de aislamiento, varios factores relacionados al proceso educativo de los estudiantes, están en juego para al menos mantener la efectividad de los aprendizajes y de la cobertura curricular. Por una parte la escasez del sustento científico en relación a las clásicas y nuevas teorías de la educación a distancia y por otra parte, los índices de desigualdad en nuestros estudiantes en torno al acceso de internet y tecnologías necesarias para cursar su educación parvularia, básica, media y superior. Además, otro de los factores es el desarrollo socioemocional de los estudiantes y de toda la comunidad educativa. El informe realizado por Educación 2020, “Estamos Conectados” demuestra que las emociones reportadas por los estudiantes son en su mayoría

negativas como aburrimiento, ansiedad y estrés. Sin embargo una de las estrategias sugeridas por los expertos, es el fomento de los aprendizajes socioemocionales que se define como: " el proceso de adquirir habilidades para reconocer y manejar las emociones, desarrollar el cuidado y la preocupación por los otros, tomar decisiones en forma responsable, establecer relaciones positivas y manejar situaciones desafiantes de manera efectiva" (Milicic, Alcalay, Berger & Torreti, 2020,p.43). A través de las asignaturas artísticas como artes musicales y artes visuales, y también en la asignatura de orientación, promoviendo un ambiente en el que la expresión, la empatía y la tolerancia son claves.

4. METODOLOGÍA Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

4.1 Método y Tipo de investigación

El método elegido para la investigación es de enfoque mixto, cuantitativo y cualitativo, ya que según Hernández-Sampieri & Mendoza (2008) ; “Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (meta inferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio” (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018 P.534) Por lo tanto, en función de la amplitud de visión del problema planteado, está en coherencia con el objetivo general y los objetivos específicos; Comprender cómo el taller de formación docente, para el desarrollo de la creatividad y las tecnologías de información y la comunicación, sustentados en la colaboración en contextos de crisis incide en la implementación de la práctica profesional final docente de estudiantes de pedagogía en música. El tipo de investigación es cuasi experimental, los estudios de orden explicativo, permiten obtener un conocimiento de los hechos expresado en formas de asociaciones entre variables se realizan desde un enfoque cuantitativo (Bisquerra,1989 p.116) en el caso del objetivo específico de; Evaluar niveles de creatividad durante la formación docente.

4.2 Enfoque de investigación atribuido al paradigma cuantitativo

En efecto y en relación con el objetivo específico; Evaluar niveles de creatividad durante la formación docente, en las prácticas de estudiantes de pregrado en

pedagogía en Artes Musicales, de la Universidad Tecnológica de Chile INACAP; el enfoque elegido es el estudio comparativo-causal ya que se realizará una comparación entre dos grupos independientes, un grupo experimental, que se le aplica un programa, en este caso los talleres de formación docente y un grupo control, que no se le aplica o que no cursan dicho taller (Bisquerra, 1989). De modo que se diseñó un cuasi-experimento cuya variable dependiente (la creatividad de los estudiantes) se medirá a través de la aplicación del instrumento originado por Saturnino de la Torre en 1991 "Test de abreacción para evaluar la creatividad" (TAEC). Se trata de un test gráfico-inductivo de completación de figuras que permite valorar factores relacionados con la creatividad y con aspectos estéticos y expresivos (Romero 2006) que mide la abreacción, originalidad, elaboración, fantasía, conectividad, alcance imaginativo, expansión figurativa, riqueza expresiva, habilidad gráfica, morfología de la imagen y el estilo creativo del sujeto evaluado. La variable independiente son los Talleres de Formación del desarrollo de la creatividad, la innovación y la alfabetización digital. En este sentido se desea conocer la relación causa-efecto que están interviniendo en el fenómeno estudiado y abordar así el problema de investigación de forma pertinente.

4.3 Diseño de investigación

El tipo de diseño corresponde a un cuasi-experimento (diseño de grupo control y experimental, con pretest y postest) de las siguientes características:

Aplicación de test de creatividad a todos los estudiantes-practicantes de pedagogía en Artes Musicales que cursaron el taller en el primer semestre y con otro grupo que lo cursará posteriormente en segundo semestre (grupo experimental y control, respectivamente); intervención con talleres aplicada solo al grupo experimental; y aplicación de un post test para ambos grupos. Este procedimiento queda resumido en el siguiente esquema:

G1 (Experimental): O1 X O2

G2 (Control): O1 - O2

G1 representa el grupo experimental, conformado por estudiantes de Artes Musicales en su proceso de práctica profesional, que tomarán los talleres para desarrollar la creatividad y las tecnologías de la información y la comunicación, el test se evaluará al principio y al final del taller

G2 representa al grupo control, conformado por estudiantes de Artes Musicales en proceso de pregrado que no tomarán el taller, pero serán evaluados en paralelo con el grupo experimental.

O1: Corresponde al pre-test, en este caso se aplicará el Test TAEC para evaluar la creatividad.

O2: Corresponde al post-test aplicado en el proceso de finalización de los talleres.

X: Representa la presencia del tratamiento experimental-: Ausencia de la presencia del tratamiento experimental

En el proceso de recogida de datos se aplicará a los sujetos de la muestra un test, que mida niveles de creatividad antes y después del taller. Es decir, en este estudio, y en relación con los objetivos y el tipo de investigación, se utilizará un diseño de investigación experimental (específicamente, un cuasi experimento), para observar el impacto de la causa sobre el efecto, en relación al objetivo señalado. Además, se trata de un estudio longitudinal, ya que se realizarán mediciones a estudiantes que cursan pedagogía en artes musicales de la Universidad Tecnológica INACAP durante el primer semestre del año 2020, al inicio y al final de los talleres. Asimismo, y en relación al objetivo específico; Analizar estrategias educativas que fomenten la educación digital, el uso y conocimiento de las tecnologías de información y la comunicación, la colaboración y el desarrollo de la creatividad durante la formación docente; éste se medirá a través de un cuestionario de tipo cerrado que persigue conocimiento el conocimiento y uso de las TIC por parte de los estudiantes. El instrumento a utilizar será el Cuestionario REATIC (De Moya, 2011), utilizando las preguntas orientadas en relación sólo al uso y al conocimiento de las TICS, es decir los dos primeros ítems del cuestionario. Este cuestionario originalmente está compuesto por 60 ítems mediante los cuales se puede establecer el mayor o menor grado de conocimiento, uso y valoración existente hacia las TIC en la etapa de formación superior universitaria (Ramón Cózar-Gutiérrez, 2016). Este

cuestionario se aplicará sólo al final de los talleres en función del objetivo ya expresado.

4.4 Población y Selección de la Muestra No probabilística

La población de este estudio corresponde a una muestra no probabilística, por conveniencia ya que son estudiantes practicantes de Pedagogía en Artes Musicales que están llevando a cabo su proceso de práctica profesional en Instituciones de Educación Superior perteneciente a la Región Metropolitana de Santiago, en la que me desarrollo como académica. La población consiste en personas pertenecientes a grupos socio-económicos variados. Por lo tanto, son 18 estudiantes que tomarán el taller durante el primer semestre del año 2020 (Fraenkel, 2012)

4.5 Participantes

La muestra se corresponderá, principalmente, a un muestreo por conveniencia en el que consideró que el grupo de discusión podía contribuir de manera eficaz a la comprensión de los significados construidos en torno a la problemática establecida.

Se seleccionó a estudiantes de la Universidad Tecnológica de Chile INACAP que cursaban diversos niveles de la Pedagogía en Artes Musicales. Se consideró que fueran de la misma carrera como selección homogénea y que fueran en distintos niveles de sus estudios como selección heterogénea.

4.6 Enfoque de investigación atribuido al paradigma cualitativo

Por otra parte, la metodología de investigación es atribuida al paradigma de base cualitativo, es abordada, ya que el fenómeno de estudio se amolda a una observación comprensiva interpretativa de análisis de contenido que abarca el objetivo específico de; Conocer las percepciones de los estudiantes en torno a las estrategias innovadoras educativas durante el proceso de práctica profesional en un contexto de distanciamiento social y de educación a distancia, que revele su bienestar emocional durante el taller, el proceso de elaborar estrategias innovadoras de aprendizaje utilizando tanto herramientas desde la tecnología educativa, así como también pensando desde una lógica creativa.

Por esta razón, la técnica de investigación que se utilizará es la de “Grupo Focal”, que permite responder a un criterio de adecuación metodológica en los modelos y niveles epistemológicos empleados en el análisis de esta realidad social (Delgado & Gutierrez, 1999).

4.7 Estudio de caso

Se empleo el estudio de caso ya que la intención es permitir la comprensión de un fenómeno en particular, se trata de comprender el fenómeno desde los significados atribuidos por los sujetos, es decir, comprender e interpretar dichas construcciones simbólicas. Además, se utilizará una aproximación fenomenológica ya que se procura comprender las percepciones de los estudiantes frente a un fenómeno en particular que se relaciona al concepto de las percepciones en torno a las innovaciones educativas. El objetivo así es comprender en profundidad estos significados. (Delgado y Gutiérrez, 1999).

4.8 Técnicas de Recogida de Información

La técnica que será aplicada en este estudio de caso será el Grupo Focal. El grupo focal ayudará a lograr entender el fenómeno que representa para estos estudiantes realizar su práctica profesional en estado de crisis sanitaria, es decir, en relación con el fenómeno investigado, lo cual se llevará a cabo al final de la realización de los talleres. Asimismo, según García & Rodríguez; El grupo focal es «una conversación cuidadosamente planeada, diseñada para obtener información de un área definida de interés, en un ambiente permisivo y no directivo (García Rodríguez, 2000, p.181). Por otra parte. La cantidad de participantes del grupo focal son seis estudiantes. Como procedimiento se realizarán a través de preguntas, desde mi rol como entrevistadora y moderadora, en torno al concepto de innovación en educación y a la utilización de estrategias metodológicas aplicadas en el proceso del taller, en relación a las percepciones sobre el taller aprendizaje colaborativo y al estado socioemocional en este contexto de pandemia y de distanciamiento social llevando a cabo una práctica profesional.

4.9 Método de Análisis de Datos:

Por lo que se refiere al método de análisis de los datos estará basado en el diseño de triangulación concurrente”, puesto que esta metodología permite analizar datos cuantitativos como estadística descriptiva e inferencial en conjunción con otros tipos de análisis cualitativos como de codificación y evaluación temática (Fraenkel, 2012).

5. RECOLECCIÓN DE DATOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

5.1 Análisis Cuantitativo

5.1.1 Características del grupo cuasi experimental y grupo control

Los estudiantes de pedagogía que participaron como grupo experimental y de control fueron un total de 25 personas, 18 en el grupo experimental y 7 en el grupo control. No participaron de la experiencia del taller. La composición por sexo y promedio de edad de los grupos experimental (o grupo taller) y control se explican en los siguientes gráficos y tablas:

Gráfico N°1

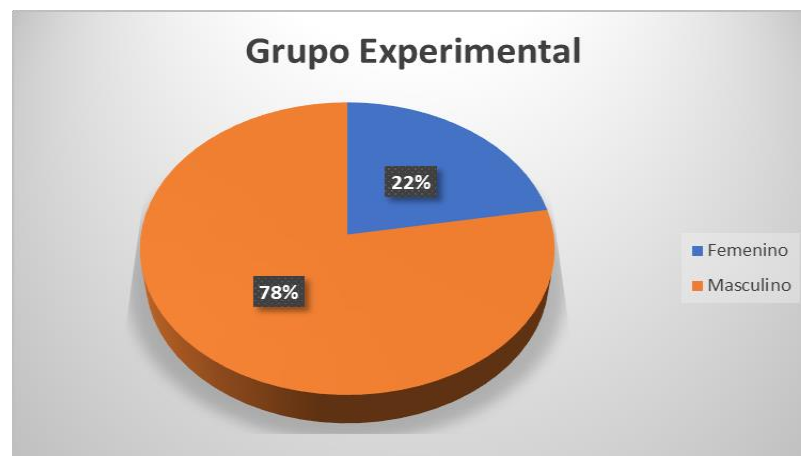


Tabla N° 1

SEXO					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Femenino	4	22,2	22,2	22,2
	Masculino	14	77,8	77,8	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Tabla N° 2

EDAD					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	22,00	5	27,8	27,8	27,8
	23,00	3	16,7	16,7	44,4
	24,00	3	16,7	16,7	61,1
	25,00	2	11,1	11,1	72,2
	26,00	1	5,6	5,6	77,8
	27,00	1	5,6	5,6	83,3
	28,00	1	5,6	5,6	88,9
	29,00	2	11,1	11,1	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Se puede observar, que el Gráfico N°1, muestra el porcentaje en relación al sexo femenino 22% y al sexo masculino 78% del grupo experimental, además es ratificado en la tabla N° 1, ya que son 4 mujeres y 14 hombres de un universo de 18 estudiantes. En la tabla N° 2 se observa el rango etario es desde

los 22 hasta los 29 años y la frecuencia en edades, es decir la mayoría de los integrantes de este grupo posee 22 años de edad.

Gráfico N°2

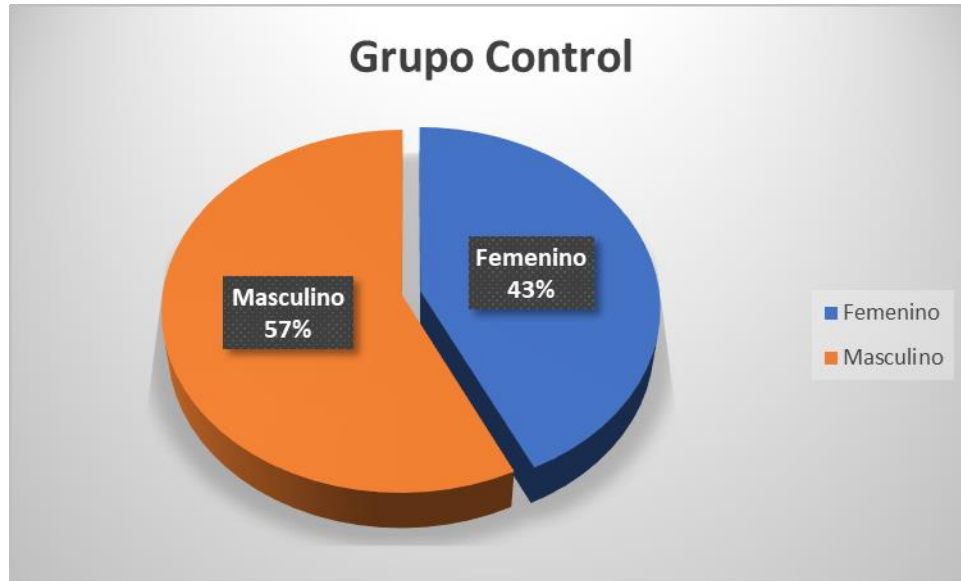


Tabla N°3

Sexo					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Femenino	3	42,9	42,9	42,9
	Masculino	4	57,1	57,1	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

Tabla N°4

Edad					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	21,00	1	14,3	14,3	14,3
	22,00	3	42,9	42,9	57,1
	23,00	1	14,3	14,3	71,4
	24,00	1	14,3	14,3	85,7
	25,00	1	14,3	14,3	100,0
	Total	7	100,0	100,0	

En cuanto al grupo control es posible atisbar, que el Gráfico N°2, muestra el porcentaje en relación al sexo femenino 57% y al sexo masculino 43%, corroborado en la tabla N° 3, ya que son 3 mujeres y 4 hombres de un universo de 7 estudiantes. En la tabla N° 4 se advierte que el rango etario es desde los 21 hasta los 25 años y la frecuencia en edades, es decir la mayoría de los integrantes de este grupo posee 22 años de edad.

En el caso del grupo experimental existe una media etaria de 24,4 años y en el caso del grupo control de 22,7 años. Lo que indica que los participantes de la muestra no poseen diferencias significativas en cuanto a la edad, es importante reconocer, además, que ambos grupos pertenecen a la carrera de pedagogía en música de la misma institución de educación superior.

5.1.2 Resultados de test TAEC de abreacción para evaluar la creatividad

Primero, es fundamental indicar, que el test TAEC, posee 12 indicadores, sin embargo, para efectos de esta investigación y tipo de análisis se consideraron 9 de ellos, ya que estos responden a una valoración analítica y los tres últimos a una valoración global. El instrumento aplicado posee 324 puntos en total en la Forma A, cada factor tiene un máximo de 36 puntos y en la Forma B 330 puntos, En este caso por el rango etario, se aplicó la forma A.(Ver Anexo).

La siguiente tabla muestra los resultados del pre test aplicado en el grupo experimental:

Tabla N°5

Sujeto	Abreacción	Origi.	Elab.	Fantasia	Conect.	Alcance (AI)	Exp. Figurativa	Riqueza Expresiva	Hab. Gráfica
1	17	24	20	20	4	15	22	14	9
2	20	17	12	12	0	16	10	6	4
3	15	19	14	13	0	16	12	9	4
4	30	25	23	19	20	21	25	16	13
5	10	17	8	1	0	8	7	6	5
6	31	25	10	11	4	13	16	14	17
7	19	23	12	12	0	11	11	9	9
8	18	26	11	12	0	17	12	19	13
9	22	24	24	22	33	13	30	13	15
10	21	17	17	9	0	8	13	8	13
11	20	18	13	11	0	14	16	13	8
12	20	18	7	6	0	13	14	17	13
13	23	36	12	36	36	17	24	12	2
14	14	25	32	30	19	31	26	26	23

15	24	27	28	15	16	23	21	24	24
16	13	21	9	16	0	15	10	12	12
17	22	24	12	19	0	18	14	12	12
18	22	20	21	15	1	21	18	18	16
MEDIA	20,6666 667	22,6111 111	15,6111 111	14,8888 889	8,05555 556	15,83333 33	16,7222 222	13,3333333	11,66666 67

La Tabla N°4 indica los resultados por sujeto en cada uno de los 9 factores evaluados en el pretest y sus promedios respectivos con las medias alcanzadas, en este caso la originalidad (22,61) es el factor con mejor puntuación. Algo similar ocurre frente a los resultados arrojados por el grupo control ya que, la conectividad es el más bajo, como se muestra continuación.

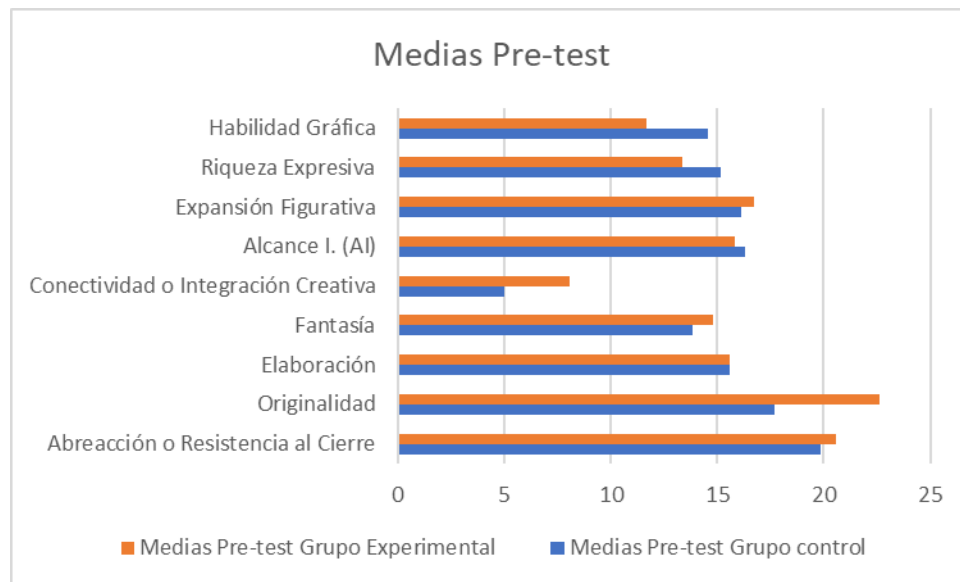
La siguiente tabla muestra los resultados del pre test aplicado en el grupo control:

Tabla N°6

Sujeto	Abreacción	Origi.	Elab.	Fantasía	Conect.	Alcance (AI)	Exp. Figurativa	Riqueza Expresiva	Hab. Gráfica
1c	23	12	12	12	23	24	12	12	12
2c	26	23	24	15	12	23	26	24	19
3c	9	15	18	16	0	15	17	15	17
4c	25	24	18	14	0	15	18	19	18
5c	15	18	12	14	0	13	16	12	12
6c	17	13	12	12	0	12	12	12	12
7c	24	19	13	14	0	12	12	12	12
Media	19,857	17,714	15,57	13,85	5	16,28	16,142	15,14	14,57

En este caso se puede observar que la puntuación más alta corresponde al factor de abreacción (19,857) o resistencia al cierre, que mide el Control que el sujeto tiene para postergar el cierre de aberturas sin dejarse llevar de la tensión natural para percibir de inmediato un todo acabado.

Gráfico N°3



En la Grafica N°3, se distingue la diferencia de resultados por cada factor en el Pretest tanto en el grupo experimental o grupo taller y en el grupo control, en ambos grupos la conectividad o integración creativa es más baja que los otros factores, como se señaló anteriormente, en el caso de la elaboración, que se relaciona con la capacidad del sujeto en relación a los detalles, la respuesta es

similar en ambos grupos, al igual que en la fantasía o la capacidad de desarrollar la imaginación.

Tabla N°7

Estadísticos descriptivos									
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media		Desviación estándar	Varianza	coeficiente de variación
	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Error estándar	Estadístico	Estadístico	Estadístico
Pre. GC	9	14,85	5	19,85	14,8967	1,37169	4,11508	16,934	0,27624105
Pre. GT	9	14,55	8,05	22,6	15,4667	1,45996	4,37987	19,183	0,28318064
N válido (por lista)	9								

A partir de los datos estadísticos descriptivos, se pueden reconocer diversas situaciones, en primer lugar, se reconoce un *rango* de 14,55 grupo experimental o taller y grupo control 14,85 como el puntaje por factor, que varía entre la cantidad *mínima* de 0 y un *máximo* de 36. Este dato refleja que los estudiantes se posicionan en un puntaje medio bajo. A partir de los datos de *varianza* 16,93 en el grupo control y 19,183 en el grupo experimental o taller, *desviación estándar* (4, 11) y (4,37) y *error estándar* (1,37) y (1,45) respectivamente, se

puede plantear que existe una dispersión moderada de datos de la muestra, lo que demuestra coherencia con el coeficiente de variación (0,27) y (0,28) respectivamente. Los datos plantean ambos grupos poseen similitudes en sus respuestas, con algunas diferencias que no son significativas en relación a los factores ya descritos anteriormente.

En cambio, los resultados progresan considerablemente en el caso del grupo experimental al analizar los resultados del Pos-test, luego de que este grupo realizara el Taller.

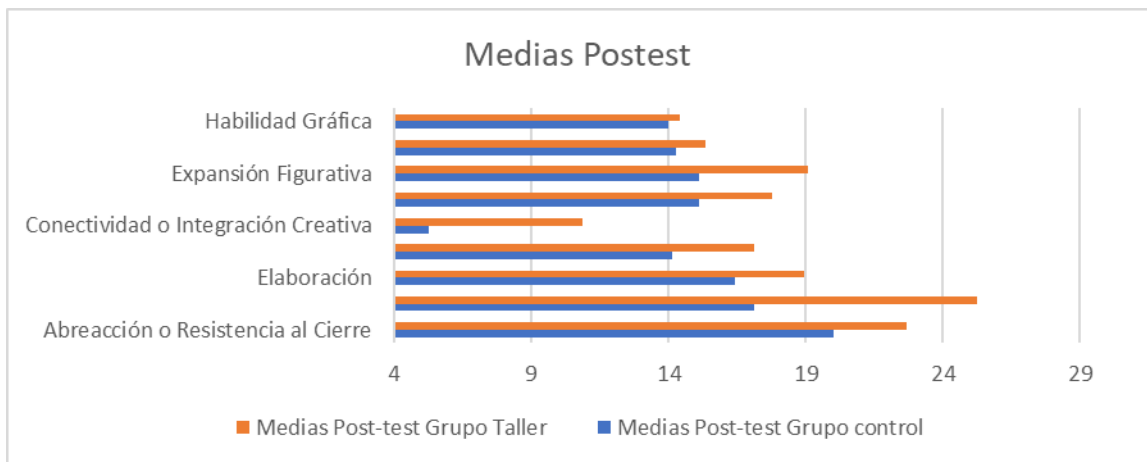
Gráfico N°4



En el Gráfico N°4, se observa el promedio de los resultados en el Pretest y Pos-test en ambos grupos, en el caso del grupo experimental sube de 140,1 a

161,6. No obstante el grupo control baja de 134,14 a 128,5. Posiblemente esta bajada se deba a una desmotivación de los estudiantes al tomar una misma evaluación por segunda vez.

Gráfico N°5



El gráfico Gráfico N°5 corrobora el aumento en todas las áreas evaluadas de la creatividad, en el grupo experimental en comparación con el grupo control. También es posible observar a través de un ejemplo de uno de los estudiantes que realizó el taller en el Anexo 8.2.3, diferencias significativas y evidentes. También se muestra en el anexo, de uno de los estudiantes del grupo control que evidentemente baja su puntaje.

Tabla N°8

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,970	4

Se analizó el nivel de Alfa de Cronbach a través del programa SPSS, en relación a los datos de las 4 pruebas realizadas Respecto a la tabla n°7 y el resultado de 0,97 significa una alta consistencia y fiabilidad.

5.1.3 Comprobación de Hipótesis

Con respecto al objetivo específico planteado en esta investigación sobre medir niveles de creatividad al grupo experimental, se planteó la siguiente hipótesis:

$H_1 =$ Los niveles de creatividad en estudiantes del grupo experimental aumentaran después del taller.

$H_0 =$ Los niveles de creatividad en estudiantes del grupo experimental no varían ni aumentan después del taller

Para esto se realizó un análisis estadístico en el programa SPSS a través de la aplicación de dos pruebas: Kolmogórov-Smirnov para verificar si las puntuaciones que hemos obtenido de la muestra siguen o no una distribución normal, requisito para aplicar pruebas paramétricas y luego la prueba t de Student para una muestra, que analiza la diferencia de los resultados del pre

test y post test del grupo experimental. En primera instancia se analiza la siguiente tabla de la muestra relacionada.

Tabla N°9

Factores	Pre test GE	Pos test GE	Diferencia
Abreacción o Resistencia al Cierre	20	22,7	2,7
Originalidad	17,14	25,27	8,13
Elaboración	16,42	18,94	2,52
Fantasía	14,14	17,11	2,97
Conectividad o Integración Creativa	5,28	10,88	5,6
Alcance I. (AI)	15,14	17,77	2,63
Expansión Figurativa	15,14	19,11	3,97
Riqueza Expresiva	14,28	15,33	1,05
Habilidad Gráfica	14	14,44	0,44

En cada uno de los factores se observa un valor mayor a 0. Con un mínimo de 0,44 y un máximo de 8,13

Según la siguiente tabla observamos que la muestra corresponde a una distribución normal.

Tabla N°10

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra			
		DIFERENCIA	
N		18	
Parámetros normales ^{a,b}	Media	21,5556	
	Desv. Desviación	26,05249	
Máximas diferencias extremas	Absoluta	,261	
	Positivo	,261	
	Negativo	-,204	
Estadístico de prueba		,261	
Sig. asin. (bilateral) ^c		,002	
Sig. Monte Carlo (bilateral) ^d	Sig.	,002	
	Intervalo de confianza al 99%	Límite inferior	,001
		Límite superior	,003
a. La distribución de prueba es normal.			
b. Se calcula a partir de datos.			
c. Corrección de significación de Lilliefors.			
d. El método de Lilliefors basado en las muestras 10000 Monte Carlo con la semilla de inicio 1502173562.			

Tabla N°11

Estadísticos descriptivos					
	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
DIFERENCIA	9	,44	8,13	3,3344	2,34055
N válido (por lista)	9				

Al aplicar la prueba t student en relación a la diferencia en cada uno de los factores de la creatividad el resultado es el valor $t = 3,50$ en la tabla N°12:

Prueba para una muestra						
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
DIFERENCIA	3,510	17	,003	21,55556	8,6000	34,5112

En definitiva, se rechaza la hipótesis nula, ya que el valor de $P = 0,003$ es $<$ a $0,05$.

Los niveles de creatividad en estudiantes del grupo experimental aumentaron después del taller.

5.1.4 Resultados CUESTIONARIO REATIC.

Población y Selección de la Muestra No probabilística

La población de este estudio corresponde a una muestra no probabilística, por conveniencia ya que son estudiantes practicantes de Pedagogía en Artes Musicales que están llevando a cabo su proceso de práctica profesional en Instituciones de Educación Superior perteneciente a la Región Metropolitana de Santiago. La población consiste en personas pertenecientes a grupos socio-económicos variados. Por lo tanto, son 18 estudiantes que tomarán el taller durante el primer semestre del año 2020 (Fraenkel, 2012)

Instrumento

El instrumento a utilizar será el Cuestionario REATIC (De Moya, 2011), utilizando las preguntas orientadas en relación sólo al uso y al conocimiento de las TICS, es decir los dos primeros ítems del cuestionario. Este cuestionario originalmente está compuesto por 60 ítems mediante los cuales se puede establecer el mayor o menor grado de conocimiento, uso y valoración existente hacia las TIC en la etapa de formación superior universitaria (Ramón Cózar-Gutiérrez, 2016).

Se analizaron las respuestas del cuestionario de las 28 preguntas (ver anexo 8.3) de los 18 estudiantes del grupo experimental o grupo taller a través del programa SPSS y existe una alta confiabilidad del instrumento empleado como se puede ver en la siguiente tabla N°13:

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,960	28

Resultados Estadística Descriptiva (Medidas de tendencia central)

Tabla N°14

N VARIABLE	MEDIA	MEDIANA	MODA
1. Conozco Programas básicos	4,16	4	4
2. Conozco las Redes sociales	4,5	5	5
3. Conozco Blog, chat, foro	3,55	4	4
4. Conozco Portales educativos	3	3	3
5. Conozco Programas de edición imagen, vídeo y audio	4,05	4	5
6. Conozco Buscadores en la red	3,66	4	3
7. Conozco Traductores online	3,5	3,5	3
8. Conozco Portales de vídeo online	3,44	3,5	3
9. Conozco Bibliotecas virtuales	3	3	3
10. Conozco Editores de páginas web	2,6	2,5	1

11. Conozco navegadores web	3,88	4	4
12. Conozco programas educativos de autor	2,27	2	2
13. Conozco actividades guiadas de búsqueda en Internet	2,4	2	1
14. Conozco dispositivos multimedia	3,8	4	4

En relación con el primer bloque, “Conozco herramientas TIC”, los estudiantes manifestaron tener un conocimiento alto o muy alto en casi todos los ítems del cuestionario (tabla 1). En 11 de los 14 ítems de este apartado sus puntuaciones medias se situaron por encima de 3 (en una escala máxima de 4) y, más concretamente, en cuatro ítems estas respuestas superaban la puntuación de 4 (conozco “Programas básicos”, “Redes sociales”, “Programas de edición, imagen y video” y “Uso de dispositivo multimedia”). Por el contrario, los encuestados manifestaron escaso conocimiento sobre editores de páginas web, programas educativos de autor y actividades educativas guiadas en Internet, con medias por debajo de 2,5.

Tabla N°15

N VARIABLE	MEDIA	MEDIANA	MODA
15. Uso de programas básicos,	4,22	4	5
16. Uso de redes sociales	4,16	4,5	5
17. Uso de Blog, chat, foro	2,7	2,5	2
18. Uso de Portales educativos	2,7	3	1
19. Uso de Programas de edición imagen, vídeo y audio	3,8	4	4
20. Uso de buscadores en la red	3,6	4	5
21. Uso de traductores online	2,6	3	3
22. Uso Navegadores web	3,88	4	4
23. Uso de Portales de vídeo online	3,5	4	4
24. Uso de Bibliotecas virtuales	2,4	2	2
25. Uso de Editores de páginas web	1,8	1	1
26. Uso de Programas educativos de autor	2	1,5	1
27. Uso de Actividades guiadas de búsqueda en Internet	2,05	1	1
28. Uso de Dispositivos multimedia	4,05	4	4

Respecto al segundo bloque, sobre el “Uso herramientas TIC”, los estudiantes manifestaron hacer un uso menor en comparación con el conocimiento que tenían hacia las mismas herramientas (tabla 2). Este hecho quedó patente en que en la mitad de los 14 ítems que componen este subapartado las puntuaciones fueron altas ($M > 3.50$), concretamente en el uso de “Programas básicos”, “Redes sociales”, “Buscadores en la red”, “Uso de navegadores web”, “Programas de edición, imagen y video ” y “Uso de dispositivo multimedia “y “Portales de vídeo”. Además, los estudiantes expusieron emplear muy poco o casi nada “Editores de páginas web”, “Programas educativos de autor” o “Actividades guiadas de búsqueda en Internet”.

Medidas de dispersión

Tabla N°16

Estadísticos descriptivos								
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media		Desviación estándar	Varianza
	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Error estándar	Estadístico	Estadístico
1. Conozco Programas básicos	18	4,00	1,00	5,00	4,1667	,23221	,98518	,971
2. Conozco las Redes sociales	18	2,00	3,00	5,00	4,5000	,14575	,61835	,382
3. Conozco Blog, chat, foro	18	4,00	1,00	5,00	3,5556	,25848	1,09664	1,203
4. Conozco Portales educativos	18	4,00	1,00	5,00	3,0000	,28006	1,18818	1,412
5. Conozco Programas de edición imagen, vídeo y audio	18	3,00	2,00	5,00	4,0556	,23532	,99836	,997
6. Conozco Buscadores en la red	18	4,00	1,00	5,00	3,6667	,26813	1,13759	1,294
7. Conozco Traductores online	18	4,00	1,00	5,00	3,5000	,29428	1,24853	1,559
8. Conozco Portales de vídeo online	18	4,00	1,00	5,00	3,4444	,25848	1,09664	1,203
9. Conozco Bibliotecas	18	4,00	1,00	5,00	3,0000	,26813	1,13759	1,294

virtuales								
10. Conozco Editores de páginas web	18	4,00	1,00	5,00	2,6667	,33333	1,41421	2,000
11. Conozco Navegadores web	18	4,00	1,00	5,00	3,8889	,24103	1,02262	1,046
12. Conozco Programas educativos de autor	18	3,00	1,00	4,00	2,2778	,25316	1,07406	1,154
13. Conozco Actividades guiadas de búsqueda en Internet	18	4,00	1,00	5,00	2,4444	,31542	1,33823	1,791
14. Conozco Dispositivos multimedia	18	3,00	2,00	5,00	3,8889	,24103	1,02262	1,046
N válido (por lista)	18							

En relación a las medidas de dispersión en torno al “Conocimiento de las TIC”, se pueden reconocer diversas situaciones, en primer lugar, se reconoce un *rango* de 4 en la mayoría de los ítems de conocimiento de TIC, a excepción de “Conozco Redes Sociales”, ya que las respuestas se posicionaron en un mínimo de “3” y un máximo de “5”. Este dato indica que los estudiantes lo que más conocen en relación a las TIC son las “Redes Sociales”.

Tabla N°17

Estadísticos descriptivos	N	Rango	Mínimo	Máximo	Media		Desviación estándar	Varianza	coeficiente de variación
	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Estadístico	Error estándar	Estadístico	Estadístico	Estadístico
15. Uso de programas básicos	18	3	2	5	4,2222	0,20699	0,8782	0,771	0,207995832
16. Uso de redes sociales	18	4	1	5	4,1667	0,25883	1,09813	1,206	0,263549092
17. Uso de Blog, chat, foro	18	4	1	5	2,7222	0,2893	1,22741	1,507	0,450888987
18. Uso de Portales educativos	18	4	1	5	2,7222	0,35059	1,48742	2,212	0,546403644
19. Uso de Programas de edición imagen, vídeo y audio	18	4	1	5	3,8889	0,25423	1,07861	1,163	0,277356065
20. Uso de buscadores en la red	18	4	1	5	3,6667	0,3025	1,28338	1,647	0,350009545
21. Uso de traductores online	18	4	1	5	2,6111	0,31456	1,33456	1,781	0,51111026
22. Uso Navegadores web	18	4	1	5	3,8889	0,24103	1,02262	1,046	0,262958677
23. Uso de Portales de vídeo online	18	4	1	5	3,5	0,27116	1,15045	1,324	0,3287
24. Uso de Bibliotecas virtuales	18	4	1	5	2,4444	0,31542	1,33823	1,791	0,547467681
25. Uso de Editores de páginas web	18	3	1	4	1,8333	0,27116	1,15045	1,324	0,627529591

26.Uso de Programas educativos de autor	18	3	1	4	2	0,2914 9	1,23669	1,529	0,618345
27.Uso de Actividades guiadas de búsqueda en Internet	18	4	1	5	2,0556	0,3281 2	1,39209	1,938	0,67721833
28.Uso de Dispositivos multimedia	18	4	1	5	4,0556	0,2488 2	1,05564	1,114	0,26029194 2
N válido (por lista)	18								0,42355890 3

Con respecto a las medidas de dispersión del “Uso de la TIC” y a partir de los datos de *varianza* (1,93), *desviación estándar* (1,39) y *error estándar* (0,32), se puede plantear que existe una dispersión media alta de las respuestas en “Uso de Actividades guiadas de búsqueda en Internet”, ya que su coeficiente de variación es del 0.67, al igual que en “Uso de Blog, chat, foro” con un coeficiente de variación de 0.45, “Uso de Portales educativos” con un coeficiente de variación de 0.54, “Uso de Bibliotecas virtuales” con un coeficiente de variación de 0.54, “Uso de Editores de páginas web” con un coeficiente de variación de 0.62 y en el “Uso de Programas educativos de autor” con un coeficiente de variación de 0.61. En relación a estos datos, podemos inferir que los estudiantes usan de forma variada tecnologías de la información y la comunicación, a diferencia de aquellos que tienen menores niveles de dispersión como es el “Uso de programas básicos” y “Uso de redes sociales”, que son los predilectos.

5.2 ANÁLISIS CUALITATIVO

Debido al problema investigado y los objetivos propuestos, fue necesario desarrollar un tipo de análisis cualitativo, referido a las percepciones de los estudiantes. Es por ello que la técnica de recolección de datos para este análisis fue “El grupo focal”.

El grupo focal se realizó al finalizar el taller con un grupo seleccionado de estudiantes. Estos antecedentes han sido valiosos, para la triangulación de la investigación, ya que aportan el sentir, entre otros elementos claves de los actores.

En el grupo focal participaron seis estudiantes parte del grupo que cursó el taller, cuatro hombres y dos mujeres, pertenecientes al área de las artes musicales, en proceso de realización de su práctica profesional, que hacen clases en distintos niveles. El registro consistió en una grabación de audio de la sesión del grupo focal de aproximadamente una hora, realizado a través de la plataforma Teams. Para revisar la transcripción completa (ver anexo 8.4).

5.2.1 Análisis de datos Cualitativos

En este análisis se utilizaron elementos del Análisis Cualitativo por Teorización. Con respecto al análisis de contenido, éste contempla seis operaciones que, para esta investigación, fueron reducidas a cuatro: codificación, categorización, relación y teorización. Para esto, se complementó utilizando el programa Atlas ti versión 9. Las categorías se relacionaron en un mapa conceptual, que posteriormente se complementa con los datos arrojados por los análisis cuantitativos, para abarcar una vastedad de elementos a considerar al momento de establecer las conclusiones.

6.2.2 Codificación

Se observó en la transcripción del grupo focal **temas emergentes o códigos**. Los temas emergentes y las expresiones completas se muestran a continuación:

A. Percepción sobre innovación

- Me parece que es hacer **adaptaciones y cambios** para **generar cosas nuevas**

- Es como algo que ya estaba creado, pero se le **hicieron mejoras**.
- **Algo nuevo** pero en base a lo que ya estaba hecho anteriormente.
- Es como un proceso que **cambia el original** en pos de las circunstancias, del contexto o con el objetivo de querer **lograr algo**.
- Tomar algo y a partir de eso **crear otras cosas**.
- Yo creo que más que cambiar algo y transformarlo es **crear algo nuevo**.

B. Percepciones en torno a las estrategias innovadoras educativas

- Ha sido un **desafío** en el sentido de que, tengo que **llamar la atención** de los chicos, en mi **material pedagógico**.
- Nos hace **ver más allá** de las instancias tradicionales de **crear cosas para los alumnos**.
- Quisimos más como que los **distrajera un poco** y que no perdiera el foco de **entregar el contenido** para los chiquillos.

- Lo bueno es que vamos a quedar con harto **material** y encontramos **formas nuevas de enseñar**.
- Yo creo que en cierta medida está **súper bien**, porque **hemos innovado** en cuanto a no cambiar si no que a hacer las clases de música como desde cero, porque en esta instancia a distancia, la música y las artes en general yo creo o por lo menos las artes musicales que son con algunas prácticas que se hacen en grupo y presencialmente, llevarlas a tu casa es como **súper difícil idearlo**, entonces en ese sentido, hemos innovado.
- Fue un poco **complejo** todo el proceso, que hubo que **adaptar** toda la metodología, entonces lo que uno hacía en la sala había que transpararlo totalmente al papel o en este caso al computador.

C. Estrategias educativas y utilización de TICS

- hacer un **cómic** que contara la historia a grandes **rasgos de la música Afro Latina** y se me ocurrió hacer un cómic, porque como los chiquillos son más visuales, es como más fácil verlo en dibujos y cosas así

- Lo he podido lograr un poco más con los **vídeos** porque les **pongo música** que ellos escuchan de fondo entonces, es como más atractivo **auditiva y visualmente**, les pongo **animaciones** y a partir de eso les entrego más información
- Actividades pero a **través de un juego** no se era una especie de Pac Man, pero lo puedes llevar a la música o a las distintas materias, **lo puedes llevar a matemática, química.**
- En los **vídeos** tratamos de que sea lo más parecido a una clase, tener un **inicio, un desarrollo y un cierre.**
- Les pedimos a los alumnos que **enviaran sus vídeos**, si no que les sugerimos como para que lo hicieran en sus casas e igual recibimos algunos vídeos de los alumnos que hacían sus demostraciones, eso fue gratificante
- Dividir material, vídeos teóricos pero didácticos y entretenidos y en actividades.

- En los últimos vídeos que hicimos se **integraron dos alumnos** del colegio así tocando.
- Las herramientas de **Power Point, edición de audio, edición de vídeo.**
- Haciendo estos vídeos que son muy explicativos y además por ejemplo si abarcamos un ritmo X por ejemplo, hacemos como el paso a paso de cada uno de los ritmos
- Hacer **cápsulas informativas** para quinto, sexto y séptimo, para quinto y sexto estoy viendo la organología de culturas africanas, indígenas y españolas, estoy **haciendo videos, montando videos instrumentales.**
- **Guías auditivas** dónde ellos también puedan **profundizar en la música,** también guías de desarrollo, éstas tienen actividades de reconocer en base de una audición los instrumentos y clasificarlos
- Montar una página web en la **plataforma WIX** para todos los cursos.
- Para abordar las mismas temáticas, las mismas partituras, no sé, he tenido que **instalar dos cámaras** compartir pantalla.

D. Percepciones en torno al Taller

- En cuanto al taller, **lo he encontrado bueno** igual en cuanto como a la **entrega de herramientas**, igual encuentro que de alguna manera ayudó a abrirse a encontrar nuevas plataformas o páginas que te den ideas de cómo hacer material pedagógico.
- El taller **me ha servido y me ha gustado** hartito en cuanto a la **entrega de herramientas** que se ha hecho en las distintas plataformas que usted nos mostró o que los mismos **compañeros compartían**.
- Conocer estas herramientas a mí **me facilita demasiado el trabajo** de verdad.
- Hay **programas o herramientas** que ha mostrado profesora, que no tenía idea de cómo usarlas, así que por lo menos me **ha servido hartito**.
- El taller también a mí me ha servido hartito porque sirve para distraerse igual, **distender un poco el ambiente**, en el contexto en el que estamos a **mí me ha servido hartito** porque me sirve para **enfocar la mente** en esto, en todo lo que es el taller y en este proceso y olvidarse un poco de

todo lo que está pasando, entonces por lo menos a mi me ha servido
harto, me aterriza un poco, el taller, las mismas clases, el **escuchar a
los compañeros**, quizás no verlos, pero ya el escucharlos me genera
una falsa sensación de normalidad.

E. Estado emocional durante la práctica profesional en estado de crisis sanitaria y distanciamiento social.

- Algunas veces **es estresante** y algunas veces da pena porque uno quiere que finalice pronto, llegas al punto de decir, Pucha ¿Cuándo, cuando se va a acabar? Entonces son **muchas emociones**, en un momento uno llega a un colapso de todas las cosas que tiene y pucha hay que seguir no más. No queda de otra, **apoyarnos entre todos**, porque igual todos estamos pasando por lo mismo.
- Es como un **estrés emocional** y creo, porque a mí por lo menos me ha pasado que, no alcanzo a procesar todo lo que sucede en el día dentro de mi cabeza

- **Me toca cuidarme emocionalmente**, porque a mí por lo menos eso es lo que más me preocupa también, porque igual son emociones internas, porque por culpa de ellos, las clases igual no se han llevado bien, entonces son igual cosas que afectan, las mismas **historias de los alumnos** de repente, tiene realidades tan complejas y algunas tan difíciles, que igual eso también te carga un poco y en ese sentido como profe tengo que ayudarlos a que se distraigan de alguna manera.
- Yo en lo personal en todo este proceso, **emocionalmente he tenido muchos altos y bajos**, hay días en que uno anda más triste, más llorón y hay otros días en que uno anda muy feliz o por lo menos a mí me pasa así, **pero yo creo que igual que para todos**.
- Yo profesora, quería comentar que **ha sido un desafío**, porque al estar todos en la casa, tenemos que saber cómo **organizarnos** porque antes era re fácil ir a la Universidad, hacer todas las actividades, volver y tener una vida “normal”, pero ahora no sabes si estás haciendo almuerzo o aseo o estas en clases, entonces hay que ver bien las dinámicas, yo creo que a todos nos ha costado organizarnos en ese aspecto y por ejemplo

mis hijos los dos están con clases on line, tenemos que mandar de vuelta las guías, el trabajo, las clases de la Universidad, la tesis, entonces ha sido **complicado en cuanto a la gestión** acá en la casa.

5.2.3 Categorización

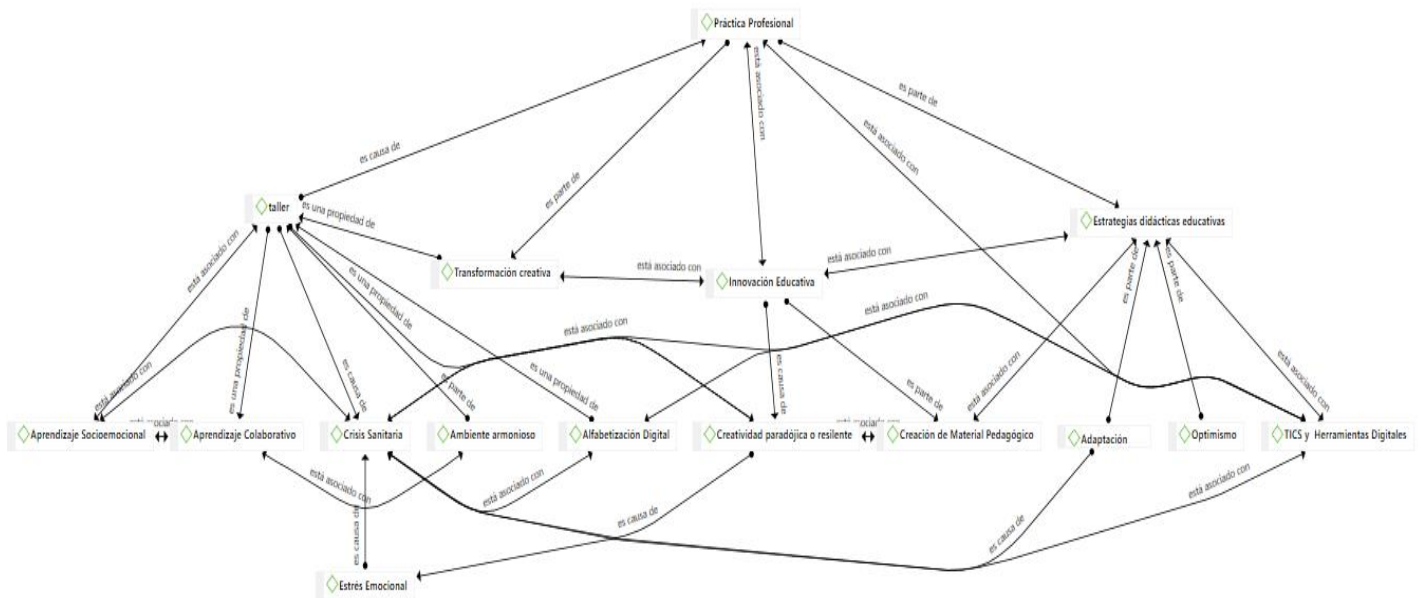
La Categorización radica en reducir los temas emergentes a categorías que revelan un nivel mayor de abstracción. Para la categorización, el mecanismo utilizado fue, primeramente, ordenar los códigos en materias más generales. Las categorías que fueron separadas en dimensiones, como se presenta en el siguiente cuadro:

Categoría	Dimensiones
A. Percepción sobre innovación	1. Innovación Educativa 2. Transformación creativa
B. Percepciones en torno a las estrategias innovadoras educativas	3. Adaptación 4. Optimismo
C. Estrategias educativas y utilización de TICS	5. Estrategias didácticas educativas 6. Tics y uso de Herramientas Digitales 7. Creación de Material Pedagógico

D. Percepciones en torno al Taller	8. Aprendizaje colaborativo 19. Alfabetización digital 10. Ambiente armonioso
E. Estado emocional durante la práctica profesional en estado de crisis sanitaria y distanciamiento social	11. Aprendizaje socioemocional 12. Estrés emocional 13. Creatividad paradójica o resiliente

5.2.4 Relación

Un primer acercamiento en relación a la comprensión del fenómeno estudiado se desarrolló a partir de la conexión entre las categorías y sus dimensiones en un mapa de relaciones (mapa conceptual) Ver figura N° 1



Mapa de relaciones (Figura .N°1)

5.2.5 Teorización

Desde el análisis del mapa conceptual se estructuró un modelamiento teórico que se expone a continuación.

Desde el discurso construido por los estudiantes de pedagogía en la etapa de su práctica profesional se evidencia una sólida valoración de la experiencia vivida en los Talleres desarrollados. Expresiones como “me ha servido” y “lo he encontrado bueno”, son reiteradas al momento de referirse a esta experiencia.

Por lo tanto a percepción es positiva de parte de los estudiantes, por otra parte también se mencionó en el discurso, que aportó al cuidado emocional de los practicantes y a la vez de sus alumnos, ya que se desarrolló en un ambiente armonioso e hizo consciente la necesidad del aprendizaje socioemocional en las asignaturas artísticas “yo por lo menos, lo he disfrutado y lo he pasado súper bien, como editando las páginas, ideando las actividades, para que los niños las puedan hacer y como decían algunos compañeros antes, la idea es hacer que los chiquillos disfruten, se entretengan, lo pasen bien y liberarlos un poco de lo que es el estrés de todo este proceso”.

También les entregó el conocimiento frente a herramientas digitales y el uso de TICS, que les permitió desarrollar estrategias educativas didácticas e innovadoras, entendiéndolo que la innovación es un proceso creativo de transformar o mejorar algo “Yo creo que más que cambiar algo y transformarlo es **crear algo nuevo**” utilizando recursos en las funciones de la comunicación en la docencia a distancia (UNESCO, 2020). Asimismo, desarrolló la alfabetividad digital, intentando con ello disminuir las brechas digitales existentes en el profesorado chileno.

A mi entender, existe un evidente estrés emocional en varios estudiantes de pedagogía, producto de la crisis sanitaria y el distanciamiento social. Sin embargo, esto no ha influido de forma negativa en el proceso de su práctica, ya que, existe un optimismo por aprender cosas nuevas y adaptarse al sistema de la educación a distancia, con la necesidad de motivar a los alumnos y su aprendizaje, ya que se presenta un desafío sobretodo en la retroalimentación, considerando primero, que existe una priorización curricular y en muchos establecimientos educativos los ramos artísticos como Artes Musicales o Artes Visuales no se evaluaron sumativamente y segundo la complejidad que genera la falta de acceso del 25% de alumnos en Chile a la tecnología necesaria, para

educarse en esta modalidad, aún así se reflejó el desarrollo de la “creatividad resiliente” (De la Torre, 2003). Esta creatividad transformadora, es constatada en la creación del material pedagógico, desarrollado durante el taller y en el curso de la práctica profesional.

Por otra parte en el discurso, se refleja que compartir juntos las experiencias y desarrollar el taller sustentado en el aprendizaje colaborativo, es altamente enriquecedor y gratificante, sobre todo en una instancia de aislamiento, “el escuchar a los compañeros, quizás no verlos, pero ya el escucharlos me genera una falsa sensación de normalidad”, el poder aprender juntos con una meta en común, compartir soluciones creativas, el sentipensar y las experiencias durante el proceso, aplacó las dificultades propias de lo desafiante que es sobrellevar una práctica profesional durante una pandemia mundial.

6. CONCLUSIONES

En relación a la experiencia desarrollada se pueden plantear varios niveles de reflexión y conclusiones que se desarrollan a continuación.

6.1 Con relación al problema de investigación

La interrogante en torno al problema de esta investigación fue la siguiente: ¿Qué incidencia tendrán los talleres, que promueven el desarrollo de la creatividad, la innovación y las tecnologías de la información y la comunicación en la última práctica profesional en estudiantes de Pedagogía en Artes Musicales en contexto de crisis sanitaria y distanciamiento social?

En relación al marco de referencia desarrollado durante el proceso de la investigación, fue posible generar estrategias que dieran respuestas atinentes y enriquecedoras para los estudiantes, como se puede corroborar en el análisis del grupo focal, a esta problemática. A nivel global la educación a distancia fue la alternativa como medio para seguir el funcionamiento de los procesos educativos en todas las áreas a través de la tecnología, el internet, herramientas digitales y las TICs que posibilitaron el acercamiento al aprendizaje para mantener el distanciamiento social requerido durante una crisis sanitaria.

En el documento “Enseñar en tiempos de Covid-19” publicado recientemente por la UNESCO (2020), se entregan orientaciones pedagógicas con la finalidad de entregar soluciones concretas, que se pusieron en práctica durante la

realización de los talleres realizado a los estudiantes en el proceso de su práctica profesional. Desde esta perspectiva entonces, la creación del material didáctico innovador, el desarrollo de la creatividad, promover las TICs y las herramientas digitales, procesos de retroalimentación, que motivaran y promovieran el autoaprendizaje y la contención emocional, fueron claves en los contenidos del taller, para que a su vez los futuros docentes traspasaran a sus estudiantes. La evaluación del taller fue formativa en colaboración con el ramo de la práctica profesional y la metodología principal fue el aprendizaje colaborativo, en el que se determinaron actividades lúdicas, desafíos y metas en común (Ver anexo) entregando el espacio de desarrollo a través de Teams (plataforma unificada de colaboración y comunicación). El material desarrollado durante el proceso del taller por los estudiantes (Ver anexo), se guardó en un drive para que todos sus integrantes puedan tener acceso a él, con la finalidad de proporcionar material pedagógico de forma colaborativa.

6.2 Con relación al objetivo general

Con respecto a alcanzar el objetivo general de: Comprender cómo el taller de formación docente, para el desarrollo de la creatividad y las tecnologías de información y la comunicación, sustentados en la colaboración en contextos de crisis incide en la implementación de la práctica profesional final docente de estudiantes de pedagogía en música. Fue posible, mediante los análisis realizados tanto cualitativos como cuantitativos, por una parte, el discurso de los estudiantes que apareció en el grupo focal, muestra la incidencia positiva de la

participación del taller en el proceso creativo y personal durante la etapa de la práctica profesional, a pesar del contexto complejo en el que se llevó a cabo. Y por otra parte es posible corroborar mayor conocimiento de las TICs en los resultados del material pedagógico audiovisual desarrollado con el foco en la Interdisciplinariedad como innovación educativa, gracias a la cultura audiovisual (Martin, Calderon & Gustems, 2016), ya que tuvo una respuesta positiva motivacional en los alumnos de los estudiantes en práctica.

Como resultado de esta experiencia, además, los estudiantes lograron compartir su visión y lograr conocer a través de sus compañeros formas diversas de solucionar desafíos propios de esta etapa de formación docente, pero que además por primera vez durante el Siglo XXI, tuvieron que desarrollarlo en un contexto de absoluto distanciamiento, es decir doble desafío.

En lo personal aprendí mucho de las exposiciones que se exhibieron, y también pude ratificar la importancia de la colaboración mutua en contextos educativos y el valor dialógico y constructivo que se desarrolla durante la enseñanza y el aprendizaje.

Este ambiente colaborativo y a la vez lúdico generó un espacio de comunicación fluido y simbiótico, con un alto porcentaje de asistencia desde principio a fin durante las doce sesiones de duración.

Esto compensó de cierta manera la soledad afectiva y el estrés emocional que se vivió durante el periodo de confinamiento, explicitado por los propios

estudiantes, convirtiéndose así en una experiencia que se puede visualizar en los resultados efectivos al finalizar con éxito las prácticas profesionales.

6.3 Con relación a los objetivos específicos

En cuanto al objetivo específico: Conocer las percepciones de los estudiantes en torno a las estrategias innovadoras educativas desarrolladas durante el proceso de práctica profesional en contexto de distanciamiento social y de educación a distancia. Queda de manifiesto durante la realización del taller en el discurso analizado del grupo focal que, el contexto de crisis incrementó las posibilidades de desarrollar innovación educativa, coincidiendo a su vez la capacidad transformadora y de cambio que posee el concepto de "Innovación".

Igualmente fue posible observar el desarrollo de la creatividad resiliente "Es el potencial humano para transformar y transformarse ante la adversidad o estados carenciales. Va acompañada de conciencia de la situación, energía emocional y actitud superadora. Suele tratarse de hechos o situaciones que provocan impacto y desencadenan alternativas generadoras de acciones creativas o cambios constructivos. La creatividad paradójica representa un impulso regenerador que emerge ante situaciones límites de la vida". (De la Torre, 2003,p.226).

Con respecto al objetivo de: Evaluar los niveles de creatividad de los estudiantes de pedagogía en música participantes de los talleres, durante la formación docente en contexto de crisis sanitaria. Para conseguirlo, se utilizó la prueba psicométrica TAEC de Saturnino De la Torre (1991), los resultados de los análisis previos al taller son bajos en comparación con la aplicación posterior en el grupo experimental, es decir que la creatividad aumentó de forma significativa, en cambio en el grupo control los resultados en promedio fueron menores en la segunda instancia de prueba. También, es posible observar en el discurso de los estudiantes analizado en el grupo focal, que muchas de las características asociadas a la creatividad como la apertura al pensamiento divergente, la colaboración y la capacidad innovadora, también fueron ampliamente desarrolladas. En el proceso de los talleres, los estudiantes tuvieron que resolver problemas en conjunto, a través de la imaginación y el juego de asumir roles, en un tiempo determinado, generando soluciones creativas, en las que no había respuestas erróneas, si no que diferentes, utilizando temáticas propias de su especialidad, además realizaron actividades pensadas en la práctica profesional y en el camino descubrieron diversas formas de resolver los desafíos pedagógicos con originalidad.

Por lo que se refiere al último objetivo de: Analizar estrategias educativas desarrolladas, que fomenten la educación digital, el uso y conocimiento de las tecnologías de información y la comunicación. Mediante el cuestionario REATIC uso y conocimiento de las TICs, se pudo observar que los estudiantes utilizaban

en mayor cantidad las redes sociales y programas básicos, además de un alto uso en dispositivos multimedias, programas de edición de imagen, vídeo y audio y también en el grupo focal se constatan varios programas y estrategias en el siguiente cuadro:

Estrategias Educativas	Utilización de TICS
Cómic que cuenta la historia a grandes rasgos de la música Afro Latina	Utilización Música, vídeos y animaciones
Interdisciplinariedad con otras asignaturas	Gamificación a través de aplicaciones
Subir material pedagógico con orden de inicio, desarrollo y final, similar a una clase.	Edición de vídeos
Solicitar a los estudiantes grabar y editar sus vídeos como forma de retroalimentación de la actividad (evaluación formativa)	Plataforma Ticmas
Organización y división de producción material didáctica y actividades.	Youtube
Integrar a los estudiantes tocando música, en los montajes de los vídeos.	Microsoft Office (Power Point)
Realizar vídeos explicativos, utilizando la estrategia del paso a paso.	Edición de audio
Cápsulas informativas	Herramientas digitales de video llamada (zoom y meet)
Montajes de vídeos instrumentales	Programa editor de partitura
Guías auditivas dónde ellos también puedan profundizar en la música	Plataforma Wix
Compartir el contenido montando una página web	Instalar dispositivos multimedias extras, cómo más cámaras.

En el proceso del taller, también se fomentaron las TICs para crear contenidos educativos en soportes informáticos y el uso de herramientas digitales para la organización y gestión de la información. Según los estudiantes en practica era importante crear material didáctico que fuera motivante para sus alumnos, ya que, uno de los desafíos fue lograr una retroalimentación efectiva en un contexto de distanciamiento. En definitiva, las estrategias educativas que fomenten la educación digital, deben ser adaptadas a cada contexto y especialidad, reconociendo a su vez la realidad del grupo curso, considerando variedad de alternativas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

6.4 Conclusiones finales

De acuerdo con el diseño de triangulación concurrente, el procedimiento de aplicación de los instrumentos de recogida de datos, tanto cualitativos como cuantitativos se recolectan entre mayo y junio del 2020. Al efectuar la comparación cruzada de los datos se pudo concluir lo siguiente:

En primer lugar, es posible fomentar, medir, evaluar, enseñar y aprender creatividad. En un ambiente estimulante, a la vez de colaboración y empatía a pesar de las limitaciones o de contextos críticos, ya que es posible generar potencial innovador y transformador de los entornos. Por otra parte, es posible constatar que un buen ambiente de aprendizaje suscita mayor satisfacción y contención emocional.

En segundo lugar, las tecnologías educativas y las herramientas digitales, son un medio que enriquece la experiencia educativa, pero no la reemplaza. Ya que, a pesar del aislamiento social, nos permitieron seguir conectados en los procesos educativos, sin dejar de lado el factor dialógico y humano necesario para la experiencia del aprendizaje.

“La tarea de la educación como espacio de coexistencia operacional y relacional artificial, es permitir, facilitar y guiar el crecimiento de nuestros niños y niñas de tal modo que lleguen a ser seres humanos, que viven y actúan en respeto a sí mismos y respeto hacia otros, operen con conciencia social y ecológica, pudiendo comportarse así con responsabilidad y libertad en una comunidad humana democrática”. (Maturana, 2004, p.62).

El estrés del encierro en pandemia ha sido un desafío para los estudiantes, en la organización de su tiempo personal versus el tiempo que destinan para los estudios y el trabajo. Por tanto, es prioritario generar espacios flexibles y tolerantes. El taller operó como facilitador en la utilización de las TICS y en la creación de material didáctico pedagógico, con la modalidad de educación a distancia en estado de crisis sanitaria, para los estudiantes en el proceso de su práctica profesional y también como un espacio para compartir experiencias a partir del aprendizaje colaborativo

La actual priorización curricular, (UCE, 2020) en respuesta a la crisis sanitaria prioriza objetivos de todas las asignaturas a excepción de orientación y

tecnología. Sin embargo según lo analizado por el discurso de los estudiantes, algunos establecimientos dejaron de lado la evaluación de las asignaturas artísticas como artes visuales y artes musicales, o simplemente no les dieron el espacio para realizar la asignatura de forma sincrónica a través de las clases virtuales, sino más bien de forma asincrónica, es por esta razón que para los estudiantes en práctica fue un desafío lograr la retroalimentación efectiva con sus alumnos, además porque muchos no conocían los cursos en los que estaban trabajando. Esta situación considero que, se entrapa en la dicotomía epistemológica entre “Arte” y “Ciencia” o la discusión de acentuar las diferencias entre el pensamiento creativo y el pensamiento crítico, entre lo emocional y lo racional, generando una dicotomía que no es fértil ni aporta al escenario actual educativo, ya que son complementarios.

“El pensamiento creativo supera las restricciones existentes para lograr su propósito de generar algo original, para esto recurre a la intuición y procesos subconscientes (o inconscientes). Corresponde a “pensar fuera de la caja” (out of the box). Por su parte el pensamiento crítico evalúa y examina la validez analítica de un argumento o de una hipótesis: para este efecto se utilizan los marcos conceptuales y procedimientos metodológicos existentes. (Meller, 2018, p.104).

Finalmente, en mi opinión creo que fomentar la creatividad, debiese ser prioridad en el curriculum nacional y éste ser modificado en relación a la

realidad contextualizada. Sin creatividad es complejo desarrollar soluciones diversas para problemas constantes en nuestra sociedad en crisis sanitaria y en crisis social. El sistema educativo actual a través de pruebas como el SIMCE, sólo ha trasladado una mentalidad competitiva al situar algunas asignaturas y habilidades por sobre otras. Reconocer la integralidad y complejidad del ser humano, supone flexibilizar nuestra forma de interpretar el mundo e imaginar otros escenarios posibles, que consideren un desarrollo integral y más allá de la repetición sistemática de conocimientos y fórmulas que sólo han acrecentado las diferencias y conflictos imperantes.

7. FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- &Gutierrez, D. (1999). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en Ciencias Sociales*. Madrid: Síntesis.
- 2020, E. (2019). *Proyecto de Ley boletín n°12128-9*. Santiago: Educación 2020.
- 2020, E. (2020). *Informe de resultados Estamos Conectados*. Santiago: EDUCACION 2020.
- Aretio, L. G. (2020). Bosque semántico: ¿educación/enseñanza/ aprendizaje a distancia, virtual, en línea, digital, eLearning...? (A Semantic jungle: distance/virtual/online. *Revista Iberoamericana de educación a distancia* , 9-28.
- A.Rufinelli. (2013). LA CALIDAD DE LA FORMACIÓN INICIAL DOCENTE EN CHILE: LA PERSPECTIVA DE LOS PROFESORES PRINCIPIANTES. *CALIDAD EN LA EDUCACIÓN n°39*, 118-154.
- Almenara, J. C. (2010). Los retos de la integración de las TICs en los procesos educativos. Límites y posibilidades . *Perspectiva Educativa*, 32-61.
- Ávalos, B. (2014). La formación inicial docente en Chile: Tensiones entre políticas de apoyo y control". *Estudios Pedagógicos*, vol. XL, 11-28.
- Ball, S. J. (1987). *La micropolítica de la escuela hacia una teoría de la organización escolar*. España: PAIDOS-MEC.
- Bermeosolo, J. (2019). *Cómo aprenden los seres humanos*. Santiago: Ediciones UC.
- Bisquerra, R. (1989). *Métodos de investigación educativa*. Barcelona: Ediciones CEAC.
- Bono, E. d. (1970). *Lateral Thinking*. Londres: Penguin Books.
- Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje Colaborativo y Tecnologías de la Información y la Comunicación. *Revista Iberoamericana de la Educación*, 1-11.

- Cárdenas, R. (2014). Importancia de las artes visuales en la educación: Un desafío para la formación docente. *Educare*, 197.
- CAROLINA MARTÍN-PIÑOL, D. C.-G.-C. (2016). Interdisciplinariedad y tecnología en la educación artística desde la experiencia creativa. *Arte y políticas de identidad*, 79-95.
- Checa, R. (2004). Cambio de modelo en la formación del profesorado de las enseñanzas de Música. *Leeme*, 1.
- Chenda, F. &. (2017). Elaboración de técnicas de recogida de información en diseños mixtos . *REIRE Universidad de Barcelona* , 64-78.
- Cossio-Bolaños, M. A. (2015). *Método de investigación cuantitativa en Ciencias de la Educación*. Santiago : Universidad Católica del Maule.
- Escolar, S. S. (2016). *Plan de Aseguramiento de la calidad escolar*. Santiago: Ministerio de Educación.
- Evaluación, U. d. (2020). *FUNDAMENTACIÓN PRIORIZACIÓN CURRICULAR Covid-19*. Santiago: MINEDUC .
- Fautley, M. (2010). *Assesment in music education*. New York : Oxford Music Education Serie .
- Fraenkel, W. &. (2012). *How to design and evaluate research In education (8th ed.)*. New York: Mc Graw Hill.
- Fustinoni, O. (2015). *El cerebro y la música*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Gabriel Villalón, A. Z. (2016). ENSEÑAR A ENSEÑAR: EL CONOCIMIENTO PARA ENSEÑAR Y EL ROL DE LA PRÁCTICA EN LA FORMACIÓN DE LOS FUTUROS DOCENTES. LA NUEVA FORMACIÓN DE PROFESORES EN LA UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ, CHILE . *Interciencia*, 874.
- Hammond, L. D. (2012). Educar con calidad y equidad. *Revista de*

investigación en educación Universidad de granada, 171-173.

- Ilabaca, J. S. (1995). *Informática Educativa*. Santiago: Universitaria.
- INACAP. (2013). *MODELO CURRICULAR*. SANTIAGO: INACAP.
- Islas, O. (2004). Marshall Macluhan. *Revista latinoamericana de comunicación Chasqui*, 34.
- Klimenko, O. (2008). La creatividad como un desafío para el siglo XXI. *Educación y Educadores*.
- Liliana M. Pedraja-Rejas, C. A.-G.-P.-P. (2012). Calidad en la Formación Inicial Docente: Evidencia Empírica en las Universidades Chilenas. *Formación Universitaria Vol 5*, 15-26.
- Lucero, M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. *Revista iberoamericana de Educación*, 1-21.
- Luckmann, P. L. (1968). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Cultura libre.
- Macías, M. A. (2002). LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS. *Psicología desde el Caribe, núm. 10,, 27-38*.
- Malquori, D. (2009). *Música y Educación Sobre la concepción de la pedagogía musical en Theodor W. Adorno*. Catalunya: Revista digital de la Facultat de Filosofia de Catalunya. Universitat Ramon Llull, I.
- Martínez, M. d. (s.f.). TÉCNICAS DE CREATIVIDAD COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA MEJORA DE LA ENSEÑANZA. *UDC*.
- Martino, M. C. (2017). Construyendo el dispositivo de comunidades de aprendizaje. *Tramas Maepova*, 58.
- Mejías, J. (2001). Perspectiva de la Investigación Social de Segundo Orden. *Revista de epistemología de segundo orden*.

- Meller, P. (2018). *Claves para la educación del futuro*. Santiago: Catalonia.
- Mendoza, H. S. (2018). Los Métodos Mixtos. En H. S. Mendoza, *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, (págs. 9-57). Ciudad de Mexico: Editorial Mc Graw Hill Education.
- Merino, J. P. (01 de 01 de 2013). *Proceso Educativo*. Recuperado el 06 de abril de 2020, de Definición.de: <https://definicion.de/proceso-educativo/>
- Milicic, A. B. (2020). *Apredizaje socioemocional*. Santiago: Planeta.
- MINEDUC, U. D. (2019). *Nuevos Curriculum Artes 3° y 4° Medios*. Santiago: MINEDUC.
- National Advisory Committee on Creative and Cultural Education NACCCE report. (1999). *Creativity, Culture and Education*. Londres: DFEE.
- OCDE. (2012). *Informe Nacional Resultados Chile PISA 2012*. Santiago: Agencia de Calidad de la Educación.
- OECD. (2014). *Measuring Innovation in Education*. Copenhague: OECD publishing.
- OECD (2019). *How'sLife in the Digital Age?: Opportunities and Risks of the Digital Transformation for People's Well-being*. OECD Publishing, Paris.
- O'Hara, R. J. (2005). Creatividad e inteligencia . *Cuadernos de información y Comunicación número 10*, 113-149.
- Osborn, A. (1953). *Applied Imagination* . New York: Creative Education Foundation Press.
- Passeron, P. B. (1979). *La Reproducción*. Barcelona: Laia.

- RAE. (2021). *REAL ACADEMIA ESPAÑOLA* . Obtenido de <https://dle.rae.es/innovar>
- Ramón Cózar-Gutiérrez, M. V.-M.-B.-B. (2016). *Conocimiento y Uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) según el Estilo de Aprendizaje de los Futuros Maestros*. Albacete: Universidad Castilla La Mancha.
- Robinson, K. (2011). *Out of our minds. Learning to be creatives*. West Sussex: Capstone Publishing Ltd.
- Robinson, K. (2015). *Escuelas Creativas*. Santiago: Random House.
- Robinson, K. (2015). *Escuelas Creativas*. Barcelona: Grijalbo.
- Rodicio-García, M. J.-C. (2013). El desarrollo de la creatividad e innovación. Un reto ante la crisis actual . *Revista de Investigación en Educación*, nº 11, 134-148.
- Romero, R. (2006). "TALLERES DE FORMACIÓN EN CREATIVIDAD PARA PROFESORES" UN ESTUDIO SOBRE LA FORMACIÓN EN CREATIVIDAD Y Tesis para optar al Grado de Magíster en Educación. Santiago: Universidad de Chile.
- Saturnino de la Torre, M. &. (2006). *Investigar y evaluar la creatividad. Modelos y Alternativas*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Sepúlveda, C. (. (2021). Mapa de relaciones Figura 1.
- Teasle, R. &. (1995). The Construction of Shared Knowledge in Collaborative Problem Solving . 1-15.
- Tejeiro, A. V. (1987). PREDICCIÓN DEL RENDIMIENTO EN MUSICA: FACTORES COGNITIVOS Y DE PERSONALIDAD. *Revista Española de Pedagogía*, 228.

- Torres, J. (1998). *El currículum oculto*. Madrid: Morata.
- TORRE, S. D. (1991). *Evaluación de la Creatividad. TAEC, un instrumento de apoyo a la Reforma*. Madrid : La Española S.A.
- Torre, S. d. (2003). *Dialogando con la Creatividad*. Barcelona: Octaedro.
- Torre, S. d. (2006). Evaluar la creatividad. En B. &. Valadez, *Alumnos superdotados y talentosos* (págs. 107-139). Ciudad de México: México.
- UNESCO. (2020). *Enseñar en tiempos de Covid-19*. Montevideo: UNESCO.
- UNICEF. (2016). *Estado mundial de la Infancia*. New York: UNICEF.
- Vanni, X. (2015). Evolución de las políticas nacionales en Chile: 1980-2014. En V. y. Bellei, *Una mirada a los procesos de mejoramiento escolar en Chile* (págs. 23-45). Santiago: CIAE Universidad de Chile- UNICEF.
- Wladavasky-Berger, I. (2015). Imagination as a Journey of survival and discovery. *Conference: Imagination as a Journey of survival and discovery*. Westport: TED.

8.ANEXOS

8.1 Visualización y ejemplo de presentaciones del Taller

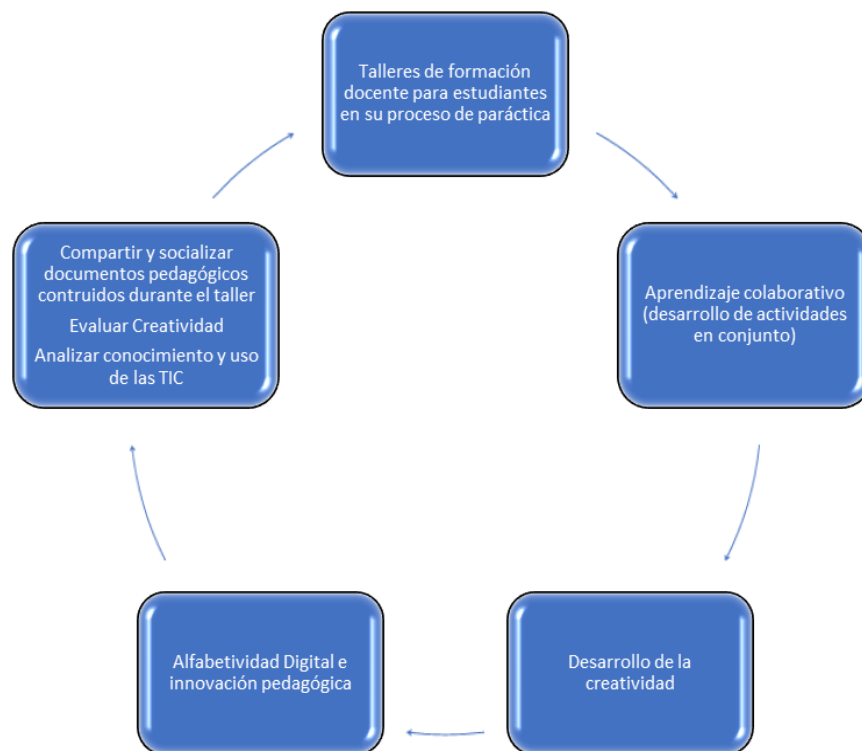
1. Productos a desarrollarse.

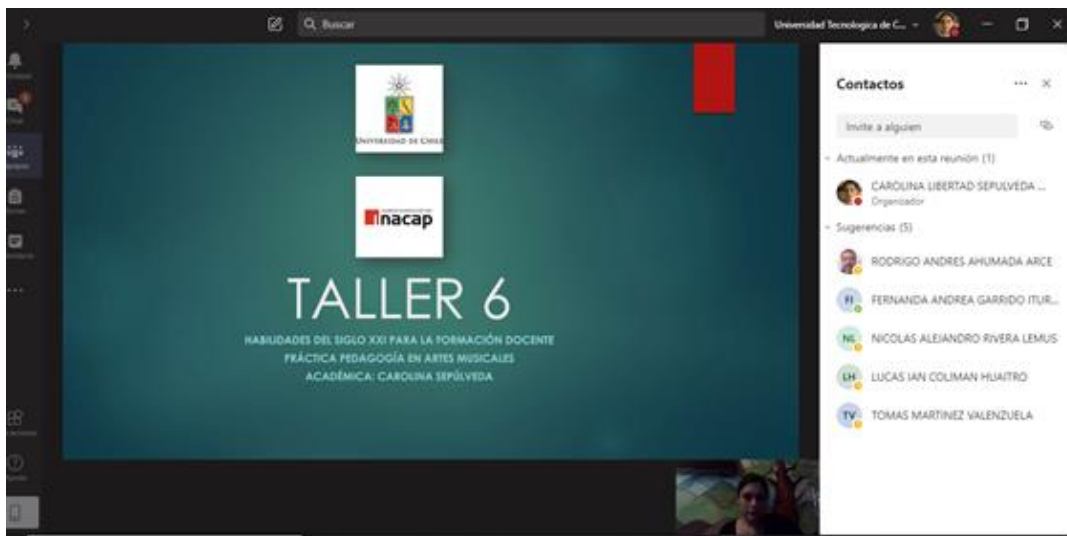
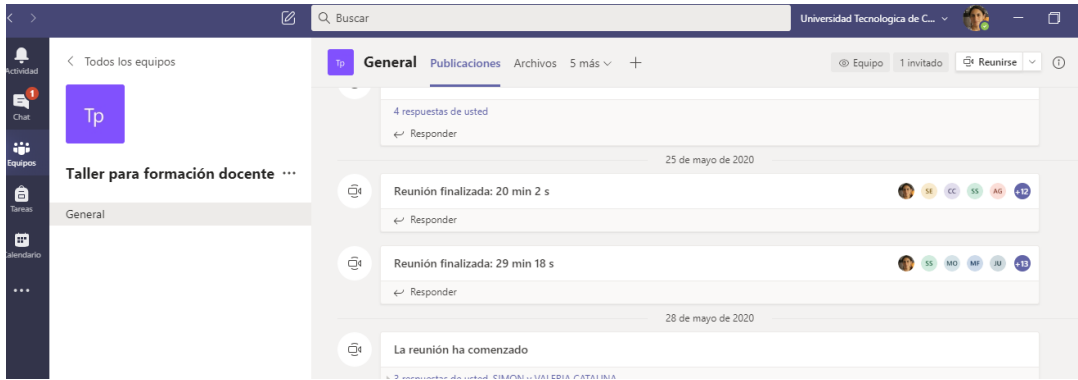
- **Modalidad:** E-learning (Educación a distancia) sincrónico, a través de **plataforma TEAMS** (12 a 14 sesiones de una hora aproximadamente)
- **Perfil:** Dirigido a estudiantes de pedagogía en Música en proceso de práctica profesional
- **Docentes:** Un docente responsable
- **Contenidos de asignatura:**
 - Desarrollo de creatividad
 - Evaluación de creatividad
 - Alfabetividad digital (Herramientas para trabajar)
 - Aprendizaje colaborativo (Trabajo en equipo)
- **IV. Evaluación formativa :** Ejercicios grupales e individuales, se presentarán a través de documentos pedagógicos PPT que se presentarán y socializarán en las sesiones de los talleres (las actividades de evaluación se relacionan a las actividades realizadas en el ramo de práctica profesional).

10. Recursos e infraestructura tecnológica asociadas al proyecto.

Para poder desarrollar el proyecto, se requieren computadores con conexión a internet y acceso a plataforma teams.

11. Representación esquemática del modelo implementado







UNIVERSIDAD DE CHILE



INACAP

TALLER 1

TALLERES PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, INNOVACIÓN, TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN, SUSTENTADOS EN EL APRENDIZAJE COLABORATIVO EN CONTEXTO DE CRISIS SANITARIA

PRÁCTICA PEDAGOGÍA EN ARTES MUSICALES
ACADÉMICA: CAROLINA SEPÚLVEDA

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ▶ Evaluar niveles de creatividad en la formación docente
- ▶ Conocer las percepciones de los estudiantes en torno a las estrategias innovadoras educativas durante el proceso de práctica profesional en un contexto de distanciamiento social y de educación a distancia.
- ▶ Analizar estrategias educativas que fomenten la educación digital, el uso y conocimiento de las tecnologías de información y la comunicación.

FORMACIÓN DOCENTE

- ▶ La investigación es clara en mostrar que el uso de tecnologías en sí mismo no hace la diferencia sino que lo que aporta al aprendizaje de los estudiantes, en particular, de aquellos más vulnerables, es el uso de la tecnología en conjunto con buen apoyo docente (Darling-Hammond, Zieleszinski & Goldman, 2014).
- ▶ Instrumentos de apoyo al currículum (Programas de Estudio, textos, otros) debieran modelar formas de trabajar con la tecnología que impliquen crear contenido en múltiples representaciones y formatos con metodologías mezcladas (blended), es decir, con interacción con docentes y pares, en particular con estudiantes vulnerables (Darling-Hammond, Zieleszinski & Goldman, 2014).
- ▶ El desarrollo de la capacidad creativa que se basa en las habilidades como un pensamiento reflexivo, flexible, divergente, solución independiente y autónoma de problemas, habilidad de indagación y problematización, etc., permite precisamente apuntar a los propósitos formativos que corresponden a las exigencias de una sociedad atravesada por el paradigma de la complejidad. (Klimenko, 2008)

REFORMA CURRICULAR

<p>MANERAS DE PENSAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Creatividad e innovación. Pensamiento crítico, resolución de problemas, toma de decisiones. Aprender a aprender / metacognición (conocimiento sobre los procesos cognitivos). 	<p>HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Alfabetización informacional. Alfabetización en tecnologías de la información y comunicación. 	<p>Partnership for 21st Century Learning – Las “4 C’s”:</p> <ul style="list-style-type: none"> Creatividad e Innovación. Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas. Comunicación. Colaboración.
<p>MANERAS DE TRABAJAR</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunicación. Colaboración (trabajo en equipo). 	<p>MANERAS DE VIVIR EN EL MUNDO</p> <ul style="list-style-type: none"> Ciudadanía – local y global Vida y carrera Responsabilidad personal y social incluyendo conciencia y competencia culturales. 	<p>UNESCO – “Los 4 Pilares”:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprender a Hacer. Aprender a Saber. Aprender a Ser. Aprender Vivir Juntos.
<p>APEC – “Competencias Globales del Siglo XXI”</p> <ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje a lo largo de la vida. Resolución de Problemas. Auto-regulación. Trabajo en Equipo. 		

Formación diferenciada Artes Musicales 3° y 4° Medio

- ▶ Creación y composición musical
- ▶ Interpretación musical

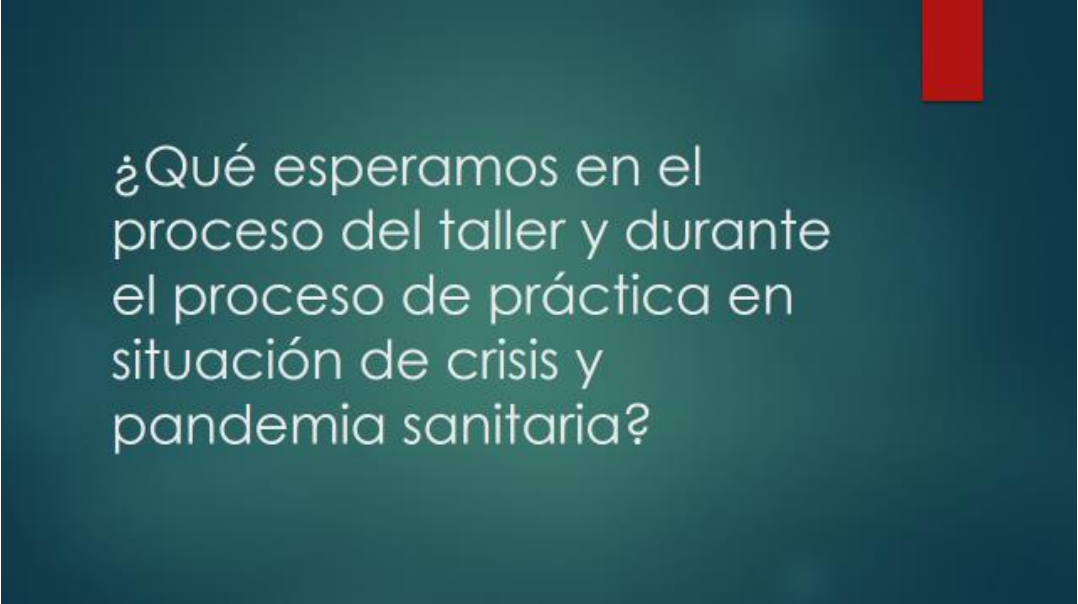
EDUCACIÓN DIGITAL

- ▶ Ningún estudiante chileno logra habilidades más complejas ICILS, y el 18% no logra habilidades básicas (Educación 2020,2019).

- ▶ Datos nacionales SIMCE TIC 2013

Evalúa 4 dimensiones: Información, Comunicación, Ética e impacto social y Uso funcional de las TIC. Los resultados por NSE replican lo que se conoce para resultados en otras áreas de aprendizaje





¿Qué esperamos en el
proceso del taller y durante
el proceso de práctica en
situación de crisis y
pandemia sanitaria?

FODA REALIZADO POR ESTUDIANTES:



CRONOGRAMA DE TALLERES	Lunes 11-may	Jueves 14-may
SEMANA DIAGNÓSTICO Y TEST 1	FODA Y PRESENTACIÓN DE TALLERES	TAEC FORMA A
2	15-may	25-may
ACTIVIDADES CREATIVIDAD 1	EJERCICIOS 1	EJERCICIOS 2
4	29-may	01-may
ACTIVIDADES CREATIVIDAD 2	EJERCICIOS 3	EJERCICIOS 4
6	04-jun	08-jun
ALFABETIVIDAD DIGITAL	EDUCACIÓN A DISTANCIA Y SEL	TICS
8	11-jun	15-jun
ACTIVIDADES INNOVACIÓN ENSEÑANZA BÁSICA	EXE E HIPERTEXTOS	HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR (TECNOLOGÍA EDUCATIVA)
10	18-jun	22-jun
ACTIVIDADES INNOVACIÓN ENSEÑANZA MEDIA	ACTIVIDADES INNOVACIÓN ENSEÑANZA BÁSICA Y MEDIA EVALUACIÓN DE TALLERES Y CUESTIONARIO	GRUPO FOCAL INNOVACIÓN
12	25-jun	29-jun
TEST FINAL	TEST TAEC FORMA A	



UNIVERSIDAD DE CHILE



nacap

TALLER 3

HABILIDADES DEL SIGLO XXI PARA LA FORMACIÓN DOCENTE
PRÁCTICA PEDAGOGÍA EN ARTES MUSICALES
ACADÉMICA: CAROLINA SEPÚLVEDA

1. ESCENARIO CREATIVO PARA SENTIPENSAR LA EVALUACIÓN

- ▶ Objetivo:
- ▶ Estimular la imaginación y la creatividad a través del sentipensar la evaluación

Ejercicio 1: Responde las preguntas y anótalas

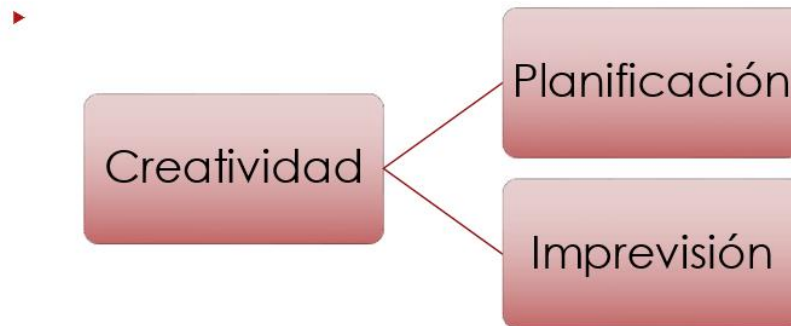
1. ¿Qué es un reloj parado?
2. ¿Qué es un río seco?
3. ¿Qué es un auto sin ruedas?
4. ¿Qué es un libro sin hojas?
5. ¿Qué es un edificio sin paredes?
6. ¿Qué es una escuela sin alumnos?
7. ¿Qué es un mundo sin ideas?



TALLER 4

HABILIDADES DEL SIGLO XXI PARA LA FORMACIÓN DOCENTE
PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN ARTES MÚSICALES
ACADÉMICA: CAROLINA SEPÚLVEDA

Evaluar la Creatividad



Evaluar la creatividad ¿Es posible?

Argumentos en contra:

- ▶ Cuesta evaluar lo subjetivo con parámetros objetivos (H.Gardner)
- ▶ Existe una dificultad en la evaluación de la creatividad desde la formación docente
- ▶ La música no se enseña como una herramienta para desarrollar la creatividad, si no más bien como medio de comunicación (Ken Robinson)

Argumentos a favor

- ▶ Se puede evaluar la creatividad con parámetros (originalidad y fluidez)
- ▶ Generar instancias formales e informales (Vigotsky) "Desarrollo próximo"
- ▶ Se puede utilizar instrumentos de evaluación específicos para la creatividad



Los 4 puntos cardinales en la evaluación de la creatividad

- ▶ N- Necesidad de evaluar la creatividad
- ▶ S- Sistematizada en su concepción y proceso
- ▶ E- Estratégica en el modo de llevarla a cabo
- ▶ O- Orientadora y de mejora en su finalidad



UNIVERSIDAD DE CHILE



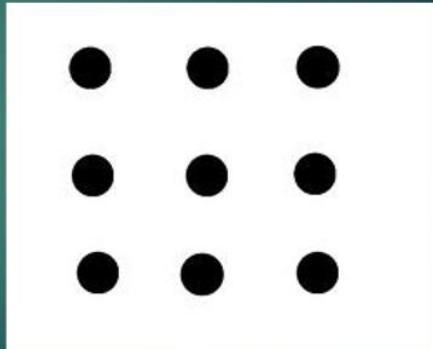
INACAP

TALLER 5

HABILIDADES DEL SIGLO XXI PARA LA FORMACIÓN DOCENTE
PRÁCTICAPEDAGOGÍA EN ARTESMUSICALES
ACADÉMICA: CAROLINA SEPÚLVEDA

Ejercicio 1 “Resolución de problemas”

- ▶ Conecta los 9 puntos con cuatro líneas.



Ejercicio 2 “Dividir un cuadrado en 4 partes iguales”

- ▶ Realiza el ejercicio
- ▶ Puedes hacerlo en paint
- ▶ O Puedes dibujar en una hoja de papel y enviarlo
- ▶ Divide el cuadrado en 4 partes iguales

Envíalo a : libertadsc@gmail.com



A practicar

► **Problema:**

- Un director quiere rodar una película sobre la época barroca en Europa. Aunque el guion es totalmente inventado, quiere que la ambientación, las tradiciones representadas y la música sean lo más realistas posibles. Les pide a ustedes grupo de expertos en música "Crear el repertorio musical" del inicio, el desarrollo y el cierre de la película, escogiendo una canción que se repita en algunas escenas de desarrollo. ¿Qué canciones elegirían?



TALLER 6

HABILIDADES DEL SIGLO XXI PARA LA FORMACIÓN DOCENTE

PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN ARTES MÚSICALES

ACADÉMICA: CAROLINA SEPÚLVEDA

CREACIÓN DE ANALOGÍAS

- ▶ La sinéctica
- ▶ A partir de las analogías, surgió a finales de los años 50 la sinéctica, una técnica de creatividad desarrollada por el inventor y psicólogo William J. J. Gordon. El nombre sinéctica es un neologismo de raíz griega y que se tradujo al español a partir del término inglés "synectics" y significa trabajando juntos desde fuera. Esta técnica de creatividad se fundamenta en las analogías y se desarrolla en base a cuatro tipos de ellas, las cuales explicamos a continuación.

Tipos de Analogías

- ▶ **Analogía directa** : Se puede observar buscando una relación de semejanza entre dos elementos diferentes
- ▶ **Analogía personal**. Este tipo de razonamiento permite a las personas empatizar con los problemas, necesidades, productos o servicios formando parte de los mismos. Una buena forma de aplicarlo es a partir de la pregunta "Y si yo fuera...". Por ejemplo, ante la misma problemática de la unión entre las patas y el tablero en una mesa, nosotros seríamos esa unión y a partir de ahí podríamos aportar nuestros valores, virtudes o pensamientos desde el punto de vista del objeto

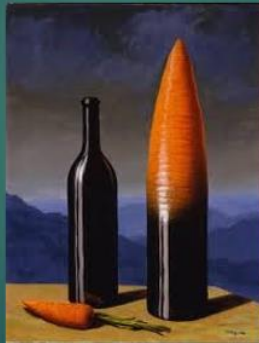
- ▶ **Analogía fantástica.** Este tipo de analogía es la más empleada en los llamados “visionarios”, los cuales ante un problema de nuestro tiempo no se cierran a las soluciones posibles de la actualidad si no que buscan otras mejores. Para aplicar esta técnica simplemente tenemos que liberarnos de nuestra parte más lógica y plantear las soluciones que más nos gustarían aunque a priori no sean posibles. Un ejemplo de la aplicación de esta técnica es Elon Musk, el fundador de Tesla, el cual ante el problema del tiempo en el transporte, se planteó y si hubiera un tren que pudiese cubrir el trayecto Los Ángeles-San Francisco en 30 min, ¿cómo sería?

- ▶ **Analogía simbólica.** Se trata de elegir un símbolo, que puede ser una imagen, un sonido, un objeto o una palabra, que represente la clave o el insight de un problema dado, estableciendo relaciones entre las características del símbolo y el problema a solucionar. Esta técnica también se puede realizar de un modo aleatorio, es decir, ante un problema planteado, elegir un símbolo al azar y tratar de buscar relaciones para solucionar dicho problema. Esta segunda interpretación resulta muy útil para situaciones de bloqueo creativo y se utiliza mucho en el ámbito del Storytelling.

Ejemplos : Arquitectura y Anatomía Humana

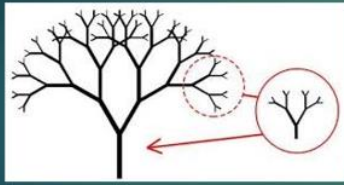


Ejemplos: Artes Visuales; objetos y verduras



Ejemplos : Música y Geometría

Geometría dinámica y fractal



Fluctuaciones de la sincronización y dinámica de los charles en una pista de batería virtuosa de una grabación de música popular

(RäsänenE,PulkkinenO,VirtanenT,ZollnerM,HennighH 2015)

UNIVERSIDAD DE HARVARD

- ▶ Las fluctuaciones temporales correlacionadas de largo alcance en los ritmos de los ritmos musicales son una consecuencia inevitable de la acción humana. Según estudios recientes, tales fluctuaciones también conducen a una experiencia auditiva preferida. Sin embargo, las leyes de escala de las variaciones de amplitud en los ritmos son ampliamente desconocidas. En este estudio se utilizó la detección de inicio altamente sensible y series de tiempo análisis para estudiar la amplitud y las fluctuaciones temporales del patrón de ritmo con una sola mano de Jeff Porcaro en "I Keep Forgettin", uno de los patrones de nota 16 más famosos en la actualidad en tambores, se detectan características sutiles en la batería de Porcaro como pequeñas variaciones en el pulso de la nota 16 y patrones periódicos de dos barras no triviales en ambos amplitud e intervalos de charles. A través de esta investigación, introducimos un paso hacia estudios estadísticos de las grabaciones de música de los siglos XX y XXI en el marco de complejos sistemas



TALLER 7

HABILIDADES DEL SIGLO XXI PARA LA FORMACIÓN DOCENTE

PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN ARTES MUSICALES

ACADÉMICA: CAROLINA SEPÚLVEDA

Educación a distancia

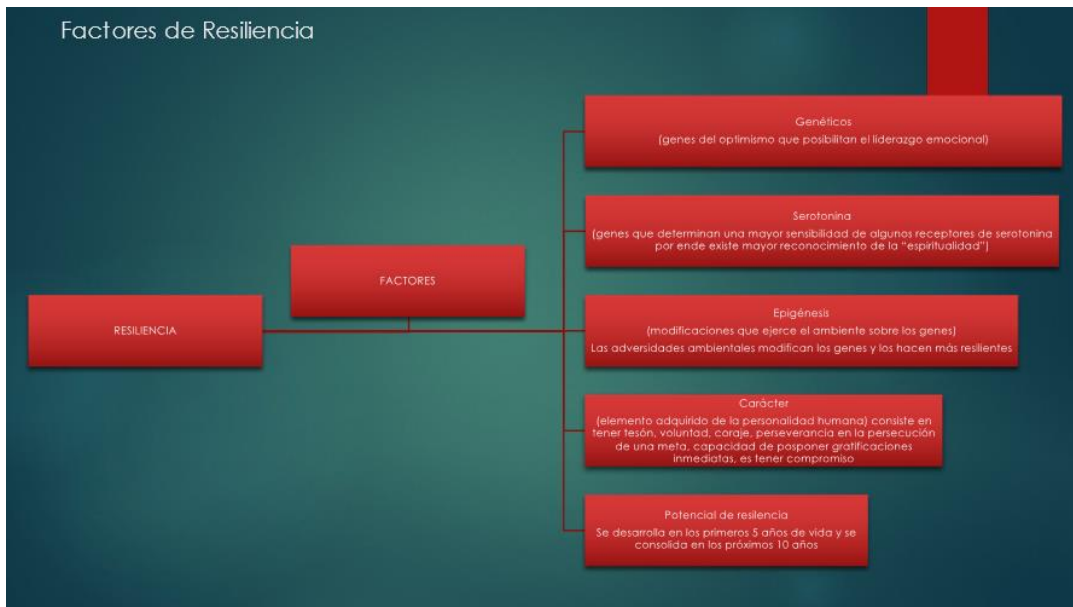
¿En qué consiste?

- ▶ Formación Integral
- ▶ Medios tecnológicos
- ▶ Educación masiva

¿Cuáles son los "Principios de la Educación a Distancia"?

- ▶ Educación permanente
- ▶ Autonomía (autogestión del aprendizaje)
- ▶ Integralidad (aspectos humanísticos y sociales)
- ▶ Integración (vincular teoría y práctica)
- ▶ Diferencialidad
- ▶ Flexibilidad
- ▶ Autoevaluación

Factores de Resiliencia





COMPETENCIAS DEL APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL (SEL)

AUTOCONTROL

El autocontrol es la capacidad de regular sus emociones, pensamientos y comportamientos de manera efectiva en diferentes situaciones. Esto incluye manejar el estrés, el control de los impulsos, motivarse a sí mismo y trabajar hacia las metas personales y académicas.

- CONTROL DE LOS IMPULSOS
- MANEJO DEL ESTRÉS
- DISCIPLINA PERSONAL
- MOTIVACIÓN PERSONAL
- ESTABLECIMIENTO DE METAS
- FINANDEOS ORGANIZATIVOS

HABILIDADES RELACIONALES

Tener buenas habilidades relacionales simplemente significa tener la capacidad para establecer y mantener relaciones gratificantes con amigos, familiares y otras personas de diferentes ámbitos.

- COMUNICACIÓN
- CONTRIBUCIÓN SOCIAL
- CONTRIBUCIÓN RELACIONAL
- TRABAJO EN EQUIPO

CONCIENCIA DE SÍ MISMO

La capacidad de reconocer con precisión sus emociones y pensamientos y saber cómo influyen en el comportamiento de uno. Esto incluye evaluar con precisión sus propios valores y limitaciones. Una persona que es consciente de sí misma tiene un sentido bien fundamentado de optimismo y confianza.

- IDENTIFICAR LAS EMOCIONES
- AUTOEFICACIA CORRECTA
- RECONOCER FORTALEZAS
- CONFIANZA EN SÍ MISMO
- EFICACIA PERSONAL

CONCIENCIA SOCIAL


La conciencia social es la capacidad de entender y respetar el punto de vista de los demás y de aplicar este conocimiento a interacciones sociales con personas de diferentes ámbitos.

- LA TOMA DE PERSPECTIVA SUBJETIVA DEL OTRO
- EMPATÍA
- RESPECTAR LA DIVERSIDAD
- RESPETO HACIA LOS DEMÁS

TOMAR DECISIONES DE MANERA RESPONSABLE

Una persona que toma decisiones responsables tiene la capacidad de tomar decisiones constructivas y respetuosas en su comportamiento personal y la interacción social.

- IDENTIFICAR PROBLEMAS
- ANALIZAR SITUACIONES
- RESOLVER PROBLEMAS
- EVALUAR
- RESISTENCIA
- RESPONSABILIDAD ÉTICA



Estrategias

- ▶ Meditación guiada
- ▶ Participación en dinámicas
- ▶ El juego
- ▶ Expresar sentimientos y emociones
- ▶ Desarrollo de habilidades artísticas



TALLER 8

HABILIDADES DEL SIGLO XXI PARA LA FORMACIÓN DOCENTE

PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN ARTES MÚSICALES

ACADÉMICA: CAROLINA SEPÚLVEDA

REFORMA CURRICULAR

The infographic is divided into several sections:

- MANERAS DE PENSAR** (Ways of Thinking):
 - Creatividad e innovación.
 - Pensamiento crítico, resolución de problemas, toma de decisiones.
 - Aprender a aprender / metacognición (conocimiento sobre los procesos cognitivos).
- HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR** (Tools for Working):
 - Alfabetización informacional.
 - Alfabetización en tecnologías de la información y comunicación.
- MANERAS DE TRABAJAR** (Ways of Working):
 - Comunicación.
 - Colaboración (trabajo en equipo).
- MANERAS DE VIVIR EN EL MUNDO** (Ways of Living in the World):
 - Ciudadanía – local y global.
 - Vida y carrera.
 - Responsabilidad personal y social incluyendo conciencia y competencia culturales.
- Partnership for 21st Century Learning – Las "4 C's":**
 - Creatividad e Innovación.
 - Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas.
 - Comunicación.
 - Colaboración.
- UNESCO – "Los 4 Pilares":**
 - Aprender a Hacer.
 - Aprender a Saber.
 - Aprender a Ser.
 - Aprender Vivir Juntos.
- APEC – "Competencias Globales del Siglo XXI"**
 - Aprendizaje a lo largo de la vida.
 - Resolución de Problemas.
 - Auto-regulación.
 - Trabajo en Equipo.

Herramientas para trabajar

- ▶ ¿Qué son las TICS?
- ▶ Programas y software que ayudan a comunicarse, a buscar información, programas de hacer video, y programas para realizar vídeos
- ▶ Tecnologías de la información y la comunicación
- ▶ Recursos tecnológicos para informar y comunicarse

Plenario

- ▶ ¿Qué otras TICs conoces? ¿Cuál es la modalidad de uso como herramienta para trabajar en el aspecto pedagógico?
- ▶ Se ha utilizado un programa llamado powtoon, hipertextos e hipermedias
- ▶ Plataforma wix, se puede trabajar como plataforma web, se suben enlaces y guías
- ▶ Filmora 9, plataforma fácil de usar y se usa para mezclar audio y vídeo, se ha utilizado para grabar tutoriales de guitarra.
- ▶ Perfect Piano, es una aplicación que simula un piano y los estudiantes pueden tocar y grabarse.
- ▶ Go record, aplicación que sirve para grabar la pantalla y micrófono exterior.
- ▶ Classroom, se sube todo el material, trabajos, evaluaciones, seguimiento de tareas con porcentaje.
- ▶ Chordify, buscar acordes mientras suena la canción, es bueno para trabajar con el estudiante.
- ▶ CV piano modeled, los estudiante ven lo que el docente puede ver en la pantalla (tener un interfaz de audio) es para el computador



TALLER 9

HABILIDADES DEL SIGLO XXI PARA LA FORMACIÓN DOCENTE

PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN ARTES MÚSICALES

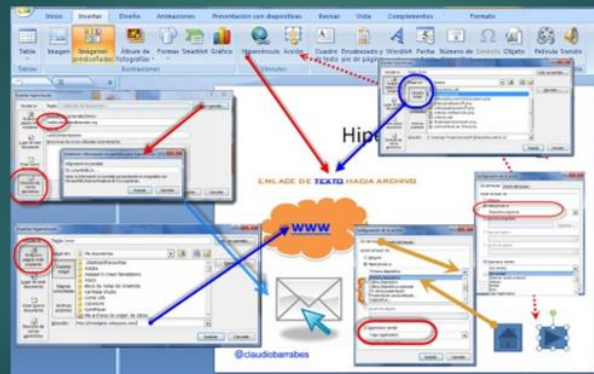
ACADÉMICA: CAROLINA SEPÚLVEDA

Estrategias de motivación para la educación a distancia

- ▶ Refuerzo positivo
- ▶ Utilizar diferentes metodologías
- ▶ Retroalimentar a los alumnos
- ▶ Innovar
- ▶ Utilizar diversos espacios (ya sea en el aula física o virtual)
- ▶ Marcar objetivos alcanzables (metas desafiantes y a la vez alcanzables)
- ▶ Utilizar vivencias como recurso educativo
- ▶ Cercanía y amabilidad
- ▶ Ayudar a superar la frustración
- ▶ Hacer de la curiosidad una herramienta (por ejemplo; empezar y cerrar la clase con una pregunta)

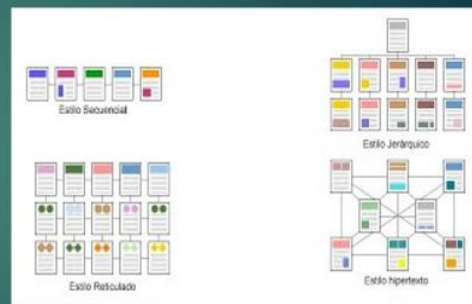


¿Cómo Crear Hipervínculos en Power Point?



Estructuras de hipertexto

- ▶ Diseño lineal
- ▶ Diseño paralelo (más opciones)
- ▶ Diseño jerárquico
- ▶ Diseño reticular (conecta todos los puntos)
- ▶ Diseño mixto



Etapas del diseño de un hipertexto

1. DISEÑO CONCEPTUAL
2. DISEÑO DE NAVEGACIÓN
3. DISEÑO DE INTERFAZ
4. IMPLEMENTACIÓN



TALLER 10

HABILIDADES DEL SIGLO XXI PARA LA FORMACIÓN DOCENTE

PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN ARTES MUSICALES

ACADÉMICA: CAROLINA SEPÚLVEDA

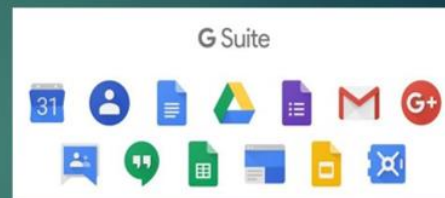
Herramientas para trabajar I

- ▶ ¿Qué es exe learning?
- ▶ Es una potente herramienta e-learning de código abierto (Open Source) que permite a los docentes la creación de contenidos web educativos sin la necesidad de ser expertos en programación HTML o XML



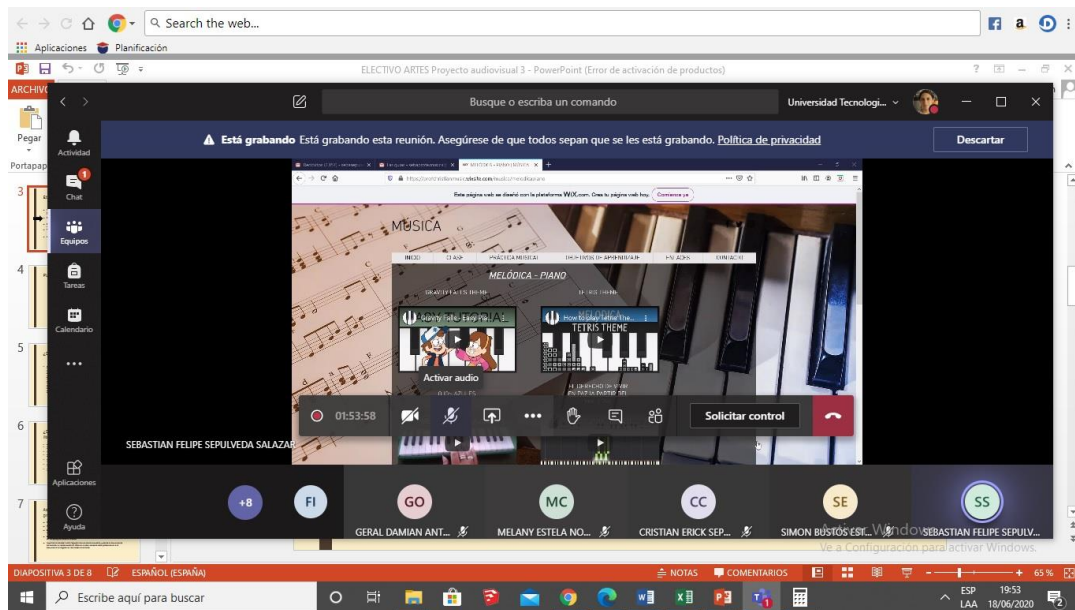
Herramientas para trabajar II

- ▶ Google suite
- ▶ **G Suite** es una **suite** poderosa de herramientas online - 100% web - para mensajería y colaboración que satisfacen las necesidades fundamentales de la empresa, incrementan la productividad y reduce costos, todas estas herramientas están hospedadas en la infraestructura de alta seguridad y disponibilidad de Google



Actividad

- ▶ Dividirse en grupos y crear un documento pedagógico con alguna herramienta para trabajar presentadas durante el curso u otra que les parezca más adecuada.
- ▶ Elegir un nivel, unidad, objetivo y actividad, que contenga evaluación y retroalimentación.



8.2 Instrumento de Evaluación

TAEC. *Test de Abreacción para Evaluar la Creatividad (De la Torre, 1991).*

Se trata de un test gráfico-inductivo de completación de figuras que permite valorar factores relacionados con la creatividad y con aspectos estéticos y expresivos:

Abreacción: Control que el sujeto tiene para atrasar el cierre de aberturas sin dejarse llevar de la tensión natural para percibir de inmediato un todo acabado.

Originalidad: Valorada por la infrecuencia estadística de la idea.

Elaboración: Número de detalles adicionales utilizados en el desarrollo de la respuesta.

Fantasía: Representación mental de algo que no viene dado de forma inmediata por los sentidos, que sobrepasa lo percibido adentrándose en el terreno de lo irreal o fantástico.

Conectividad: Capacidad de integrar en una unidad significativa superior estructuras gráficas autónomas.

Alcance imaginativo: Aptitud de construir en su imaginación una composición en la que la figura dada no es el cuerpo central sino una parte secundaria de la imagen representada.

Expansión figurativa: Tendencia a romper con los límites simbólicamente atribuidos a cada figura.

Riqueza expresiva: Dinamismo, vivacidad, colorido, contrastes de la composición.

Habilidad gráfica: Dominio de la habilidad para representar ideas gráficamente.

Morfología de la imagen: Armonía entre la forma, el color y la proporción de lo representado.

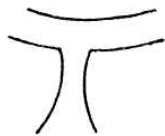
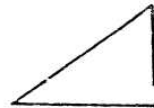
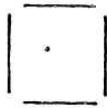
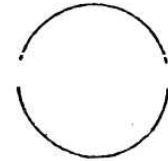
Estilo creativo: Estrategia de actuar de un sujeto en el proceso ideático de su representación gráfica.

***Coeficiente de fluidez gráfica creativa:** Suma de las puntuaciones en todos los factores, dividida por el tiempo empleado.

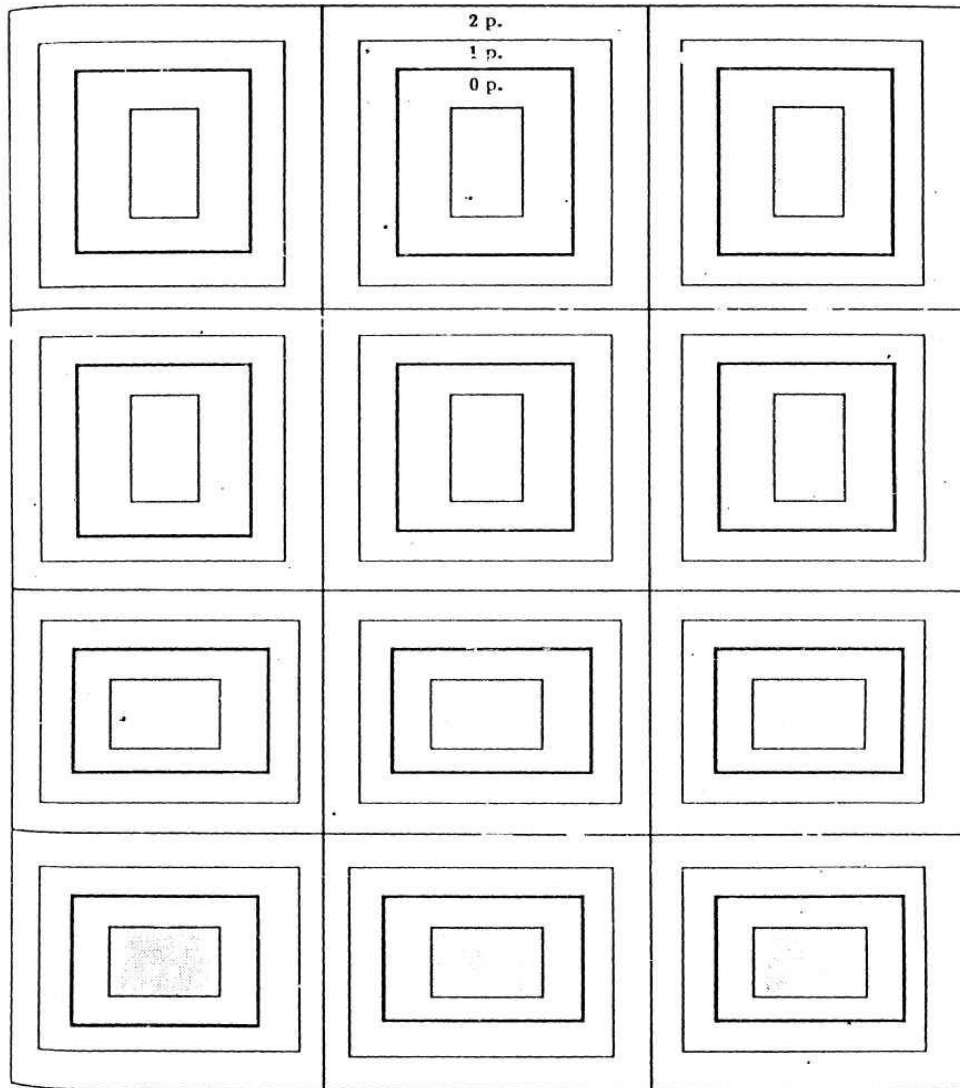
Cada uno de estos factores se evalúa de 0 a 3 puntos con relación a las características internas del grupo y a una tabla de ejemplos presentada en el texto donde se describe el instrumento (Evaluación de la Creatividad. DE La Torre, 1991).

Para efectos de esta investigación se valoraron los 9 primeros factores que responden a valoración analítica. Se dejaron fuera los tres últimos porque son de valorización global. La prueba TAEC A aplicada tiene un puntaje teórico máximo de 324 puntos y el TAEC B un puntaje máximo de 330 puntos. Su aplicación va de los 5 a los 30 minutos. Su valoración es global y analítica. Consta de 12 reactivos gráficos que el examinado debe completar con las ideas que él quiera representar.

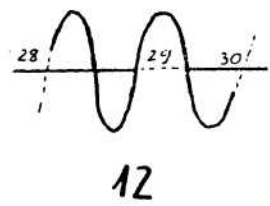
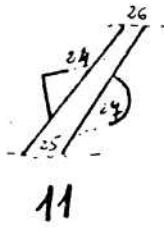
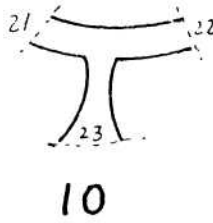
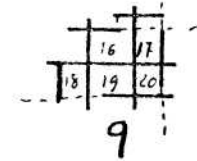
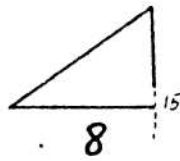
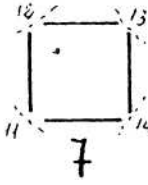
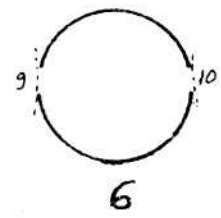
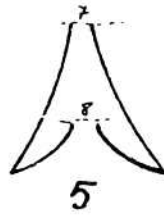
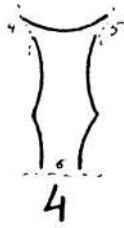
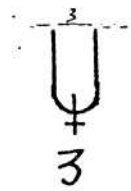
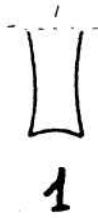
- a) Pon a prueba tu creatividad. Realiza un dibujo con estas figuras. Al finalizar indica el tiempo utilizado en el recuadro de la portada



8.2.1 Plantilla de corrección de la expansión figurativa a.



8.2.2 Plantilla indicadora de aperturas para evaluar la resistencia al cierre forma a



8.2.3 Ejemplo de aumento de puntaje antes y después del taller Sujeto 1 Grupo Experimental:

Pretest (Grupo Taller)

<i>Sujeto 1</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	<i>Total</i>
1. Resistencia Cierre	2	2	1	2	1	3	2	2	2	0	0	0	17
2. Originalidad (Or)	2	2	3	3	3	2	3	0	1	2	0	3	24
3. Elaboración (El)	3	2	2	2	1	3	1	0	1	1	2	2	20
4. Fantasía (Fa)	1	1	3	2	2	1	3	1	2	2	1	1	20
5. Conectividad (Co)	0	0	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	4
6. Alcance I. (Al)	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	15
7. Expansión F. (EF)	3	2	2	2	2	2	2	0	2	2	1	2	22
8. Riqueza E. (RE)	2	1	1	1	1	3	0	0	1	1	1	2	14
9. Habilidad G. (HG)	1	1	1	1	1	2	1	0	0	0	0	1	9
TOTAL													145

Post Test (Grupo taller)

<i>Sujeto 1</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	<i>Total</i>
1. Resistencia Cierre	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	30
2. Originalidad (Or)	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35
3. Elaboración (El)	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1	31
4. Fantasía (Fa)	3	3	2	2	1	3	2	1	2	2	3	3	27
5. Conectividad (Co)	0	3	0	0	3	0	3	0	0	3	3	3	18
6. Alcance I. (Al)	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	32
7. Expansión F. (EF)	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	24
8. Riqueza E. (RE)	2	3	1	3	3	3	3	1	1	3	1	2	26
9. Habilidad G. (HG)	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	18
TOTAL													241

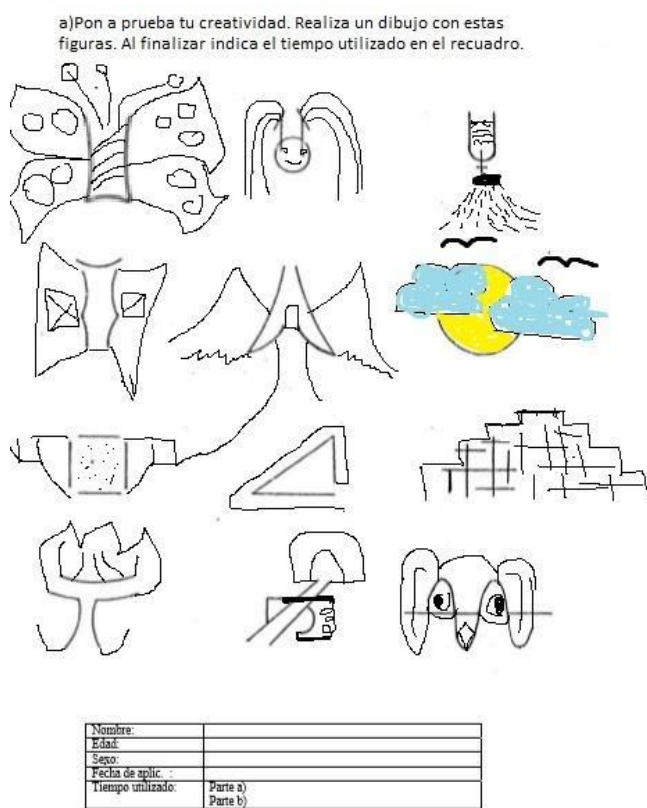


FIG. A Pre test, Sujeto 1
(Grupo Taller)



FIG. B Post test, Sujeto 1
(Grupo Taller)

Descripción FIG A Y FIG B : Se observa, que aumentan indicadores relevantes como la originalidad, la elaboración, fantasía, también la conectividad, ya que aumenta el número de figuras interconectadas. También es posible observar una mayor riqueza expresiva con el uso del color.

a) Pon a prueba tu creatividad. Realiza un dibujo con estas figuras. Al finalizar indica el tiempo utilizado en el recuadro.

Nombre:		MATÍAS MIEVILLE
Edad:		21
Sexo:		
Fecha de aplic.:		18.05.2020
Tiempo utilizado:	Parte a) Parte b)	40 MIN

FIG. C Pre test, Sujeto 4
(Grupo Control)

a) Pon a prueba tu creatividad. Realiza un dibujo con estas figuras. Al finalizar indica el tiempo utilizado en el recuadro.

Nombre:	
Edad:	
Sexo:	
Fecha de aplic.:	Parte a)
Tiempo utilizado:	Parte b)

FIG. D Post test, Sujeto 4
(Grupo Control)

Descripción FIG C Y FIG D : Se observa, que disminuyen indicadores relevantes como la originalidad, la elaboración y fantasía. También es posible observar una menor riqueza expresiva con el uso del color.

8.3 Instrumento: Cuestionario REATIC Uso y conocimiento DE LAS TICs

	Escala Likert				
	1	2	3	4	5
1. Conozco Programas básicos					
2. Conozco las Redes sociales					
3. Conozco Blog, chat, foro					
4. Conozco Portales educativos					
5. Conozco Programas de edición imagen, vídeo y audio					
6. Conozco Buscadores en la red					
7. Conozco Traductores online					
8. Conozco Portales de vídeo online					
9. Conozco Bibliotecas virtuales					
10. Conozco Editores de páginas web					
11. Conozco Navegadores web					
12. Conozco Programas educativos de autor					
13. Conozco Actividades guiadas de búsqueda en Internet					
14. Conozco Dispositivos multimedia					

Escala Likert					
	1	2	3	4	5
15. Uso de programas básicos					
16. Uso de redes sociales					
17. Uso de Blog, chat, foro					
18. Uso de Portales educativos					
19. Uso de Programas de edición imagen, vídeo y audio					
20. Uso de buscadores en la red					
21. Uso de traductores online					
22. Uso Navegadores web					
23. Uso de Portales de vídeo online					
24. Uso de Bibliotecas virtuales					
25. Uso de Editores de páginas web					
26. Uso de Programas educativos de autor					

27. Uso de Actividades guiadas de búsqueda en Internet						
28. Uso de Dispositivos multimedia						

8.4 Transcripción de Grupo Focal

Moderadora: Buenos días estimados y estimadas estudiantes, hoy hablaremos sobre sus percepciones en torno al tema de la innovación y al proceso de crisis. La primera pregunta que vamos a hacer es: ¿Qué entendemos por Innovación? Y la segunda pregunta la podemos ir desarrollando ¿Cómo ha sido desarrollar estrategias innovadoras educativas en el área de las Artes Musicales en contexto de crisis y en el proceso de su práctica profesional? Entonces entrego la palabra

Sebastián: En relación a la pregunta por la Innovación, me parece que es hacer adaptaciones y cambios para generar cosas nuevas.

Moderadora: Ya...gracias.

Melany: Yo igual pienso algo parecido cuando dicen innovación, se me ocurre que es como algo que ya estaba creado, pero se le hicieron mejoras como para que sea como, lo llevo un poco al ámbito economista, de tener como un producto nuevo así como atractivo visualmente, que sea como, no sé a la merced de todas las personas del público al que apunta siento que es una manera más mercantil.

Moderadora: ¿Puedes desarrollar esa idea Melany?

Melany: Es que en ese sentido lo tengo como entendido, algo nuevo pero en base a lo que ya estaba hecho anteriormente, o sea por ejemplo, tengo un lápiz y ahora quiero que el lápiz tenga una linterna, porque puede venir un apagón, nosé algo así, que algo a partir de lo que ya estaba creado, algo nuevo, atractivo visualmente, que funcione.

Melany: Y con respecto a la otra pregunta, en mi caso igual ha sido un desafío en el sentido de que, tengo que llamar la atención de los chicos, en mi material pedagógico, por ejemplo hubo una guía que tuvimos que hacer con el profe para séptimo y se ocurrió hacer un cómic que contara la historia a grandes rasgos de la música Afro Latina y se me ocurrió hacer un cómic, porque como los chiquillos son más visuales, es como más fácil verlo en dibujos y cosas así y claro fue súper buena la idea quizás pero... no les llamó tanto la atención a los chicos porque no llegaron tantas guías de vuelta, entonces ha sido un reto en ese sentido, ahora lo he podido lograr un poco más con los vídeos porque les pongo música que ellos escuchan de fondo entonces, es como más atractivo auditiva y visualmente, les pongo animaciones y a

partir de eso les entrego más información, entonces en ese sentido ha funcionado bien y claro nose si se innova como tal pero utilizo los recursos que ya tenía, para hacer un producto nuevo.

Moderadora: Gracias Melany, ¿Gerald, que piensas tú?

Gerald: Con respecto a la primera pregunta, no tengo que aportar mucho, porque ya lo dijeron...

Moderadora: Pero igual es interesante saber qué entiendes tú por innovación

Gerald: Bueno básicamente lo mismo es como un proceso que cambia el original en pos de las circunstancias, del contexto o con el objetivo de querer lograr algo, no sé cómo lo decía la Melany en el ejemplo del lápiz y veo como tener el material de una guía que es algo súper sintético, o súper plano y ahora en esta instancia llevarlo a un video o a un cómic , como decía la Melany es súper heavy a eso voy en el proceso de innovación, a eso voy, no sé si se entiende.

Moderadora: Sí se entiende súper bien

Gerald: Y con respecto a lo otro igual bacán hacer material, que sea atractivo, didáctico o no se innovadores o los videos, el otro día vi una página, que hacía actividades pero a través de un juego no se era una especie de Pac Man, pero lo puedes llevar a la música o a las distintas materias, lo puedes llevar a matemática, química, entonces eso es súper bonito, porque nos hace ver más allá de las instancias tradicionales de crear cosas para los alumnos.

Moderadora: Súper, muchas gracias, ¿Valeria...?

Valeria: En el tema de Innovación tenía un poco la idea de lo que había mencionado la Melany, tomar algo y a partir de eso crear otras cosas.

Valeria: Y en el tema del proceso igual nosotros en la práctica lo que hemos estado trabajando han sido videos y tratamos que esos videos sean lo más didáctico y entretenido para los alumnos, porque en nuestro caso y lo que he escuchado de los demás, a la asignatura de Música está como una asignatura transversal como de menor interés, por ejemplo en el colegio están priorizando las asignaturas con mayor carga horaria y en el caso de nosotros no se está evaluando, estaba buscando que a través de los videos los alumnos aprendieran y se distrajeran un poco, porque por lo que me contaba el profesor guía lo único

que hacían con los alumnos, era enviarles guías y queríamos salir un poco de eso y optamos por los vídeos, igual en los vídeos tratamos de que sea lo más parecido a una clase, tener un inicio, un desarrollo y un cierre y solamente estamos enviando material, no recibiendo por parte de los alumnos, por lo que había mencionado, como era un proceso de adaptación y ya estaban los alumnos con el tema de subir las guías, a los padres igual les costaba, quisimos más como que los distrajera un poco y que no perdiera el foco de entregar el contenido para los chiquillos. Últimamente ahora el Ministerio, me imagino que en todos los colegios, para las asignaturas con menos carga horaria, les pidió que tenían que mostrar resultados, de que los alumnos estaban de alguna manera aprendiendo, entonces en los cierres de las actividades, decidimos agregar preguntas de metacognición y que ellos nos envíen sus actividades y extractos de actividades y si ha resultado, por ejemplo estos vídeos, a parte nosotros estamos trabajando con la plataforma Ticmas y aparte esos vídeos los subimos a un canal de Youtube e hicimos un vídeo de sonido en copas de agua y claro fue como uno de los primeros vídeos y aunque no les pedimos a los alumnos que enviaran sus vídeos, si no que les sugerimos como para que lo hicieran en sus casas e igual recibimos algunos vídeos de los alumnos que hacían sus demostraciones, eso fue gratificante.

Moderadora: Sí ya lo creo...

Valeria: Así que nos centramos en didvir material, vídeos teóricos pero didácticos y entretenidos y en actividades, e igual somos cinco compañeros que estamos trabajando en el colegio y es harta pega igual, porque estamos trabajando desde primero a octavo

Moderadora: Tienen harta carga horaria...

Valeria: Es harta carga horaria, pero nos hemos organizado bien y ha tenido bonitos resultados, de hecho en uno de los últimos vídeos que hicimos se integraron dos alumnos del colegios así tocando, entonces ha sido, lo bueno es que vamos a quedar con hartos material y encontramos formas nuevas de enseñar.

Me parece súper interesante, gracias Valeria. Pablo ¿Qué entiendes tú por innovación? Y ¿Cómo ha sido este proceso de generar innovación educativa a la vez?

Pablo: Bueno yo creo que Innovación más que ser un cambio, como lo han definido algunos compañeros, yo creo que es idear algo nuevo en distintas áreas a partir de una idea un poco contrastante a partir de lo que ya se ha sugerido, pero a partir de eso construir algo nuevo, completamente nuevo, eso para mi es

innovar porque de hecho, innovar viene de la raíz de lo nuevo de innovar, cierto, algo nuevo, nuevo, entonces yo creo que más que cambiar algo y transformarlo es crear algo nuevo derechamente, ahora, bueno yo estoy haciendo la práctica con la Vale y hemos utilizado todas las tecnologías posibles a nuestra disposición, tanto las herramientas de Power Point, edición de audio, edición de vídeo, yo creo que en cierta medida está súper bien, porque hemos innovado en cuanto a no cambiar si no que a hacer las clases de música como desde cero, porque en esta instancia a distancia, la música y las artes en general yo creo o por lo menos las artes musicales que son con algunas prácticas que se hacen en grupo y presencialmente, llevarlas a tu casa es como súper difícil idearlo, entonces en ese sentido, hemos innovado, haciendo estos vídeos que son muy explicativos y además por ejemplo si abarcamos un ritmo X por ejemplo, hacemos como el paso a paso de cada uno de los ritmos, claro entonces en eso hemos innovado, usando todas las herramientas disponibles

Moderadora: Muchas Gracias, Nicolás, ¿Tú que entiendes por Innovación? Y ¿Cómo ha sido este proceso de generar estrategias innovadoras sobre todo en contexto de pandemia, en contexto de crisis?

Nicolás: Bueno para mí innovar es entregar información de una forma didáctica, novedosa, la idea jamás vista pero sin perder el objetivo eso es como lo que yo entiendo de Innovación.

Bueno lo que he hecho en mi práctica es hacer cápsulas informativas para quinto, sexto y séptimo, para quinto y sexto estoy viendo la organología de culturas africanas, indígenas y españolas, estoy haciendo videos, montando videos instrumentales, la idea es que ellos los vean y los escuchen, diferencien y clasifiquen los instrumentos, he hecho guías auditivas dónde ellos también puedan profundizar en la música, también guías de desarrollo, éstas tienen actividades de reconocer en base de una audición los instrumentos y clasificarlos. Para séptimos estuve viendo cualidades del sonido, figuras rítmicas los hice percutir, ocupé un programa que es como un editor de partituras, para que ellos distribuyeran las notas en el pentagrama, les enseñé todas las indicaciones antes de fomentar la lectoescritura y me pareció bueno, porque lo he ocupado varias veces este programa es como un finale pero para celular y es fácil de ocupar, es gratis, así que en eso estoy, de hecho aún estoy haciendo cápsulas informativas y siguiendo el mismo ritmo con los otros cursos.

Moderadora: Ya muy bien, gracias. Sebastián ¿Tú quieres ahondar más en tu proceso? Porque hablaste de lo que entendías por innovación, pero me gustaría saber también tu percepción de ¿Cómo ha sido

generar estrategias innovadoras y sobretodo en este contexto de pandemia, si quieres explayarte un poco más en eso?

Sebastián: La verdad en un comienzo fue un poco complejo todo el proceso, que hubo que adaptar toda la metodología, entonces lo que uno hacía en la sala había que transpasarle totalmente al papel o en este caso al computador, las guías y en cuanto al proceso de innovación con los profes del colegio empezamos a trabajar en esta plataforma que mostré en el taller pasado, que era montar una página web en la plataforma WIX para todos los cursos, y pucha ha sido re entretenido todo ese cuento, yo por lo menos, lo he disfrutado y lo he pasado súper bien, como editando las páginas, ideando las actividades, para que los niños las puedan hacer y como decían algunos compañeros antes, la idea es hacer que los chiquillos disfruten, se entretengan, lo pasen bien y liberarlos un poco de lo que es el estrés de todo este proceso, porque nos llegan muchos comentarios, de que en otros ramos están así como tapados en guías, entonces con los profesores tratábamos de hacer guías cortitas y entretenidas, para que se pudieran salir un poco de ese estrés de los demás ramos y todo eso y por ejemplo ahora que ya empezamos a tener más contactos con los chicos por Meet, muchos nos dicen que son como entretenidas las actividades, nos dan las gracias igual, por hacer ese tipo de actividades que son como fáciles y rápidas y a la misma vez, van generando aprendizajes como a través de éstas metodologías, entonces por ese lado, ha sido súper entretenido.

Moderadora: Y en torno por ejemplo a este proceso en General ¿Ustedes piensan que han generado mayor innovación en el contexto de crisis? O ¿Ustedes creen que si la crisis no existiera, tendrían la misma predisposición a la innovación? ¿Qué piensan ustedes?

Sebastián: Yo creo que no, o sea si es que la crisis no existiese o no estuviésemos pasando por esto ahora quizás no se hubiesen ideado de la misma forma tan nuevas actividades porque a lo mejor se hubiese podido a lo mejor crear una plataforma como para trabajarla en clases y en cambio ahora se está trabajando netamente y muy a full en estas nuevas plataformas que eran muy desconocidas para todos, yo con los profesores que he hablado del colegio, como que todos entraron así como muy tímidos a esta plataforma por miedo a cometer errores y todo eso, pero yo encuentro que por la crisis se le ha sacado provecho a todo esto, lo que es la innovación en las actividades de aprendizaje.

Melany: Si yo igual creo eso, como que fue la oportunidad para poder utilizar estas plataformas porque si hubiésemos seguido haciendo así en estas clases presenciales, como que no hubiésemos guiado por lo mismo que se estaba haciendo antes, o sea las clases presenciales de acuerdo a un video de Youtube, una guía en físico, como siempre se suelen hacer, como que todo estaba muy encasillado y esto nos saca un poco de la zona de confort, para igual adentrarnos en plataformas que quizás las pasamos en la Universidad pero nunca las vimos tanto, porque nunca nos imaginamos un escenario así, entonces claro tuvimos que adaptarnos a una nueva forma de hacer clases y que fuese más... y en verdad es un reto porque hay que llamar de otra manera la atención de los chicos por último en clases, no sé, los puedes hacer levantarse y bailar y hacer cosas más lúdicas que se yo, pero acá no porque de partida no los ves, no sabes como están, qué están haciendo, no los ves durante el día en el colegio, los ves una hora con suerte, entonces son otras maneras de llamar la atención y es todo un reto para el profesor sobretodo en ramos como música, que son más difíciles todavía que el chico te ponga atención, si ya es difícil en la clase presencial ahora es como el doble, entonces igual en ese sentido ha sido un reto.

Sí es un reto cierto, gracias y alguien más quiere hablar sobre eso...

Pablo: Yo quiero comentar profesora, yo siento que la crisis incluso desde el año pasado, crisis social y crisis sanitaria ahora, las he visto yo como oportunidades igual porque por ejemplo aparte de hacer las prácticas, porque hago clases presenciales en una academia, entonces en cierta medida, cuando tenía las clases, yo lo he notado, no usaba tantas herramientas, ya que tenía a disposición los instrumentos o el contacto personal con los chicos, pero ahora por ejemplo para abordar las mismas temáticas, las mismas partituras, no sé, he tenido que instalar dos cámaras compartir pantalla, entonces en cierta medida, este tema de la crisis ha sido una oportunidad para adaptarse y para incorporar más cosas, ahora yo creo que, por ejemplo si volvieran las clases presenciales, también incorporaría no sé, una tele donde los alumnos puedan ver el tema desde arriba, que puedan ver las partituras y como avanza toda la cosa, me ha servido a mi por lo menos, para incorporar nuevas cosas a mis clases para cuando se vuelva a la normalidad, así que eso sería.

Moderadora: Muy bien, alguien más que quisiera comentar en torno a eso. Bien entonces me gustaría saber como para ir finalizando ¿Cómo ha sido este proceso durante el taller? Es decir, ¿Qué percepciones tienen ustedes en relación al taller y en qué les ayudó? O ¿Qué piensan ustedes se debiese mejorar en

un futuro? Y ¿Cómo ha sido compartir con los compañeros en torno a este proceso de la práctica y el taller?

Melany: En cuanto al taller, lo he encontrado bueno igual en cuanto como a la entrega de herramientas, igual encuentro que de alguna manera ayudó a abrirse a encontrar nuevas plataformas o páginas que te den ideas de cómo hacer material pedagógico, en ese sentido igual ayudó mucho, porque uno, por lo menos a mí me ha pasado, que me dije ¿Qué voy a hacer ahora? ¿No sé que más hacer de nuevo? Entonces igual ha sido una gran ayuda el hecho de saber que hay más páginas que hablan sobre esto, que hay programas que pudiesen dar juegos a los niños para contestar preguntas, entonces de ahí que puedo expandirme y puedo hacer más cosas y se me pueden ocurrir más ideas.

Y en cuanto al proceso de la práctica, estoy sola, soy yo no más en ese colegio, en el caso de la Vale que son como cinco, pero ha sido bacán porque he podido conversar con algunos y también ha servido para compartir la experiencia, por ejemplo la Vale está usando esta plataforma o está usando esto, a ya este compañero usa wix, buena, buena, entonces como que te dan más ideas compartiendo la experiencia, las experiencias grupales. Entonces igual ha sido como bueno en ese sentido, ha ayudado a clarificar un poco la cabeza entre tanta cosa, como para que los chiquillos, los alumnos puedan ver otro lado de las tecnologías que no sea sólo Youtube, sino que también otros programas que sirven para hacer diferentes cosas, a lo mejor hay les gusta la edición de video o por el sonido, o bien la música no sé un montón de cosas, entonces igual en ese sentido lo encuentro bueno, ha sido una bonita experiencia dentro de la cuarentena.

Moderadora: Muchas gracias Melany ¿Alguien más quisiera compartir su percepción? ¿En torno al taller y a este proceso de práctica juntos a través de la educación a distancia?

Sebastián: Al igual como lo decía la Melany a mí el taller me ha servido y me ha gustado mucho en cuanto a la entrega de herramientas que se ha hecho en las distintas plataformas que usted nos mostró o que los mismos compañeros compartían, porque de repente la memoria igual es frágil porque quizás uno podía manejar las plataformas o quizás no todas, pero que ahora como que en este momento se refresca la memoria o te ayuda y te da un impulso, y decir, ahora puedo hacer esto, a lo mejor esta actividad les va a gustar más a los chicos. Entonces como que todo se ha hecho un poquito más fácil igual.

Moderadora: Gracias Sebastián. ¿Alguien más quiere compartir su percepción?

Nicolás: Yo creo que el proceso de retroalimentación por mi parte ha sido difícil, me ha costado, aunque igual he hecho herramientas, por ejemplo: solucionario para las guías, para que ellos puedan autoevaluarse y corregirse, con el taller estoy viendo la posibilidad de ocupar una herramienta que usted utilizó y mi idea es hacer una especie de evaluación auditiva, para ver si es que ellos realmente entendieron lo que hemos pasado durante estos meses desde marzo, yo estoy desde marzo, entonces igual es una pega gigante, o sea conocer estas herramientas a mí me facilita demasiado el trabajo de verdad, así que a fin de mes yo estoy programando una evaluación, o quizás una actividad para que ellos reconozcan los instrumentos, clasifiquen y reconozcan a la cultura que pertenezcan a eso es lo que se está enfocando el material.

Moderadora: Ya, gracias Nicolás, muy valioso tu aporte. Bueno ¿Alguien más quiere compartir para ir cerrando?

Pablo: Yo profesora, quería comentar que ha sido un desafío, porque al estar todos en la casa, tenemos que saber cómo organizarnos porque antes era re fácil ir a la Universidad, hacer todas las actividades, volver y tener una vida "normal", pero ahora no sabes si estás haciendo almuerzo o aseo o estas en clases, entonces hay que ver bien las dinámicas, yo creo que a todos nos ha costado organizarnos en ese aspecto y por ejemplo mis hijos los dos están con clases on line, tenemos que mandar de vuelta las guías, el trabajo, las clases de la Universidad, la tesis, entonces ha sido complicado en cuanto a la gestión acá en la casa, el poder como distribuir las horas, entonces yo nunca había visto tanto a mi familia como en este tiempo, ahora yo creo que esto va a ser algo a lo que vamos a tener que adecuarnos, yo creo que debiésemos poder nosotros hacer nuestras asignaturas o nuestros cursos de Universidad, o no sé lo que vayamos a hacer en cierta medida presencial y en otra medida también podría ser a distancia, yo creo que no hay muchas implicancias, ahora siempre es favorable tener clases presenciales, pero yo creo que es una buena oportunidad como para favorecer también la educación a distancia a incorporarla dentro de las clases mismas, podría el curriculum, proyectarse a ciertas medidas de poder innovar en ese aspecto, yo creo que no es malo y sumamente entretenido, hay que saber hacerlo bien no más, así que eso creo yo, me está llamando mi hijo...

Moderadora: Ya, muchas gracias Pablo ¿Alguien más quiere compartir su percepción?

Valeria: En mi caso, hay programas o herramientas que ha mostrado profesora, que no tenía idea de cómo usarlas, así que por lo menos me ha servido mucho, para tener una idea o en caso de que las quiera utilizar en otra ocasión y en el tema de la práctica, comparto lo que dicen los demás, cuesta bastante ordenarse porque uno no diferencia que estás haciendo, a veces no sé, hay que estar ayudando en la casa, hay que cocinar, hay que hacer otras cosas, entonces como que cuesta un poquito ordenarse, en mi caso yo anoto en la semana lo que tengo que hacer y el horario, entonces eso igual me ha ayudado y el otro tema, yo soy de región, entonces siempre pasaba en Santiago y veía muy poco a mi familia y ahora no me he despegado de ellos, así que eso por lo menos ha sido algo bueno.

Moderadora: Gracias. Entonces ¿Cómo se han sentido a nivel emocional en este proceso de crisis?

Valeria: En mi caso algunas veces es estresante y algunas veces da pena porque uno quiere que finalice pronto, llegas al punto de decir, Pucha ¿Cuándo, cuando se va a acabar? Entonces son muchas emociones, en un momento uno llega a un colapso de todas las cosas que tiene y pucha hay que seguir no más. No queda de otra, apoyarnos entre todos, porque igual todos estamos pasando por lo mismo.

Moderadora: Gracias Valeria, ¿A los demás, les gustaría compartir lo que sienten? ¿Lo que han sentido en este proceso de crisis?

Melany: Igual apoyando a la Vale, en verdad este proceso ha sido difícil, yo creo que más que lo que tenemos que hacer, es como un estrés emocional y creo, porque a mí por lo menos me ha pasado que, no alcanzo a procesar todo lo que sucede en el día dentro de mi cabeza y por ejemplo, no sé, por lo general veo dos veces tele a la semana, porque no quiero verla, me estresa y me molesta mucho lo que hacen y no puedo tampoco controlarlo, entonces veo por ejemplo a veces una vez, porque me toca cuidarme emocionalmente, porque a mí por lo menos eso es lo que más me preocupa también, porque igual son emociones internas, porque por culpa de ellos, las clases igual no se han llevado bien, entonces son igual cosas que afectan, las mismas historias de los alumnos de repente, tiene realidades tan complejas y algunas tan difíciles, que igual eso también te carga un poco y en ese sentido como profe tengo que ayudarlos a que se distraigan de alguna manera, por lo menos para que entren en otra sintonía contigo, entonces son cargas emocionales y de repente llega el final del día, entre tesis y la práctica y la redacción del proyecto, que hay que empezar a pensarlas y mentalmente uno se agota y llega al final del día, empiezas a hacer una lista de cosas, se te pasa la hora y llegan las cuatro de la mañana sin pegar un

ojo, sin dormir, entonces igual ha sido difícil como desafío. Pero igual tener el optimismo, ha sido difícil durante todos los meses, ahora ya está como un poco más superado, pero ha sido complejo en ese sentido, pero igual por otro lado ha sido una experiencia distinta, no era lo que esperaba vivir de la tesis o de la práctica, ha sido nuevo y bacán, pero el estrés que uno tiene a veces, se puso en primer lugar.

Moderadora: Gracias Melany por compartir tu sentir ¿Alguien más que quisiera compartir su sentir?

Sebastián: Yo en lo personal en todo este proceso, emocionalmente he tenido muchos altos y bajos, hay días en que uno anda más triste, más llorón y hay otros días en que uno anda muy feliz o por lo menos a mí me pasa así, pero yo creo que igual que para todos ha sido complejo como decía la Melany igual es hartito estrés porque de repente a lo mejor uno tiene pocas cosas que hacer, pero resulta que esas pocas cosas son mucho más trabajo, que el estar haciendo clases en la sala, por ejemplo el tener que estar revisando tantas guías cada semana, el tener que hacer retroalimentaciones individuales por escrito, es como súper complejo e igual es harta pega, por ejemplo el taller también a mí me ha servido hartito porque sirve para distraerse igual, distender un poco el ambiente, en el contexto en el que estamos a mí me ha servido hartito porque me sirve para enfocar la mente en esto, en todo lo que es el taller y en este proceso y olvidarse un poco de todo lo que está pasando, entonces por lo menos a mí me ha servido hartito, me aterriza un poco, el taller, las mismas clases, el escuchar a los compañeros, quizás no verlos, pero ya el escucharlos me genera una falsa sensación de normalidad.

Moderadora: Gracias Sebastián, les agradezco la participación en este grupo y durante todo el proceso de los talleres.

