

Módulo 5: Potenciar la creatividad de la enseñanza online y el compromiso de los alumnos mediante actividades artísticas

T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings

Proyecto Erasmus+ Número: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654



Cofinanciado por
la Unión Europea

Table of Contents

Sobre el proyecto	3
Objetivos del módulo	3
Requisitos previos	4
Resultados de aprendizaje esperados (habilidades y competencias)	4
Introducción	5
Tema 1. Creatividad online – Definición y principios básico	5
Tema 2. Mantener el interés de los estudiantes en línea mediante actividades virtuales creativas: algunos consejos útiles y un ejemplo	7
Topic 3. Developing and Nurturing Educators’ Online Creativity and Artistic Skills – Some Ideas and Insights	9
Topic 4. Collaborative Online Artistic Activities – Practical Examples which E-educators Can Directly Apply into Their Virtual or Blended Classrooms	12
Glossary	15
Tips for further reading (<i>bibliography and links</i>)	16



Cofinanciado por
la Unión Europea

Sobre el proyecto

El proyecto T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings (Herramientas para la enseñanza en entornos de educación digital) se centra en apoyar a los educadores de adultos y a los proveedores de formación formal, no formal e informal para hacer el cambio efectivo hacia la educación digital y ofrecer el mismo nivel de interacción de los alumnos y una experiencia "similar a la real", como en el entorno físico. El objetivo general del proyecto es reforzar la capacidad de los educadores de adultos y los profesionales de la formación para crear y mantener dinámicas de grupo eficaces en entornos de educación digital, con el fin de atraer mejor a sus alumnos online.

La elaboración de directrices sobre cómo establecer una dinámica de grupo eficaz en un entorno de aprendizaje online ayudará a los educadores de adultos y a los profesionales de la formación a mejorar sus competencias sobre los aspectos específicos de la creación y el mantenimiento de una dinámica de grupo online eficaz y a garantizar un alto nivel de experiencia de los alumnos en las aulas digitales.

Los 6 módulos proporcionan directrices metodológicas generales a los educadores de adultos sobre cómo ser más eficaces en la construcción y el mantenimiento de la dinámica de grupo en el entorno de aprendizaje online:

- qué herramientas digitales y software podemos usar
- qué comportamiento adoptar
- cómo hacer participar a los alumnos en grupos pequeños en actividades online
- cómo utilizar ejercicios artísticos para potenciar la creatividad, etc.

Objetivos del módulo

Las artes y la cultura ofrecen a los formadores y tutores diferentes opiniones para promover resultados de aprendizaje positivos en sus aulas, tanto físicas, como virtuales e híbridas. A través de la creación, la presentación y la experimentación de actividades artísticas, los alumnos pueden abrirse a nuevas perspectivas e iniciar conversaciones sobre diferentes temas de forma inclusiva. Esto fomenta el diálogo y la cooperación tanto entre ellos como con su profesor.

De este modo, los educadores pueden crear fácilmente un sentimiento de comunidad y alimentar la comprensión mutua que son especialmente importantes cuando el aprendizaje se produce online y los alumnos no tienen contacto humano con sus compañeros. Estas experiencias positivas disminuyen la ansiedad, la frustración o la confusión y sientan una buena base para el aprendizaje futuro.

Este proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.





Cofinanciado por
la Unión Europea

En este módulo, los educadores online conocerán los principios básicos para mantener la creatividad online y obtendrán información sobre cómo desarrollar y alimentar su propia enseñanza creativa utilizando diferentes formas de arte. También recibirán algunos consejos útiles sobre cómo mantener el compromiso de los estudiantes online a través de actividades virtuales creativas. Se presentarán ejemplos prácticos de actividades colaborativas online de arte, música, danza y teatro, que servirán de inspiración a los educadores online, tutores y profesionales de la formación, que podrán adaptarlos fácilmente a sus prácticas y ámbitos de enseñanzas.

Requisitos previos

Antes de que los educadores de adultos comiencen con este módulo, deben familiarizarse con los conceptos de enseñanza online y aprendizaje híbrido. También será útil que conozcan los fundamentos para mantener una dinámica de grupo eficaz, lo que les ayudará a evaluar lo que podría funcionar bien sus temas de enseñanza y lo que debería refinarse y ajustarse a las necesidades y especificidades de sus grupos de aprendizaje.

Es aconsejable probar diferentes herramientas digitales y programas informáticos para mantener una interacción eficaz online con los alumnos (propuesto en el segundo módulo), así como recorrer las particularidades del trabajo en pequeños grupos en un entorno de aprendizaje online (descrito en el tercer módulo). Los consejos sobre el papel del educador y el comportamiento satisfactorio online, explicados en el sexto módulo, también pueden ser importantes para comprender mejor cómo aplicar las actividades artísticas en las aulas virtuales y en los entornos mixtos.

Resultados de aprendizaje esperados (habilidades y competencias)

Después de pasar por este módulo, se espera que los educadores de adultos mejoren sus habilidades y competencias en las siguientes direcciones:

- Aprender cuáles son los principios básicos de la creatividad en línea y cómo mantenerla en entornos de aprendizaje en línea y mixtos.
- Saber cómo aplicar las actividades artísticas en línea para construir y mantener una dinámica de grupo eficaz.
- Ser capaces de desarrollar y alimentar sus propias habilidades artísticas y la enseñanza creativa utilizando técnicas de arte, música, danza y teatro.
- Desarrollar sus competencias sobre cómo mantener el interés de los estudiantes en línea a través de experiencias virtuales creativas.
- Familiarizarse con ejemplos prácticos adecuados de actividades artísticas, musicales, de danza y de teatro en línea, que luego podrán adaptar y transferir fácilmente a sus propias sesiones y lecciones de enseñanza en línea.



Introducción

Hoy en día, facilitar un curso online, una sesión virtual o una actividad en un grupo pequeño requiere que los educadores sean creativos, innovadores y que experimenten con diferentes enfoques, técnicas y medios. Para mantener a los alumnos centrados, comprometidos y motivados frente a los ordenadores portátiles, los teléfonos móviles y otros dispositivos inteligentes, es necesario crear un entorno de aprendizaje seguro, sin prejuicios y que estimule la creatividad, la experimentación y el libre intercambio de opiniones y perspectivas. Para establecer y mantener la base adecuada para estas actitudes, los formadores y tutores podrían recurrir a actividades artísticas, como el dibujo, los bocetos, la música, la danza, la actuación, los recitados poéticos, etc.

Tema 1. Creatividad online – Definición y principios básico

Normalmente, la creatividad se asocia a artistas, pintores, escritores, poetas, actores, músicos y otras personas que crean obras de arte a diario. Sin embargo, es importante en todos los aspectos de nuestra vida, y todo el mundo es de alguna manera creativo en su trabajo, especialmente los educadores que necesitan inspirar, comprometer y motivar constantemente a sus alumnos.

La creatividad puede definirse como "el uso de la imaginación o de ideas originales para crear algo nuevo o diferente". Cuando se enseña online o en un formato mixto/híbrido, los educadores y profesionales de la formación tienen que estimular a los alumnos para que realicen el proceso creativo total o parcialmente en entornos virtuales, en los que ambas partes están alejadas y a menudo solas frente a diferentes dispositivos electrónicos. Y esto tiene sus especificidades y limitaciones, ya que los alumnos no pueden mantener fácilmente las relaciones no formales y la interacción social típicas de los entornos físicos.



En su esencia, el proceso creativo es cíclico y no lineal. Esto significa que es continuo y no termina en la etapa "final" de reflexión.

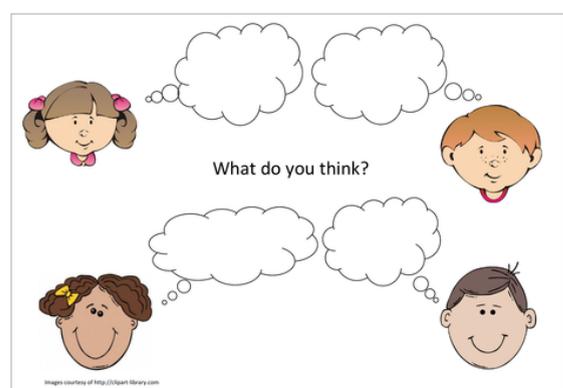
Por el contrario, el proceso continúa reflexionando sobre lo que hemos aprendido en la actividad anterior y aplicando ese conocimiento a la siguiente.

Esta no linealidad es aún más aplicable cuando utilizamos formas y herramientas artísticas en el proceso de enseñanza, ya que permite a los educadores y a los alumnos explorar el tema y el contenido del aprendizaje creando, repensando y refinando constantemente los resultados y las siguientes etapas.

Otras características de la creatividad son la experimentación y los autodesafíos, que necesitan entornos de aprendizaje seguros y de apoyo, en los que los alumnos puedan liberar su imaginación, desafiarse a sí mismos, luchar un poco y reimaginar mientras completan la tarea.

Para fomentar estas actitudes en el aula, especialmente cuando el aprendizaje se realiza online, los educadores online pueden aplicar diferentes actividades creativas para el calentamiento, para resumir los resultados o simplemente como descansos rápidos entre temas.

Este proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo de la Comisión Europea y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda





Cofinanciado por
la Unión Europea

Pueden ser adivinanzas visuales online o pizarras online compartidas, en las que profesores y alumnos pueden hacer sencillos dibujos lineales, que pueden tener diferentes interpretaciones y estimular el debate y el pensamiento divergente.

Otro enfoque es el de los dibujos animados conceptuales a través de los cuales los alumnos pueden debatir y repasar el material estudiado o pueden dibujar/esbozar/diseñar metáforas visuales virtuales para captar la esencia de la información presentada o para explorar ideas alternativas sobre un tema específico.

Ejercicio práctico: ¿Cómo utilizar el proceso creativo en las aulas virtuales?

1. Etapa de planificación

Normalmente, los artistas planifican sus obras haciendo bocetos, documentándose, recopilando información, investigando, pensando, escuchando, experimentando, etc. antes de empezar la obra en sí.

Así pues, como educador online, puedes pedir a tus alumnos que documenten cómo se preparan para la actividad artística, por ejemplo, haciendo fotos o grabaciones o haciendo bocetos iniciales de sus ideas y compartiéndolos en un tablero virtual colaborativo.

2. Creación del escenario

Durante ella, los artistas realizan acciones como explorar, experimentar, pensar, redefinir, ensayar, tocar, editar y reeditar, e incluso - fracasar. Al final de esta etapa, debe crearse algún tipo de producto acabado.

Así, como educador online, puedes pedir a tus alumnos que lleven un diario de aprendizaje del proceso y que hagan fotos o grabaciones de sus progresos. Al final de la etapa, puedes pedirles que compartan sus borradores en un tablero virtual colaborativo o que organicen una sesión común online, donde puedan presentar los resultados de la actividad creativa.

3. Etapa de reflexión y perfeccionamiento

Durante todo el proceso creativo, los artistas reflexionan constantemente sobre el producto y hacia dónde quieren ir con sus ideas y habilidades. Hay partes del proceso que se replantean y prueban, para que el resultado final refleje las ideas del autor y los mensajes que quiere transmitir.

Así pues, como educador online, puedes pedir a tus alumnos que revisen sus diarios y sus progresos y que reflexionen sobre todo el proceso. Algunas preguntas posibles para el debate podrían ser:

- *¿Cómo refleja el producto final tus ideas iniciales?*
- *¿Cómo ha cambiado el producto durante el proceso de creación?*
- *¿En qué sentido se produjo el cambio? ¿Por qué se produjo?*
- *¿Cuáles han sido los principales factores del cambio?, etc.*



Cofinanciado por
la Unión Europea

Tema 2. Mantener el interés de los estudiantes en línea mediante actividades virtuales creativas: algunos consejos útiles y un ejemplo

La enseñanza en línea plantea diferentes restricciones y retos a los educadores, pero también afecta a los alumnos. Por un lado, los profesores tienen que ser creativos y adaptarse a la hora de desarrollar los contenidos de aprendizaje y elegir las herramientas y enfoques adecuados. Por otro lado, los estudiantes deben mantener su concentración y motivación para aprender, mientras se enfrentan a múltiples distracciones en sus hogares o en aulas virtuales remotas.

Así pues, ¿cómo pueden los cibereducadores y los profesionales de la formación garantizar la participación de sus alumnos cuando están lejos de las aulas habituales?

Otro enfoque consiste en que los educadores fomenten la creatividad en línea de sus alumnos y planifiquen los **estímulos creativos en línea** en sus planes de estudio y programas. Suelen ser *ejercicios rápidos y puntuales basados en actividades artísticas que involucran a los alumnos en experiencias divertidas como parte del contenido de la sesión o entre las clases*. También se basan en los principios de experimentación, exploración y autodesafío y permiten el uso creativo de medios artísticos no convencionales.

¿Qué deben tener en cuenta los cibereducadores a la hora de organizar los estímulos creativos para involucrar a sus alumnos en línea?

- Si el estímulo implica el dibujo y no forma parte de una asignatura de arte, los cibereducadores no deben esperar un dibujo o una pintura "profesional". **El resultado podría ser una especie de boceto amateur en una hoja de papel suelta o simplemente unas cuantas líneas en el tablero compartido en línea.** El objetivo no es enseñar a los alumnos a dibujar "técnicamente", sino provocarles para que experimenten y se salgan de la norma. Por tanto, fomenta la improvisación en la medida de lo posible.
- **Descubrir materiales adecuados en casa o adaptarse a una herramienta de colaboración en línea compartida puede llevar más tiempo que en los entornos de aprendizaje presencial.** En las aulas físicas, los educadores proporcionan una serie de materiales, con los que los alumnos experimentan y completan la tarea. En casa, los alumnos tienen que identificar primero estos materiales y, después, pensar cómo podrían utilizarlos y qué podrían crear con ellos. Y esto lleva tiempo.
- **Hay que dar libertad a los alumnos en línea para que elijan los materiales que van a utilizar y aborden la tarea creativa como prefieran.** Cuando los alumnos se encuentran en el entorno doméstico, los cibereducadores nunca sabrán lo que pueden tener a su alrededor. Por lo tanto, en lugar de decir "visualiza tu idea utilizando cartulina y cinta adhesiva", permite que haya opciones. Pide a los alumnos que identifiquen primero los materiales que tienen a su disposición y límitalos sólo a la cantidad de un material que puedan utilizar para realizar la tarea.
- **Deja tiempo suficiente para que tus alumnos pasen del contenido serio del aprendizaje al ejercicio creativo.** Como estarán solos frente a sus dispositivos digitales, esto puede llevar más

tiempo que en los entornos físicos. Si es necesario, sé el primero en aceptar el reto y haz el impulso creativo.

- **Y por último, pero no menos importante, ¡haz que todo sea divertido!** ¡Sólo somos creativos cuando disfrutamos con lo que hacemos!

Algunos ejemplos sencillos de estímulos creativos en línea adecuados para diferentes cohortes de alumnos electrónicos

Crear tiras cómicas: Añadirán humor a tu clase online y son una buena forma de visualizar partes del contenido de aprendizaje, provocar debates entre los alumnos o evaluar el progreso. Puedes pedir a los alumnos que creen tiras cómicas y luego publicarlas en el tablero digital colaborativo compartido o enviarlas en el canal de chat. Permite la libertad de enfoques: algunos alumnos pueden preferir esbozar sus dibujos de cómic en papel y escanearlos y publicarlos, mientras que otros pueden preferir utilizar una aplicación o un software de animación gratuito y compartir los resultados. Observa el flujo de creatividad y colaboración.

Recurso útil: *Synfig* ([el enlace está disponible en la sección "Consejos para seguir leyendo"](#)) es un software de animación 2D gratuito y de código abierto, que es una buena opción para los principiantes, que quieren animar sus cómics.

Contar historias con tableros gráficos: Son adecuados para resumir el contenido de la lección o sesión online o para simplificar información teórica compleja y presentarla de forma fácil y comprensible. Los tableros de historias permiten destacar visualmente los aspectos clave del contenido mediante el uso de ilustraciones y fotografías con notas. También son una buena herramienta para aumentar el interés de los estudiantes, ya que con ellos es posible crear sencillas tiras cómicas que hoy en día los estudiantes en línea disfrutan mucho.

Recurso útil: *Creately storyboards* ([el enlace está disponible en la sección "Consejos para seguir leyendo"](#)) es un software fácil de usar, que también ofrece plantillas ya hechas, que los cibereducadores pueden utilizar en sus clases. Permiten importar gráficos adicionales directamente desde Internet o desde el portátil del educador.

Escribir o interpretar un poema o cantar una canción: Este tipo de estímulos creativos son adecuados no sólo para las clases de música o literatura, sino que también pueden utilizarse para la enseñanza de lenguas extranjeras, asignaturas de historia o geografía, o incluso como dinamizadores entre otras sesiones. Al utilizarlos, los cibereducadores pueden encargar a sus alumnos que escriban e interpreten un poema o una canción sobre cualquier tema, ya que las opciones son ilimitadas. Los resultados son siempre divertidos y alivian la "fatiga de la pantalla", que puede aparecer después de largas horas frente a los dispositivos digitales. **Recurso útil:** *Soundcloud* ([el enlace está disponible en la sección "Consejos para seguir leyendo"](#)) es una plataforma online que ofrece una gran variedad de música de fondo gratuita, que puede utilizarse para ayudar a los estudiantes con sus experimentos musicales.

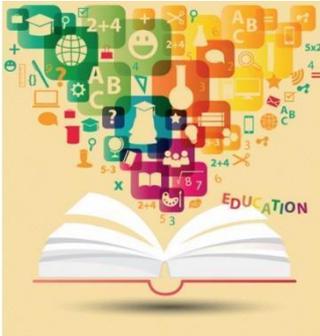


Cofinanciado por
la Unión Europea

Crear una caja de sonido: Con este tipo de impulso creativo, los cibereducadores podrían provocar la experimentación de los alumnos y desafiarlos a mezclar diferentes formas y medios artísticos. Podrían pedir a los alumnos que salgan al exterior o a los alrededores de sus casas y graben todos los sonidos y voces que escuchen. Después, podrían hacer un diario sensorial y describir sus sentidos y experiencias a raíz de los sonidos escuchados. Podrían hacerlo en forma de boceto, poema, cuento, canción, baile, colección de fotos, etc. Al final, todos los alumnos pueden crear una caja de sonido digital común que refleje sus experiencias creativas.



Tema 3. Desarrollar y alimentar la creatividad y las habilidades artísticas en línea de los educadores: algunas ideas y reflexiones



Como la creatividad está directamente relacionada con la salida de la rutina, es muy individual y depende de la personalidad de cada cibereducador. Por lo tanto, es crucial intentar encontrar dónde se encuentra realmente tu propia creatividad y qué te inspira a la hora de enseñar, especialmente en entornos online e híbridos. Algunos pueden preferir dibujar y visualizar sus ideas con bocetos. A otros les puede inspirar el canto o el baile. Mientras que a otros se les puede dar bien la narración colaborativa y los cuentos u otras actividades creativas.

¿Cómo pueden los educadores desarrollar su propia creatividad en línea?

- *Encuentra lo que realmente te inspira:* No hay que compararse con otros educadores ni tratar de imitar su forma de utilizar la creatividad en la enseñanza en línea. Cada uno tiene talento a su manera y hay que encontrar qué enfoques para potenciar la creatividad funcionan mejor.
- *No tengas miedo de salir de tu zona de confort:* Por muy experimentado que sea un educador en un aula presencial, la enseñanza en un entorno digital o híbrido es algo completamente diferente y tiene sus propias limitaciones y especificidades. Por lo tanto, es el momento adecuado para probar algo nuevo y desconocido y desafiar los patrones habituales que se han utilizado. Estas novedades pueden poner un poco nerviosos a los formadores y tutores electrónicos al principio, pero pueden ser muy productivas al final. Así que, ¿por qué no te desafías a ti mismo y pruebas cosas nuevas y enfoques en línea?
- *Cambia tu rutina diaria a la hora de planificar y dirigir tus clases y sesiones de formación en línea:* Hay diferentes maneras de abrir tus perspectivas y aportar los flujos de creatividad a tu trabajo. Por ejemplo, leyendo nuevos tipos de libros, escuchando un nuevo género musical, yendo a un museo o a una galería de arte (incluso a sus versiones virtuales) y aprendiendo sobre los artefactos que allí se encuentran o contemplando las obras de arte expuestas, asistiendo a una clase de teatro, etcétera, etcétera. Si cambias tus hábitos y rompes con tu forma habitual de hacer las cosas, podrás sacudir tu mente y emprender el camino de la creatividad. Y, por supuesto, incluye todos los nuevos aprendizajes en tus clases online.
- *Ten la mente abierta y busca la inspiración en todas partes:* Cuando estamos atascados en la rutina, es difícil probar cosas y enfoques nuevos. El cambio de la enseñanza del conocido aula presencial a los entornos online e híbridos puede ser el momento adecuado para experimentar, ser creativo y probar nuevos enfoques y herramientas. No es necesario ser un pintor o un cantante profesional para incorporar sencillos dibujos o experimentos musicales a tus clases en línea. Puedes encontrar nuevas ideas y experiencias en todas partes. Lo más importante es darse cuenta de ellas y estar dispuesto a explorarlas y disfrutarlas.

Por lo general, **las competencias artísticas** se refieren a los artistas profesionales e incluyen habilidades que permiten a alguien operar en el mundo de las bellas artes. Sin embargo, son esenciales para cualquier persona creativa, incluidos educadores, profesores, tutores y profesionales de la formación. El **experto en carreras en línea Zippia** (www.zippia.com) define las siguientes **9 habilidades artísticas** que todo el mundo necesita desarrollar:

Tipo de habilidad artística	Definición
Habilidades de dibujo	El dibujo es una forma de arte visual que se centra en la creación de imágenes utilizando superficies bidimensionales.
Técnicas de pintura	La pintura es el proceso de aplicar color, pintura u otros medios sobre superficies planas. Estos medios suelen aplicarse con un pincel.
Técnicas de escultura	La escultura suele ser una obra de arte tridimensional. Algunas se crean por razones puramente estéticas, mientras que otras pueden tener también un valor funcional.
Conocimientos de grabado	El grabado es un proceso artístico relacionado con la transferencia de una imagen u otro patrón de una matriz a una superficie secundaria.
Técnicas de composición musical	La composición musical forma parte de la categoría de las artes escénicas. Incluye el proceso de creación de una obra musical vocal o instrumental.
Habilidades de danza	La danza también forma parte de la categoría de las artes escénicas. Implica movimientos rítmicos del cuerpo humano siguiendo una composición musical.
Técnicas de interpretación	La actuación es el proceso de representación de una historia adoptando un personaje. Puede realizarse en múltiples medios, como la radio, el cine, la televisión, el teatro u otra representación.
Técnicas de escritura	La escritura implica la capacidad de comunicar mediante el uso de símbolos y textos. Suele utilizarse para evocar emociones, entretener, transmitir información y con fines puramente estéticos.
Conocimientos de cinematografía	El cine forma parte de la categoría de las artes visuales. Se asocia con el proceso de realización de imágenes en movimiento.

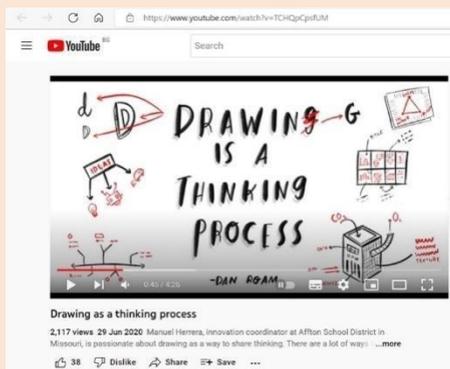
Fuente: [Artistic Skills For Your Resume \(With Examples\) – Zippia](#)

Algunas ideas sobre cómo los cibereducadores pueden alimentar su propia creatividad y habilidades artísticas cuando enseñan en línea:

- √ *Mantén tu curiosidad y haz que la planificación de tus clases online sea una experiencia creativa:* La enseñanza en sí misma es una profesión creativa, independientemente de si se ejerce fuera o en línea. Por lo tanto, los educadores pueden convertirse en modelos de conducta para sus alumnos en cuanto a formas creativas de presentar el contenido de aprendizaje, expresar y visualizar sus ideas, y participar con indicaciones y ejercicios lúdicos. De este modo, fomentarán aún más la creatividad entre sus alumnos en línea, independientemente de la materia impartida.

- √ *Experimentar con nuevos enfoques pedagógicos y herramientas que potencien la creatividad, incluidas las aplicaciones móviles y las soluciones de software colaborativo:* Los recientes avances en diferentes programas y aplicaciones educativas y colaborativas hacen que trabajar con ellas sea mucho más fácil que hace un par de años. Así que, ¿por qué no pruebas una nueva aplicación de dibujo o un software de creación de música para tu clase online? ¿O hacer un collage de fotos con tus alumnos en una pizarra digital compartida? Las opciones son infinitas y sólo pueden estar limitadas por la imaginación del cibereducador.
- √ *Expresa tu lado creativo:* Muchos estudios psicológicos sugieren que dedicarse con regularidad a una actividad creativa, como cantar, tocar un instrumento musical, dibujar, hacer esculturas o cerámica, bailar e incluso tejer y bordar, puede conducir a un estado de ánimo mucho más positivo y es una inspiración para nuevas ideas y enfoques. Estas actitudes pueden aplicarse fácilmente a la enseñanza y transmitirse a los alumnos, implicándolos así en el proceso educativo y estimulando también su creatividad y motivación.
- √ *Desarrolla tus habilidades artísticas pero también acepta los límites que tienes:* Como normalmente los educadores no son artistas profesionales, ni músicos, ni bailarines, ni actores, sería comprensible que se sintieran inseguros a la hora de dibujar, cantar, tocar, bailar o actuar delante de las pantallas o en público, aunque sea virtualmente. Sin embargo, al enseñar animas a tus alumnos a arriesgarse, a experimentar, a cometer errores y a aprender de los fracasos. ¿Por qué no considera sus esfuerzos en este sentido como una extensión del mismo proceso?.

Visión creativa en línea – El dibujo como proceso de pensamiento



En este vídeo, Manuel Herrera, coordinador de innovación del distrito escolar de Affton, en Missouri (EE.UU.), muestra cómo utilizar fácilmente garabatos y formas sencillas (cuadrados, círculos, triángulos, líneas, barras inclinadas, arcos y puntos) para visualizar tus ideas. El mensaje principal es que cuando se utilizan dibujos en el proceso de pensamiento y educación, no se trata de arte, sino de pensar y mostrar tus ideas a los demás. Y que esto es algo que todo educador puede hacer fácilmente en su aula virtual o híbrida.

Fuente: [Drawing as a thinking process - YouTube](#) (el enlace está disponible en la sección “Consejos para seguir leyendo”)

Tema 4. Actividades artísticas colaborativas en línea: ejemplos prácticos que los cibereducadores pueden aplicar directamente en sus aulas virtuales o mixtas

La participación en actividades artísticas fomenta la comunicación y la autoexpresión de los alumnos y evoca un sentimiento de solidaridad entre ellos. También da forma a sus sentimientos, ideas y emociones invisibles, y les ayuda a definirse como individuos. Así, la colaboración en un proyecto relacionado con el arte puede ayudar a los profesores y formadores a trabajar en el fomento de la motivación, la autoeficacia y la autoestima de los alumnos, lo cual es especialmente importante en los entornos de aprendizaje en línea, donde todas las partes se encuentran en lugares dispersos y la cohesión del grupo es bastante vaga, en comparación con los entornos presenciales.

*Beneficios de las **experiencias artísticas colaborativas**:*

El **arte colaborativo** alimenta el flujo creativo de los participantes y les enseña a apreciar las similitudes y diferencias de los demás en un ambiente de apoyo al trabajo en equipo. Se centra en la cooperación más que en la competición y equilibra los talentos individuales de cada alumno con el objetivo común de todo el grupo.

En las experiencias artísticas colaborativas, los alumnos trabajan juntos como iguales, comparten sus ideas y perspectivas, comprenden mejor sus propios sentimientos internos y obtienen percepciones similares con otros participantes. Todo ello facilita la creación de conexiones y relaciones sociales en las aulas virtuales y fomenta la reflexividad y las interacciones positivas entre los alumnos en línea.

¿Qué actividades artísticas colaborativas en línea pueden ofrecer los cibereducadores a sus alumnos?

A continuación encontrarás enlaces y ejemplos de diferentes actividades de música, dibujo, danza y teatro que podrían realizarse en línea y de forma colaborativa. Son adecuadas para diferentes grupos de edad y clases de alumnos y podrían adaptarse fácilmente a diferentes temas y materias de enseñanza.



Memoria musical – El juego pone a prueba no solo la memoria de los participantes, sino también su talento musical. Se puede jugar en un teléfono móvil, una tableta o un ordenador. **Recurso útil:** [Music Memory | Play Free Online Games on PrimaryGames](#)

BBC Instrument Matchup – En este divertido juego educativo los jugadores tienen que relacionar los instrumentos musicales con sus sonidos. **Recurso útil:** [BBC NI - Schools - Musical Mysteries - Home Page](#)

Inside The Orchestra - 8 actividades musicales que van desde emparejar diferentes instrumentos con sus sonidos hasta componer tu propia canción. **Recurso útil:** [Orchestra Games – Inside the Orchestra](#)

Music worksheets and online exercises - **Recurso útil:** [Music worksheets and online exercises \(liveworksheets.com\)](https://www.liveworksheets.com)

Otros recursos útiles con actividades musicales colaborativas en línea:

- ❖ **88 free online music games** – [88 free music games online in 2021 | Stars & Catz \(starsandcatz.com\)](https://starsandcatz.com)
- ❖ **Online music games suitable for classrooms** - [5 Best Online Music Games for The Classroom | Solfeg.io](https://www.solfeg.io)
- ❖ **11 best online music games for classroom** - [11 Best Online Music Games For Your Classroom \(2022\) – Dynamic Music Room](https://www.dynamicmusicroom.com)



Ideas alternativas de pintura y manualidades en 3D – Divertidas actividades artísticas en casa utilizando pinturas caseras (de café, frutas, verduras, especias o alimentos) y haciendo objetos de manualidades con papel, cartón, bicarbonato, etc. **Recurso útil:** [27 Art Activities and Lessons to Try at Home - The Art of Education University](https://www.theartofeducation.com)

Boceto de sesenta segundos – Con esta actividad, el profesor plantea un tema y pide a los alumnos que lo dibujen durante un minuto. O puede hacer una pausa durante la lectura y pedir a los alumnos que hagan un dibujo de lo que está ocurriendo en ese momento de la historia. Al final, los bocetos/dibujos pueden compartirse en un tablero virtual o en el chat. **Recurso útil:** [17 Fun Virtual Team Building Activities for Students \(teambuildinghub.com\)](https://teambuildinghub.com)

Dibujar en respuesta a la música – Una actividad energizante y relajante en la que los alumnos se guían por ritmos musicales para hacer dibujos o bocetos instantáneos. **Recurso útil:** [20 Art Therapy Activities You Can Try At Home To Destress - Lifehack](https://www.lifehack.org)

Jig zone – Se trata de una página web de puzzles en línea con una sección de arte. Los alumnos pueden hacer diferentes puzzles arrastrando las piezas a su sitio. **Recurso útil:** [Art Jigsaw Puzzle Gallery - JigZone.com](https://www.jigzone.com)

Street Art – Se trata de un juego en línea del Tate Museum, Londres, Reino Unido, que permite a los participantes realizar sus obras de arte callejeras virtuales. **Recurso útil:** [Street Art | Tate Kids](https://www.tatekids.com)

Hojas de trabajo de arte y ejercicios en línea - **Recurso útil:** [Art worksheets and online exercises \(liveworksheets.com\)](https://www.liveworksheets.com)

Sketchpad – una herramienta de dibujo colaborativo online - **Recurso útil:** [Sketchpad - Draw, Create, Share!](https://www.sketchpad.com)



Otros recursos útiles con actividades artísticas colaborativas en línea:

- ❖ **PALETA DE ARTE DE LA SRA. MOORE** – [Online Art Activities - MRS. MOORE'S ART PALETTE \(weebly.com\)](#)
- ❖ **Juegos de arte en línea gratuitos para el aula de arte** - [Free Online Art Games for the Art Classroom - The Arty Teacher](#)



Ideas teatrales creativas y una guía de cómo hacer teatro virtual – A través de estas actividades, los e-educadores podrían preparar a sus alumnos para una representación teatral virtual y para gestionar el escenario a través de Zoom. **Recurso útil:** [VT Howto.pdf \(pioneerdrama.com\)](#)

Paseos de carnaval – Esta actividad es una combinación de movimiento y teatro. Cada movimiento refleja un animal diferente y utiliza diferentes instrumentos musicales. El e-educador puede pedir a los alumnos que exploren diferentes animales y que se muevan por el espacio virtual de la forma en que ese animal podría moverse con la música. Anímales a pensar en las expresiones faciales y en cómo podrían contribuir a representar al animal. **Recurso útil:** [5 Ways to Add Dance and Theater to the Classroom - The Institute for Arts Integration and STEAM](#)



El baile de los emoji – La actividad es adecuada para los niños, pero podría adaptarse también a los adultos. La regla es bailar con una expresión o tema emoji. **Recurso útil:** [17 Fun Dance Games And Activities For Kids \(momjunction.com\)](#)

Baile del libro – Se trata de una actividad de baile sencilla y divertida que enseña a los jugadores el control del cuerpo y la postura, al tiempo que mejora su concentración. Se necesitan algunos libros ligeros y música para iniciar el juego. Los alumnos tienen que colocar un libro sobre sus cabezas antes de que empiece la música. Durante el baile, tienen que equilibrar el libro sin que se caiga al suelo. **Recurso útil:** [17 Fun Dance Games And Activities For Kids \(momjunction.com\)](#)

Freeze Dance – Esta actividad es excelente para quemar energía y dar un respiro al cerebro. Es adecuada para los niños, pero también podría adaptarse a los adultos. El educador pone música mientras los alumnos bailan. Una vez que la música se detiene, los jugadores tienen que "congelarse". **Recurso útil:** [25 Virtual Classroom Games and Activities \(signupgenius.com\)](#)





Cofinanciado por
la Unión Europea



Cofinanciado por
la Unión Europea

Glosario

Creatividad en línea – Uso de la imaginación o de ideas originales para crear algo nuevo o diferente. El proceso ocurre parcial o totalmente en un entorno virtual y los participantes aplican diferentes herramientas y aplicaciones en línea para hacer una lluvia de ideas, dar forma y hacer el resultado final.

Caricaturas conceptuales - Las caricaturas conceptuales son herramientas visuales compuestas por una serie de dibujos caricaturescos. A través de ellos, educadores y alumnos pueden debatir y repasar el material estudiado o pueden dibujar/esbozar/diseñar metáforas visuales virtuales para captar la esencia de la información presentada o para explorar ideas alternativas sobre un tema específico.

Estímulos creativos en línea – son ejercicios rápidos y puntuales basados en actividades artísticas que involucran a los alumnos en experiencias divertidas como parte del contenido de la sesión en línea o entre las lecciones. Se basan en los principios de experimentación, exploración y autodesafío y permiten el uso creativo de medios artísticos no convencionales.

Experiencia creativa – Una forma de interacción creativa de personas y grupos hacia una síntesis constructiva e innovadora de puntos de vista y objetivos. En el proceso, los participantes se comprometen con lo desconocido o se acercan a lo familiar de maneras no conocidas.

Habilidades artísticas – Conjunto de habilidades que suelen referirse a los artistas profesionales y que incluyen capacidades que permiten a alguien operar en el mundo de las bellas artes. Incluyen: el dibujo, la pintura, la escultura, el grabado, la composición musical, la danza, la actuación, la escritura y la realización de películas.

Arte colaborativo – s un proceso de producción de una obra de arte que implica a un equipo para crearla. Cada participante contribuye por igual al proceso. El arte colaborativo se centra en la cooperación más que en la competición y equilibra los talentos individuales de cada alumno con el objetivo común de todo el grupo.

Experiencia artística colaborativa – Una forma de experiencia artística en la que personas y grupos trabajan juntos para crear una obra de arte, que refleja las ideas, opiniones y experiencias de todos los participantes. En el proceso, los alumnos resuelven problemas en colaboración, completan tareas, exploran nuevas herramientas y medios artísticos y aprenden nuevos conceptos.





Cofinanciado por
la Unión Europea

Sugerencias de lecturas adicionales (bibliografía y enlaces)

- ❖ How to Use the Creative Process to Support Online Learning - The Art of Education University
- ❖ Creativity in the classroom - YouTube
- ❖ Concept Cartoons Research - Millgate (millgatehouse.co.uk)
- ❖ Using concept cartoons for assessment | Assessment Resource Banks (nzcer.org.nz)
- ❖ Student Engagement in the Online Learning - What Works and Why (creatrixcampus.com)
- ❖ How to Maximize Creativity When Teaching Online - The Art of Education University
- ❖ Synfig – Free and open-source animation software
- ❖ Stream and listen to music online for free with SoundCloud
- ❖ Storyboard Maker | Storyboard Creator Software Online | Creately
- ❖ Artistic Skills For Your Resume (With Examples) – Zippia
- ❖ Drawing as a thinking process - YouTube
- ❖ CAPP Collaborative Arts Partnership Programme - CAPP (cappnetwork.com)
- ❖ The Benefits of Collaborative and Individual Art Projects for Young Children (mathandreadinghelp.org)
- ❖ Creative Experience: A Non-Standard Definition of Creativity: Creativity Research Journal: Vol 33, No 2 (tandfonline.com)

Consulta también nuestra librería de T4T. Algunos enlaces útiles relacionados:

- ❖ <https://www.europeana.eu/en/distance-learning>
- ❖ Redesigning object handling workshops for online teaching | Teaching & Learning - UCL – University College London





Cofinanciado por
la Unión Europea



T4T - Tools4Teaching in Digital Education Settings

Proyecto Erasmus+ Número: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654

Este proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.