

**Recurso Lúdico Virtual para la Enseñanza del Realismo Mágico como parte de la  
Historia del Arte Latinoamericano. Educación Secundaria.**

Cristian Daniel Fitatá García

Director: Leonardo Mauricio Rivera Bernal

Magister en Educación

Universidad Santo Tomás

Licenciatura en Artes Plásticas

Facultad de Educación

Cau Bogotá

2024

## Tabla de Contenido

|                                                                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Introducción .....                                                                                          | 8  |
| 1. Justificación .....                                                                                      | 10 |
| 2. Planteamiento del Problema .....                                                                         | 12 |
| 3. Pregunta Articuladora .....                                                                              | 14 |
| 4. Objetivo General .....                                                                                   | 15 |
| 5. Objetivos Específicos .....                                                                              | 16 |
| 6. Marco Teórico.....                                                                                       | 17 |
| 6.1 Historia del Arte.....                                                                                  | 17 |
| 6.1.1 Definición .....                                                                                      | 17 |
| 6.1.2 Enseñanza de la Historia del Arte en Latinoamérica .....                                              | 19 |
| 6.1.3 Enseñanza de la Historia del Arte Latinoamericano en las Instituciones<br>Educativas Colombianas..... | 21 |
| 6.2 Realismo Mágico .....                                                                                   | 22 |
| 6.2.1 Definición y Características .....                                                                    | 22 |
| 6.2.2 Realismo Mágico como forma de Arte Latinoamericano.....                                               | 26 |
| 6.2.3 Enseñanza del Realismo Mágico en las Instituciones Educativas<br>Colombianas .....                    | 27 |
| 6.3 Gamificación.....                                                                                       | 30 |
| 6.3.1 Definición .....                                                                                      | 30 |
| 6.3.2 Gamificación como Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje .....                                           | 31 |

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 6.3.3 Gamificación como Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje en las Artes              |    |
| Plásticas.....                                                                        | 33 |
| 6.4 Tecnología.....                                                                   | 35 |
| 6.4.1 Definición .....                                                                | 35 |
| 6.4.2 Medios Tecnológicos en la Educación .....                                       | 36 |
| 6.4.3 Entornos Virtuales de Aprendizaje .....                                         | 37 |
| 6.4.4 Recursos Educativos Virtuales .....                                             | 39 |
| 6.4.5 Páginas Web en la Educación .....                                               | 40 |
| 7. Antecedentes .....                                                                 | 43 |
| 7.1 A Nivel Local.....                                                                | 43 |
| 7.2 A Nivel Nacional .....                                                            | 44 |
| 7.3 A Nivel Internacional.....                                                        | 45 |
| 8. Diseño Metodológico.....                                                           | 46 |
| 8.1 Enfoque .....                                                                     | 46 |
| 8.2 Nivel.....                                                                        | 46 |
| 8.3 Población.....                                                                    | 47 |
| 8.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....                        | 47 |
| 8.5 Análisis de Resultados .....                                                      | 48 |
| 9. Marco Metodológico.....                                                            | 50 |
| 9.1 Recolección de Información .....                                                  | 50 |
| 9.2 Aplicación del Instrumento de Recolección de Información y Análisis de Resultados |    |
| .....                                                                                 | 50 |
| 9.3 Diseño y Estructura del Recurso Lúdico Virtual .....                              | 54 |

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| 9.3.1 Barra de Navegación.....                   | 55 |
| 9.3.2 Sección “Inicio” .....                     | 55 |
| 9.3.3 Sección “Artistas” .....                   | 56 |
| 9.3.4 Sección “Tests” .....                      | 59 |
| 9.3.5 Sección “Juegos” .....                     | 60 |
| 9.3.6 Sección “Noticias” .....                   | 61 |
| 9.3.7 Sección “Más” .....                        | 62 |
| 9.4 Diseño Visual y Experiencia de Usuario ..... | 63 |
| 9.4.1 Accesibilidad.....                         | 64 |
| 9.4.2 Interactividad .....                       | 64 |
| 9.4.3 Usabilidad .....                           | 66 |
| 9.4.4 Estética.....                              | 66 |
| 9.4.5 Sonidos.....                               | 69 |
| 9.5 Diseño Didáctico.....                        | 69 |
| 9.5.1 Análisis de Necesidades.....               | 70 |
| 9.5.2 Objetivos Educativos .....                 | 70 |
| 9.5.3 Selección de Estrategias y Recursos .....  | 71 |
| 9.5.4 Desarrollo de Tests y Juegos.....          | 72 |
| A. Test “Responde a Tiempo”. .....               | 72 |
| B. Test “Libera Mariposas”. .....                | 75 |
| C. Test “Descubre al Pintor”.....                | 77 |
| D. Juego “Obras Gemelas”. .....                  | 79 |
| E. Juego “Puzzle”.....                           | 80 |

|     |                                                                                      |     |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|-----|
|     | F. Juego “Crea tu Obra”.....                                                         | 81  |
|     | 9.6 Desarrollo Tecnológico.....                                                      | 83  |
|     | 9.6.1 Editor de Código.....                                                          | 83  |
|     | 9.6.2 Lenguaje de Programación .....                                                 | 84  |
|     | 9.6.3 Maquetado.....                                                                 | 85  |
|     | 9.6.4 Estilos.....                                                                   | 85  |
|     | 9.6.5 Librerías .....                                                                | 86  |
|     | A. useState. ....                                                                    | 86  |
|     | B. useEffect.....                                                                    | 86  |
|     | C. Redux. ....                                                                       | 87  |
|     | D. UseNavigate. ....                                                                 | 87  |
|     | E. React Router. ....                                                                | 87  |
|     | F. UseSound.....                                                                     | 87  |
|     | 9.6.6 Servidores .....                                                               | 88  |
|     | A. Netlify. ....                                                                     | 89  |
|     | B. Cloudflare.....                                                                   | 89  |
|     | 9.7 Ética y Consideraciones de Accesibilidad .....                                   | 89  |
|     | 9.8 Producto Desarrollado en Fase Funcional .....                                    | 90  |
| 10. | Conclusión .....                                                                     | 91  |
| 11. | Bibliografía .....                                                                   | 93  |
| 12. | Anexos .....                                                                         | 97  |
|     | 12.1 Anexo A: Obras Plásticas – Proyecto Integrador I y II (Depresión y Sueños)..... | 97  |
|     | 12.2 Anexo B: Encuesta (Realismo Mágico en las Artes Plásticas).....                 | 111 |

## Lista de Figuras

|                                                                                             |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Figura 1</b> Mapa del diseño metodológico.....                                           | 49 |
| <b>Figura 2</b> Respuestas de la pregunta de tipo abierto de la encuesta .....              | 51 |
| <b>Figura 3</b> Respuestas de las preguntas de tipo selección múltiple de la encuesta ..... | 52 |
| <b>Figura 4</b> Respuestas de las preguntas de tipo cerrado de la encuesta .....            | 53 |
| <b>Figura 5</b> Captura de pantalla de la barra de navegación .....                         | 55 |
| <b>Figura 6</b> Captura de pantalla de la sección "Inicio" .....                            | 56 |
| <b>Figura 7</b> Captura de pantalla de la sección "Artistas" .....                          | 57 |
| <b>Figura 8</b> Captura de pantalla del detalle de cada artista.....                        | 58 |
| <b>Figura 9</b> Captura de pantalla de la sección "Tests" .....                             | 59 |
| <b>Figura 10</b> Captura de pantalla de la sección "Juegos" .....                           | 60 |
| <b>Figura 11</b> Captura de pantalla de la sección "Noticias" .....                         | 61 |
| <b>Figura 12</b> Captura de pantalla de la sección "Más" .....                              | 63 |
| <b>Figura 13</b> Ejemplo de ampliación.....                                                 | 65 |
| <b>Figura 14</b> Ejemplo de iluminación.....                                                | 65 |
| <b>Figura 15</b> Paleta de colores con código en el sistema hexadecimal .....               | 67 |
| <b>Figura 16</b> Formas y esquinas redondas en distintos elementos de la aplicación.....    | 67 |
| <b>Figura 17</b> Fuente "Playfair Display" de color dorado con espaciado entre letras.....  | 68 |
| <b>Figura 18</b> Captura de pantalla del entorno de desarrollo de la aplicación .....       | 88 |
| <b>Figura 19</b> Captura de pantalla de ejecución del test "Responde a Tiempo" .....        | 73 |
| <b>Figura 20</b> Captura de pantalla de resultados obtenidos del test "Responde a Tiempo" . | 74 |

|                  |                                                                                      |    |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Figura 21</b> | <i>Captura de pantalla de respuestas correctas del test "Responde a Tiempo" .</i>    | 74 |
| <b>Figura 22</b> | <i>Captura de pantalla de la interfaz dinámica del test "Libera Mariposas" .....</i> | 75 |
| <b>Figura 23</b> | <i>Captura de pantalla de ejecución del test "Libera Mariposas" .....</i>            | 76 |
| <b>Figura 24</b> | <i>Captura de pantalla de respuestas correctas del test "Libera Mariposas" ....</i>  | 76 |
| <b>Figura 25</b> | <i>Captura de pantalla de la ejecución del test "Descubre al Pintor" .....</i>       | 77 |
| <b>Figura 26</b> | <i>Captura de pantalla de respuestas correctas del test "Descubre al Pintor" ..</i>  | 78 |
| <b>Figura 27</b> | <i>Captura de pantalla de ejecución del juego "Obras Gemelas" .....</i>              | 79 |
| <b>Figura 28</b> | <i>Captura de pantalla de ejecución del juego "Puzzle" .....</i>                     | 81 |
| <b>Figura 29</b> | <i>Captura de pantalla de ejecución del juego "Crea tu Obra" .....</i>               | 82 |

## Introducción

En el contexto educativo actual, la enseñanza de la historia del arte emerge como un desafío en la educación básica secundaria en Colombia. A pesar de su innegable relevancia en la formación cultural y cognitiva de los estudiantes, esta disciplina a menudo se encuentra relegada a un segundo plano, limitada a prácticas técnicas y despojadas de su sustento histórico y conceptual. En este escenario, el realismo mágico, como vanguardia artística y literaria emblemática de Latinoamérica, permanece en gran medida ausente de los programas de estudio.

El presente trabajo de investigación surge como respuesta a esta necesidad imperante. Su objetivo fundamental es la concepción y desarrollo de un recurso lúdico pedagógico virtual, una herramienta innovadora destinada a llenar este vacío educativo. Esta propuesta no solo busca proporcionar a los educadores un recurso dinámico y atractivo para la enseñanza del realismo mágico en las artes plásticas, sino también promover una comprensión más profunda y enriquecedora de la historia del arte latinoamericano en su conjunto.

En este marco, la incorporación de tecnologías educativas y estrategias de gamificación se erige como piedra angular del enfoque metodológico. Es de reconocer que el uso efectivo de la tecnología y la gamificación puede no solo revitalizar la enseñanza del arte, sino también catalizar la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

Asimismo, este trabajo persigue no solo un impacto en el ámbito pedagógico, sino también en el ámbito cultural y social. Al reconocer la importancia del realismo mágico como manifestación artística arraigada en la identidad latinoamericana, se aspira a fortalecer el vínculo entre los estudiantes y su patrimonio cultural, fomentando un sentido de pertenencia y aprecio por el legado artístico de la región.

En las páginas que siguen, se presenta una investigación que aborda tanto la problemática existente en la enseñanza del arte en Colombia como las estrategias innovadoras propuestas. A través de este esfuerzo, se busca contribuir significativamente al enriquecimiento del proceso educativo y a la formación de ciudadanos culturalmente conscientes y críticos.

## **1. Justificación**

Actualmente, son muy pocos los centros de educación básica secundaria en Colombia donde es enseñada la historia de arte como parte teórica dentro del programa de artes plásticas, incluso, la asignatura de artes plásticas, todavía es percibida como una asignatura de poca relevancia respecto a las demás y solo es impartida de modo práctico. Por esta razón, la enseñanza del realismo mágico como vanguardia artística en la escena plástica como parte de la historia del arte latinoamericano, está lejos de ser incluida dentro del programa y son muy escasos los recursos virtuales existentes por no decir que nulos para enseñar este tema en específico.

Es importante que los estudiantes de educación básica de nuestro país, conozcan la historia del arte latinoamericano para poder comprender el desarrollo artístico de nuestra historia y sus significados. Conozcan también el realismo mágico como vanguardia artística que además de sobresalir en la literatura, sobresale también en una producción plástica merecedora de estudiar.

Esta es una investigación que se considera viable puesto que se cuenta con los recursos económicos, de información, y sobre todo tecnológicos para un desarrollo efectivo que genere un producto al alcance de docentes quienes deseen implementarlo en su labor pedagógica.

El producto desarrollado en este trabajo puede beneficiar tanto a los estudiantes de básica secundaria, como a los docentes que decidan utilizarlo como recurso pedagógico en sus clases, pues al docente le permitirá enseñar sobre el realismo mágico como vanguardia artística en la historia del arte latinoamericano de una manera novedosa y fácil de implementar en las clases, y a los estudiantes les permitirá aprender sobre este tema despertando su interés por medio de la

interacción y de la lúdica, en un entorno virtual diferente al de las clases teóricas comunes. El proyecto se encuentra diseñado pensando en los estudiantes de la básica secundaria de cualquier centro educativo, pero esto no impide que pueda ser consultado por cualquier persona interesada en el tema.

El presente trabajo tendrá una utilidad metodológica en cuanto a que puede ser usado para fines pedagógicos en el campo escolar y también como referente de otros proyectos compatibles en cualquier área de conocimiento.

El recurso pretende contribuir en el estudio del realismo mágico como parte de la historia del arte latinoamericano como sustento teórico de la asignatura de las artes plásticas siendo una herramienta útil en la manera de enseñar un tema que es poco abordado en los programas académicos. Esto ayudando a promover la enseñanza de estos temas que enriquecen tanto el conocimiento histórico de nuestro continente, como los procesos de creatividad implícita en la plástica.

## 2. Planteamiento del Problema

En las actuales instituciones educativas del país en la básica secundaria, se dificulta encontrar programas donde se enseñe la historia del arte latinoamericano, y por consiguiente, el realismo mágico como movimiento artístico y como parte de la historia del arte latinoamericano. Investigaciones como la del docente Antonio García Ríos (García Ríos, 2005), llevada a cabo en diferentes establecimientos educativos de la región del Quindío y zonas aledañas, confirman la poca relevancia que se tiene para esta asignatura dentro de los programas educativos. Además, la enseñanza de arte en Colombia, se encuentra contemplada principalmente como aprendizaje de tipo técnico más no histórico como lo señala el licenciado en Educación Artística Yhonathan Virguez (Virguez, 2017), esto hace que la educación en arte se vuelva de tipo mecánico sin los fundamentos históricos esenciales que permitan reflexionar sobre el desarrollo expresivo humano.

Es de suma importancia, que el licenciado de artes plásticas en su quehacer pedagógico integre la enseñanza del arte latinoamericano a su programa de educación secundaria, y para llevarlo a cabo, hacer uso de estrategias de aprendizaje que motiven al estudiante a aprender una asignatura que, por su esencia teórica, pueda terminar por desinteresar a ese estudiante que ve en el arte un espacio de disfrute y entretenimiento.

Es por esta razón, que es necesario trabajar en proyectos que se encuentren encaminados a generar recursos lúdicos didácticos basados en el concepto de “gamificación”, donde el estudiante pueda aprender mientras se divierte, recursos que permiten al docente de artes plásticas utilizarlos en su papel de educador ayudando al estudiante a aprender sobre el arte latinoamericano, específicamente, sobre el realismo mágico en las artes plásticas como

movimiento artístico, y además, aplicarlo como apoyo en el trabajo intelectual de imaginar y crear. Son necesarias herramientas didácticas que sirvan para reconocer la importancia del realismo mágico dentro de la historia del arte latinoamericano, su desarrollo, sus características y sus principales exponentes con el fin de reforzar la identidad del territorio latinoamericano y su cultura.

Por otra parte, se debe reconocer la importancia de tener en cuenta el actual contexto de las tecnologías de información que serán aprovechables para este caso. Esto quiere decir, que los procesos de formación se lleven a cabo implementando las herramientas necesarias para el diseño de materiales generados por medio de recursos tecnológicos que permitan la enseñanza de los temas mencionados de una manera que capte el interés del estudiante.

Las artes plásticas en la educación, aún carecen de proyectos para encontrar la mejor manera de realizar en la educación básica secundaria, un proceso enseñanza-aprendizaje del realismo mágico como movimiento artístico dentro de la historia del arte latinoamericano, con un método de enseñanza basado en el juego y la interacción, por medio de recursos tecnológicos en un entorno virtual que incida en el desarrollo del proceso educativo.

### **3. Pregunta Articuladora**

¿Cómo aprovechar los recursos tecnológicos y el juego como herramientas para el desarrollo de un recurso lúdico virtual que facilite la enseñanza-aprendizaje del realismo mágico en los estudiantes de secundaria como parte de la historia del arte latinoamericano?

#### **4. Objetivo General**

Aplicar los recursos tecnológicos y el juego como herramientas para el desarrollo de un recurso virtual lúdico, a fin de facilitar la enseñanza- aprendizaje del realismo mágico en los estudiantes de secundaria como parte de la historia del arte latinoamericano.

## **5. Objetivos Específicos**

Reconocer el realismo mágico como movimiento artístico perteneciente a la historia del arte latinoamericano

Desarrollar un material pedagógico didáctico enfocado en el concepto de “gamificación” como estrategia de aprendizaje

Emplear herramientas virtuales y tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje

## **6. Marco Teórico**

Para la ejecución del proyecto, será necesario definir algunos conceptos e ideas claves que permitirán entender las bases en las cuales estará soportado el trabajo. Las teorías y concepciones actuales de estos temas, brindaran una apropiada fundamentación teórica y una claridad argumental que servirán de guía para el buen desarrollo y alcance del propósito académico contenido en esta investigación.

### **6.1 Historia del Arte**

#### **6.1.1 Definición**

De acuerdo a diferentes autores encontramos algunas ideas de lo que es la historia del arte y su objetivo en la actualidad, pues cabe mencionar que como ciencia ha evolucionado en su enfoque.

María del Pilar de la Peña Gómez, en su obra realizada de acuerdo a su experiencia docente en la historia del arte “Manuel Básico de la Historia del Arte”, señala que:

La Historia del Arte es la historia de las obras de arte. Como todo lo histórico, es proceso, es decir, transcurso en el tiempo, por lo que en ella es muy importante la tradición. Como consecuencia, pertenece al campo de las Humanidades, ya que éstas se encargan de todo lo relacionado con el hombre (Gomez, 2008, p. 11).

Para el historiador José Fernández Arenas, la historia del arte es entendida como un sistema que permite conocer una cultura en un contexto determinado “...un sistema de conocimiento ordenado de cómo, en cada lugar y en cada momento, ciertas formas y obras que

llamamos arte han sido producidas (reconocidas o no) por sus coetáneos y conservadas o destruidas como documentos de una cultura” (Fernandez Arenas, 1982, p. 23).

Cabe también tener en cuenta la descripción que realiza desde su labor como historiador Pablo Antón Solé sobre lo que es el oficio del historiador de arte y su principal objetivo:

El objetivo más importante del historiador de arte ha de ser analizar, leer e interpretar las leyes internas de la obra, su composición formal, temática y signifiante, derivándose de ese trabajo una valoración morfológica, técnica e iconográfica que permitirá catalogarla y clasificarla en una escala de valores, artísticos, culturales e incluso económicos (Solé, 1985, p. 95).

De acuerdo a estas definiciones de lo que es la historia del arte, podemos reconocer que posee más relevancia que la simple biografía de artistas, y de registro de datos de obras plásticas como fechas, nombres, notas, etc. Es por esta razón que el enfoque de la historia del arte como ciencia que antes se centraba en datos e información bibliográfica, ahora ha integrado con fuerza la búsqueda de significados que permitan comprender los hechos para dar sentido a un tiempo y un espacio en la historia.

La historia del arte se encarga de encontrar en obras plásticas, los significados para cierto contexto cultural. Permite analizar y comprender de qué manera, porque, como y cuando fue creada la obra. Es así como la obra habla por sí misma de su entorno, son documentos que describen ideas, costumbres y creencias aportando elementos que permiten reconstruir la historia. Por lo tanto, la historia del arte como parte del campo de las ciencias humanas, es de vital importancia en la historia de la existencia humana.

### **6.1.2 Enseñanza de la Historia del Arte en Latinoamérica**

Como parte de la historia universal del arte, la historia del arte latinoamericano también describe e indaga hechos históricos y significados, sin embargo, al estar afectado por agentes de tipo colonial, contiene algunas particularidades.

De acuerdo a Guillermina Ramos Cruz (Ramos Cruz, 2010), en sus aportes como historiadora y crítica de arte, el arte latinoamericano se encuentra ligado inevitablemente a la cultura europea, y reescribir la historia del arte latinoamericano implicaría romper con esas articulaciones históricas. El arte latinoamericano se ha sometido a una gran cantidad de cambios que han dependido de acontecimientos históricos desde la colonia. Es por eso que para hablar del arte pre colonial; podemos referirnos a un arte fundamentado en las tradiciones, en las cosmovisiones y en la mitología, el arte colonial; como la mezcla de culturas y técnicas expresado principalmente en la religión impuesta por la colonia, y el arte actual; acoplado totalmente a las vanguardias y técnicas artísticas de Europa, pero identificado por la caracterización de lo popular cimentado en tradiciones ancestrales.

De esta manera podemos ver que la historia del arte latinoamericano, como parte de la historia del general del arte, encuentra sentido en la búsqueda de significados dentro de un contexto cultural en distintos momentos históricos. La historia del arte latinoamericano no es más que es la historia del arte contextualizada en américa latina con características propias.

Respecto a la enseñanza de la historia del arte en Latinoamérica, esta indudablemente regida por las influencias coloniales. Además, en los países iberoamericanos es una asignatura de enseñanza de menor rango y casi inexistente. Es en esta situación donde podría surgir la siguiente pregunta: ¿cuál es la importancia de la historia del arte en el currículo de la educación

básica secundaria? Para responder a esta pregunta se propone la reflexión de otra importante historiadora de arte, María de las Nieves Rodríguez:

El aprendizaje de la Historia del Arte es de gran importancia ya que no solo favorece y facilita el alcance de la madurez intelectual del alumnado, sino que también, a través de su estudio detallado y por períodos, pone en práctica las técnicas de investigación aprendidas a través de la observación, la descripción, la comparación y la comunicación oral y escrita. En síntesis, el aprendizaje de las estrategias intelectuales, de interpretación, de análisis y de sistematización de información. Competencias por adquirir sobre el método general de interpretación de una obra de arte donde el alumnado tendría que poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en Ciencias Sociales (datación del período histórico, definición de los imaginarios de la época, contextualización en los marcos teóricos, políticos y sociales, comparación con otros movimientos, etc.) haciendo de ésta una experiencia interdisciplinar.(Rodriguez, 2021)

De acuerdo al planteamiento, la enseñanza de la historia del arte en Latinoamérica permite la interdisciplinariedad al demandar diferentes componentes intelectuales y competencias de los educandos como la creación, interpretación, investigación, análisis, sistematización y contextualización conectando campos de conocimiento de las ciencias sociales y humanas. Pues desde la historia del arte se establecen relaciones históricas de obras de arte con fechas de sucesos importantes, con pensamientos políticos, con campos como la filosofía, la psicología, la sociología, la antropología, etc.

En la actualidad, la historia del arte no ha ganado mucho campo dentro de las asignaturas enseñadas en los centros educativos latinoamericanos, pero existen propuestas que a futuro

podrían lograr implementarse dentro del campo pedagógico de los países latinos, generando resultados significativos y teniendo como uno de sus fuertes pilares la estrategia de la interdisciplinariedad.

### ***6.1.3 Enseñanza de la Historia del Arte Latinoamericano en las Instituciones Educativas Colombianas***

En las escuelas de formación básica, las artes aun no son de relevancia dentro de los programas y currículos de instituciones tanto públicas como privadas de Colombia. Según investigaciones como la publicada en la revista “El Artista”, realizada por Antonio García Ríos en la universidad distrital Francisco José de Caldas en Pamplona (García Ríos, 2005), los colegios en Colombia conciben el programa de artes como una asignatura complementaria y de poca valoración respecto a otras. Además, es muchas veces impartida por un docente especializado en otras asignaturas pero que le fue encargada la materia como parte de su trabajo, por esta razón, el docente carece de conocimiento, toma algún curso práctico para cumplir el requisito, y por lo general se capacita para enseñar plástica, música, danza o teatro. De esta manera, en lo poco que se enseña arte, esta enseñanza está encaminada mayormente a la práctica y es por poco nula en la historia del arte, y aún más, en la historia del arte latinoamericano.

Lo anteriormente mencionado, es refutado por publicaciones como la del maestro Yhonathan Virguez quien señala dos problemas en la enseñanza del arte en los centros colombianos de educación básica:

El primero es que la enseñanza de la educación artística en la gran mayoría de las instituciones públicas de Colombia se ha enfatizado en el uso de la técnica, de las herramientas y de los conceptos. Esta situación hace que la enseñanza de arte sin historia y estética, termine

siendo mecánica y funcional. Se sacrifica la enseñanza de la historia del arte según las instituciones por falta de tiempo para enseñarlo, esto hace que se enseñe a duras penas solo desde la técnica.

El segundo es que en los pocos casos que se aborda la historia del arte se hace solo desde la mirada occidental, y cuando se hace referencia al arte colombiano o latinoamericano se relega a una consideración de menor valor o tribal. (Virguez, 2017)

Es notorio que en Colombia la enseñanza del arte latinoamericano es casi inexistente y subvalorada, y cuando se enseña, se tiene un prejuicio colonialista que aún se encuentra vigente en nuestra sociedad colombiana que nos hace considerar nuestra historia del arte como una parte menor de la historia del arte universal. Se debe reconocer que es carente una enseñanza de calidad del arte latinoamericano que permita conocer nuestra historia y reconocer el valor de nuestro arte.

## **6.2 Realismo Mágico**

### **6.2.1 Definición y Características**

Definir el concepto “Realismo Mágico” requiere de una perspectiva global, ya que, a pesar de que la interpretación de esta corriente en ocasiones se tiende a asociar con características mágicas ligadas al entorno, tradiciones y culturas de América Latina como aun lo incluyen sus trabajos algunos autores como Lydia Rodríguez (Rodríguez, 2006, citado en Zapata, 1975), donde cita palabras de autores que señalaron que el realismo mágico solo pudo surgir en Latinoamérica donde existieron grandes civilizaciones indígenas en las que coexistía el misterio y el racionalismo, la civilización y los mitos, lo bello y lo extraño-maravilloso, es crucial reconocer que el realismo mágico trasciende más allá de las limitaciones geográficas, puesto que

constituye, ante todo, un estilo artístico significativo en la historia general del arte, y que aunque sobresalió significativamente en la literatura latinoamericana, su desarrollo plástico se gestó en Europa.

En este sentido, el termino va más allá de las fronteras culturales y geográficas para convertirse en un fenómeno artístico que abraza la dualidad de lo mágico y lo real, implica apreciar su evolución tanto en Latinoamérica como en Europa y el mundo, reconociendo su carácter global.

A diferencia de abordar las características que existen en el realismo mágico, abordar su definición precisa presenta desafíos significativos, considerando la ausencia de definiciones exactas y generales del concepto hasta la fecha actual. Por esta razón, el propósito es examinar las definiciones y características más claras y objetivas proporcionadas por diversos autores.

En un análisis de la artista Arina Shórokhova (Shórokhova, 2019) sobre los principales rasgos del realismo mágico según Franz Roh, la autora sitúa esta vanguardia no solo en un marco temporal entre guerras, sino que también establece un contraste con el expresionismo, introduciendo términos como "la nueva objetividad", "el post expresionismo" o simplemente "el realismo mágico", tres nombres que según Roh, son la misma tendencia artística. Shórokhova resalta aspectos clave, como el retorno a la minuciosidad y el detalle característicos del realismo clásico, así como la representación estática de las figuras barrocas. Sin embargo, añade la libertad y la capacidad de crear mundos nuevos, mágicos y misteriosos como elementos distintivos que, en última instancia, caracterizan al realismo mágico. Este enfoque resalta la complejidad del término, que abarca tanto elementos clásicos como innovadores, fusionando lo tradicional y natural con lo extraordinario. Es así que revisando la obra de esta autora, podemos decir que define al realismo mágico como un movimiento artístico surgido después del

expresionismo, que retorna a estilos plásticos clásicos del realismo, pero que a diferencia de copiar la naturaleza, se permite la libertad crear nuevos mundos mágicos y misteriosos.

En otro contexto, la historiadora de arte Martha Pérez de Giuffré (Giuffré, 1998), se sumerge en los fundamentos conceptuales del naturalismo y el realismo para posteriormente esbozar las características compositivas que definen la pintura del realismo mágico. Su análisis destaca elementos específicos, donde la atención al detalle, heredada del realismo de los pintores clásicos, se fusiona con una fuerte influencia de artistas italianos, especialmente Giorgio De Chirico. Este último, según Giuffré, infunde a sus obras un sentido de misterio y quietud a través de una perspectiva óptica notable, focalización y sobrecarga visual, convirtiéndose en uno de los precursores destacados que contribuyeron a dar forma a este novedoso estilo en la década de los años veinte.

La autora, describe cómo los pintores mágicos realistas componen sus obras alrededor de objetos y seres reconocibles en la vida cotidiana a los cuales dotan de un toque mágico distintivo. Giuffré, define el realismo mágico con las siguientes palabras: "La visión mágico realista se enfoca en paisajes, personas y naturalezas muertas, buscando cualidades mágicas de presencia existencial en las cosas habituales para que hagan patente su sentido a los hombres". (Giuffré, 1998, p.45)

Esta definición, encapsula la esencia del realismo mágico, destacando la capacidad de revelar la magia latente en lo ordinario, trascendiendo la realidad tangible hacia dimensiones más sutiles y evocativas.

Haciendo referencia a las contribuciones de otro autor, Kirsti Nilsson (Nilsson, 2012), realiza un análisis fascinante de las interrelaciones y diferencias entre los conceptos de "realismo

mágico", "lo real maravilloso" y "la novela fantástica". Su trabajo proporciona una reflexión sobre el persistente debate que ha surgido en torno a la amalgama de estos términos, ofreciendo argumentos que contribuyen a una definición o al menos, a una aproximación más acertada del realismo mágico.

En términos concisos, Nilsson presenta el realismo mágico como un concepto de origen europeo que abarca tanto las artes plásticas como la literatura. En este contexto, seres existentes en el entorno cotidiano se presentan en situaciones sobrenaturales, a veces improbables y misteriosas, generando asombro en el espectador o lector. Por otro lado, define lo real maravilloso como un concepto de origen latinoamericano y arraigado en la literatura, donde en un contexto creado por raíces aborígenes, se desarrolla un entorno cotidiano con sucesos sobrenaturales naturalizados por creencias y tradiciones autóctonas. Finalmente, la novela fantástica, según Nilsson, surge en la literatura europea, y se caracteriza por la presencia de seres fantásticos o inexistentes en ambientes cotidianos o creados por el autor, donde existen hechos sobrenaturales que provocan sensaciones de fascinación, inquietud o angustia al enfrentarse a lo inexplicable dentro de la racionalidad.

Como resultado de este análisis, Nilsson encuentra similitudes que se entrelazan entre los términos, así como algunas diferencias que separan las definiciones. Este enfoque contribuye significativamente a la clarificación de los límites y las convergencias entre los conceptos, ofreciendo una perspectiva valiosa para aquellos que buscan comprender de manera más precisa el complejo tejido conceptual del realismo mágico.

Ahora bien, después de abordar estos autores que a su vez han trabajado con los planteamientos de autores previos, y teniendo en cuenta el problema que existe acerca de una definición exacta de lo que es el Realismo Mágico, podemos concluir en resumen diciendo que:

El Realismo Mágico se manifiesta como un movimiento artístico que se enriquece con su capacidad para revelar la magia latente en lo cotidiano, trascendiendo las convenciones y fusionando lo real con lo mágico, retornando a estilos del realismo clásico para crear mundos nuevos y mágicos donde sobresale la atención al detalle, la perspectiva y la sobrecarga visual estratégica. Es una corriente que, gestada en Europa y desarrollada sobre todo en la literatura latinoamericana, trasciende las limitaciones geográficas y culturales para convertirse en una expresión artística única y global.

### ***6.2.2 Realismo Mágico como forma de Arte Latinoamericano***

Para que el realismo mágico se estableciera como un movimiento artístico en Latinoamérica, fue necesario que ocurrieran eventos significativos que prepararan el terreno para el surgimiento posterior de esta corriente. De acuerdo con (Giuffré, 1998), la intensa presencia de la naturaleza y el modo de relacionarse con ella, además de un entorno donde persiste la presencia del simbolismo religioso, lo mágico antiguo y lo mítico-religioso, fija las premisas realistas en el campo artístico.

Este contexto revela la influencia profunda que ejerció la conexión con la naturaleza y las raíces simbólicas y mítico-religiosas en la región. Estos elementos no solo proporcionaron un sustrato cultural rico, sino que también establecieron las bases para la expresión artística realista. La interacción con la naturaleza y la preservación de símbolos religiosos y mágicos antiguos crearon un ambiente propicio para la exploración de nuevas formas de representación artística que fusionaran lo real y lo mágico.

Además, es ampliamente conocido que los artistas emergentes de esa época buscaron formación en Europa, sumergiéndose en el estudio de los grandes maestros del realismo

tradicional y los exponentes del nuevo realismo o nueva objetividad. Este contacto directo con las corrientes artísticas europeas les proporcionó a los artistas latinoamericanos una perspectiva amplia y les permitió absorber las influencias más recientes en el mundo del arte.

Paralelamente, añade Giuffré que la difusión de las ideas del crítico alemán Franz Roh, así como la circulación de revistas que presentaban las propuestas de la nueva corriente, contribuyeron significativamente a la gestación del realismo mágico en los países hispanohablantes. Este intercambio de ideas y la exposición a conceptos innovadores proporcionaron a los artistas el contexto y el estímulo necesarios para generar propuestas artísticas extraordinarias dentro del movimiento.

La combinación de las características intrínsecas de la región, la formación de los artistas en Europa y la difusión de las ideas vanguardistas sentaron las bases para que los artistas latinoamericanos pudieran contribuir de manera única y extraordinaria a este movimiento artístico.

### ***6.2.3 Enseñanza del Realismo Mágico en las Instituciones Educativas Colombianas***

La enseñanza del realismo mágico en los centros educativos colombianos se encuentra predominantemente dirigida hacia el ámbito literario más que a las artes plásticas. Existen diversos proyectos pedagógicos que profundizan en el realismo mágico como un movimiento literario, y aunque se valen de herramientas de las artes plásticas y visuales como estrategias didácticas, su objetivo principal es el conocimiento del realismo mágico en el contexto literario. Esta tendencia puede explicarse, en parte, por la prominencia del premio Nobel de literatura Gabriel García Márquez, quien representa un destacado logro para el país. Esta celebridad

literaria ha generado un enfoque significativo en las instituciones educativas colombianas en el estudio de sus obras y del género literario al que pertenecen.

Un ejemplo concreto de esta tendencia se evidencia en el proyecto llevado a cabo por la licenciada Laura Lozano (Lozano Suárez, 2023), titulado: "Realismo mágico y artes visuales: Un acercamiento a la escritura infantil en Zipaquirá". Este estudio de caso, se enfoca en niños de básica primaria, creando un entorno de aprendizaje que estimula la escritura creativa. La propuesta se basa en el realismo mágico como corriente literaria, incorporando el dibujo y la pintura como técnicas de las artes plásticas, aunque sin vincularlas teóricamente como parte integral del movimiento. Más bien, se emplean como herramientas para la producción artística, actuando como insumos posteriores para el producto final de escritura.

De manera similar, se destaca un trabajo llevado a cabo por la docente Johana Rodríguez Gallo (Gallo, 2022), cuyo fundamento se basa en la reconocida obra "Cien años de soledad" y sus intrincados personajes. La propuesta didáctica se orienta hacia el desarrollo de habilidades de lectura literal, inferencial y crítica, empleando tanto material textual como visual. Es en esta fase del trabajo donde se establece una conexión con las artes plásticas, aprovechando un abundante material visual para realizar ejercicios de contemplación, análisis, descripción e imaginación y complementando con la expresión plástica a través de dibujos que representen elementos extraídos de fragmentos textuales de la narrativa.

Este enfoque, tanto en la redacción del trabajo como en su implementación práctica, se acerca al realismo mágico desde una perspectiva más ligada al interés literario que al plástico. Los objetivos pedagógicos, meticulosamente planteados, buscan la enseñanza experimental del movimiento, adoptando un enfoque predominantemente literario, aunque haciendo uso estratégico de las artes plásticas y visuales como herramienta didáctica. De esta manera, se

fusionan las dimensiones literarias y visuales para proporcionar a los estudiantes una experiencia educativa integral y enriquecedora.

Otro proyecto, a nivel universitario pero incluyendo la educación básica en Colombia, fue puesto en marcha por la Universidad del Magdalena que ha establecido un notable proyecto cultural denominado "La Escuela Internacional del Realismo Mágico". Este proyecto se centra en desarrollar propuestas educativas y culturales que integren el concepto del realismo mágico, re imaginando nuevas formas pedagógicas y lógicas innovadoras para la producción de contenido académico y cultural. A pesar de la inclusión de museos, instalaciones y representaciones visuales en este espacio, el enfoque principal se mantiene en el realismo mágico como movimiento literario, y sin duda, con “Gabo” como protagonista. (Universidad del Magdalena, 2023)

Estos tres trabajos son la muestra de innumerables proyectos pedagógicos que evidencian que la enseñanza de las artes plásticas, particularmente en relación con el realismo mágico, se inclina notablemente hacia un enfoque literario en detrimento de su aspecto plástico. La relación entre literatura y artes plásticas se presenta como un medio para comprender obras literarias, relegando el componente plástico a un papel secundario. Aunque se incluyan elementos visuales, el concepto plástico parece eclipsado por la preeminencia de la perspectiva literaria.

Es importante reconocer, que el realismo mágico como movimiento artístico alberga un contenido inmenso e interesante por explorar y enseñar de manera más amplia, es crucial que los docentes sobretodo de artes plásticas, desarrollen investigaciones y proyectos educativos de esta envergadura con un enfoque plástico tanto en la teoría como parte de la historia de arte latinoamericano como en la práctica experimental expresiva y creativa.

## 6.3 Gamificación

### 6.3.1 Definición

Cuando se menciona la palabra "gamificación", es común asociarla rápidamente con el término "juego" en inglés, y en nuestra cultura occidental con fuerte influencia americana, tendemos a pensarla en relación a los videojuegos. Sin embargo, es crucial comprender que este concepto abarca mucho más que los videojuegos. La gamificación es un concepto que ha evolucionado globalmente, y aunque tiene relación con el juego, no se limita a adoptar únicamente las formas de un juego que, por naturaleza, implica un sistema de reglas cerrado. Más bien, se conecta intrínsecamente con el verbo "jugar", siendo una acción dinámica que promueve el disfrute. Aquí, el concepto de juego se presenta como una herramienta dentro de la acción de jugar, otorgando libertad de elección de juegos y formas de jugar.

En un elaborado trabajo para la Universidad Politécnica de Madrid, Oriol Borrás Gené (Borrás Gené, 2015), destaca que, “la gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (pg. 4, citado en Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012). Con esto, se pretende transmitir que la gamificación es un proceso estratégico destinado a involucrar de manera libre a un individuo en un entorno lúdico. En lugar de centrarse únicamente en la estructura cerrada de un juego, se enfoca en aprovechar las dinámicas, elementos y técnicas que hacen que el juego sea atractivo y motivador. De esta manera, la gamificación se convierte en una poderosa herramienta para atraer la participación activa y resolver problemas de una manera estimulante y participativa.

En la página educativa “aulacm.com”, existe una forma de definir gamificación con una perspectiva social y que integra conceptos del ámbito organizacional la cual conviene citar:

...podemos definir el significado de gamificación como la utilización de las dinámicas del juego para aplicarlas en ámbitos profesionales o empresariales, dada la naturaleza social y la predisposición humana por interactuar con otras personas, sentirse parte de una comunidad, ayudar a otros, responder a estímulos o alcanzar logros para obtener recompensas o diferenciarse y ser reconocido frente a los demás (Aulacm, s.f.)

Otra definición es la que propone Virginia Gaitán (Gaitán, 2013) en un artículo alojado en la página “educativa.com”, donde sostiene que la gamificación consiste en el uso de distintos tipos de elementos que construyen actividades y componentes que se dividen en: actividades dinámicas; donde se involucran las emociones y las relaciones, actividades mecánicas; que contiene los retos, la competición y las recompensas, y los componentes que son los logros, los avatares, los niveles y los puntos. Esta definición es más descriptiva en cuanto a la estructura generada por un proceso de gamificación

Teniendo en cuenta los aportes de cada uno estos enfoques para lograr obtener una definición un poco más general, la gamificación se describe como una estrategia que utiliza elementos y técnicas para atraer la participación en entornos sociales, facilitando actividades dinámicas y mecánicas que incorporan componentes estimulantes. Este enfoque busca fomentar la interacción entre los participantes, promover el logro de objetivos y otorgar reconocimiento a través de dinámicas lúdicas y participativas.

### ***6.3.2 Gamificación como Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje***

Entre las múltiples estrategias metodológicas de enseñanza, existe una que simplemente se trata de aprender jugando, es una estrategia de gran tendencia en la educación actual donde los

procesos pedagógicos van cambiando de acuerdo al avance de la ciencia y de las nuevas tecnologías. En este sentido, implementar la gamificación en los procesos educativos es una práctica que toma cada vez más fuerza. “Su metodología de carácter lúdico facilita la interiorización de conocimientos de una forma divertida, puesto que genera una experiencia positiva a través del uso de la mecánica de los juegos”. (Jonathan & Gavilanes Aray, 2019).

Este modelo de aprendizaje toma conceptos de los juegos para captar la atención y motivación de los alumnos en función de objetivos alcanzados. Según Gaitán (citada en el apartado anterior), técnicas dinámicas como la recompensa, el estatus, el logro y la competición mantienen al estudiante con el ánimo de seguir adelante en la consecución de sus objetivos.

En cuanto a la tecnología se refiere, las nuevas generaciones están formándose dentro de un nuevo contexto caracterizado por el uso de dispositivos que ofrecen interfaces las cuales sirven como ventanas que abren acceso a una amplia gama de información. La gamificación, está en una fase donde comienza a incluir también este tipo de medios para su ejecución en procesos de enseñanza-aprendizaje. Estas interfaces de interacción logran captar la atención de manera que estimulan su uso frecuente, y la gamificación con fines educativos poco a poco incursiona en estas interfaces. Este es el caso del uso de los videojuegos

El impacto de la gamificación también llega al mundo educativo...el sistema pedagógico ya lleva algún tiempo evaluando los videojuegos como elementos activos de formación, remplazando muchos materiales de estudio por videojuegos, que de forma rápida, ligera y divertida son capaces de transmitir el conocimiento. (Contreras Espinoza & Eguia, 2016, p. 11)

En este orden de ideas, dirigir el uso de los videojuegos a fines diferentes al ocio es una alternativa valiosa en las infinitas dinámicas de los procesos pedagógicos, pues se corresponde sin duda a los entornos virtuales de actuales y nuevas generaciones.

Los principios de los videojuegos nos pueden ayudar a conseguir un modelo formativo efectivo e innovador, que potencie particularmente la motivación de los alumnos y los mecanismos para medir el progreso real en el aprendizaje, es decir, una auténtica evaluación continua y formativa (Llorens Largo, y otros, 2016, p. 26)

Reflexionando en las postulaciones anteriores, se puede considerar que la gamificación ha emergido como una estrategia educativa innovadora donde se aprovecha su carácter lúdico para proporcionar experiencias de aprendizaje motivadoras, y para adaptarse a las preferencias tecnológicas de las nuevas generaciones. Su integración en medios digitales, la consolida como una valiosa herramienta educativa en la actualidad.

### ***6.3.3 Gamificación como Estrategia de Enseñanza-Aprendizaje en las Artes Plásticas***

La implementación del juego en las artes plásticas es actualmente una práctica ampliamente adoptada por los maestros. A medida que los educadores desarrollan estrategias y herramientas, se acercan cada vez más a conocer diversos recursos y a utilizarlos o desarrollarlos según sus objetivos específicos en el aula. En la era digital, la web ofrece innumerables recursos educativos para las artes plásticas, desde juegos de mesa físicos hasta materiales descargables, la incursión en el uso de videojuegos, y la realidad virtual. La gamificación y la enseñanza de las artes plásticas parecen coexistir con un propósito compartido, complementándose de manera grandiosa y generando resultados fascinantes.

Refiriéndonos a análisis de expertos docentes que han abordado el tema desde la perspectiva psicológica, la profesora María Belén León del Río (Belén, 2009) sostiene en su trabajo sobre el inconsciente colectivo que en el proceso creativo, el impulso lúdico o de juego produce la obra de arte. Ella señala la existencia de un conocimiento inconsciente que se ha desarrollado junto con la historia de la cultura, donde el juego actúa como un impulso creativo derivado de la fantasía. Belén advierte que, en este sentido, nos encontramos frente a un proceso psíquico que se desarrolla preferentemente en lo inconsciente, donde la fantasía está vinculada con el impulso lúdico o de juego.

Asimismo, el maestro Jaime Castillo (Castillo Muñoz, 2013), plantea en su trabajo investigativo “Un Espacio Lúdico en las Artes Plásticas” que la conexión entre el juego y el arte se origina en el afán de poner en práctica una idea atractiva. También resalta la importancia de practicar el juego en la educación artística como una actividad libre y exploratoria, donde la educación recupere dimensiones profundas del juego. Según Castillo, la actividad libre, exploratoria y absorbente, llena de sentido y dinámica, convierte el aprendizaje en algo entretenido y divertido

La gamificación, al ofrecer un enfoque que transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje de las artes plásticas, crea un ambiente propicio para la creatividad y la exploración artística. Este enfoque, respaldado por las nuevas tecnologías y la diversidad de recursos digitales dedicados a las artes plásticas, se erige como una valiosa herramienta que no solo enseña técnicas y conceptos artísticos, sino que también fomenta la expresión individual y la conexión emocional con el proceso creativo.

## **6.4 Tecnología**

### **6.4.1 Definición**

Cuando se aborda el tema de tecnología, la mente suele dirigirse hacia los dispositivos y artefactos que utilizamos en diversas áreas como la robótica, la medicina, la mecánica, la inteligencia artificial, entre otros. Sin embargo, es crucial comprender que la tecnología, más allá de manifestarse en objetos físicos, es esencialmente un proceso dinámico. Este proceso implica una transformación constante con el propósito de construir bienes y servicios que satisfagan las necesidades humanas. Para Guillermo Restrepo, autor del artículo: “El concepto y alcance de la gestión tecnológica” publicado para la Universidad de Antioquia, “la tecnología es el conjunto organizado de conocimientos científicos y empíricos para su empleo en la producción, comercialización y uso de bienes y servicios” (Restrepo González, 2000, p. 180).

En este orden, la tecnología siempre ha estado presente en la vida del hombre, por eso es un error pensar que la tecnología siempre se refiere a los últimos avances de esta. Según Restrepo, podemos clasificar la tecnología de la siguiente manera: Tecnología Primitiva: que corresponde a las épocas, primitivas, esclavistas y feudales, Tecnología Moderna: que es la que se ha producido en los últimos decenios, Tecnología Atrasada: que es la que ha sido superada en algún factor por otra, y la Tecnología de Punta: que es aquella que acaba de ser producida.

La tecnología se extiende a través de épocas y contextos, constituyendo un proceso dinámico y constante que fluye sobre conocimientos científicos esenciales para la evolución y mejora de calidad de vida

#### **6.4.2 Medios Tecnológicos en la Educación**

Con la indudable interconexión que ha traído el desarrollo tecnológico en los medios de comunicación, la educación ha tenido que afrontar los desafíos de no quedarse atrás en la carrera, además de reflexionar sobre el consumo desmesurado de información y la responsabilidad que reposa en el uso de esta en el aula. En este sentido, el uso de los medios tecnológicos y digitales en la educación implica también dirigirlos a propósitos significativos dentro del campo. Vale la pena citar las palabras de Víctor Amar en su publicación realizada en la Revista “Medios y Educación”:

No es debatir o dejarse atrapar por un nuevo canal, sino es darle sentido y utilidad, integrándolo en el currículo. No es más de lo mismo, sino más y mejor. De qué vale introducir un nuevo medio, en este caso digital, en la escuela... si lo seguimos utilizando como un simple recurso para transmitir lo que el docente u otro aparato analógico podría hacer. Con ello, la educación en medios exige un cambio de mentalidad en el profesorado y, de este modo, un uso diferente al acostumbrado (Amar Rodríguez, 2010, p. 117).

Este autor también menciona la importancia de aprovechar el gusto generalizado del alumnado por los medios de comunicación lo que se convierte en una ventaja para el docente. Incentiva grandemente a la educación en medios de comunicación y al diseño de actividades en clase que impliquen el uso de medios tecnológicos y conecten con los intereses y la experiencia del alumno.

Con los medios tecnológicos, se produce una descentralización del docente y por ende su papel cambia drásticamente al de la guianza y al de la producción conjunta en una relación de comunicación bilateral dentro de entornos virtuales seguros.

Tlali López Becerra, publica en el sitio web de la Universidad de Oriente un artículo titulado: “Los Medios Tecnológicos y las TIC’s en la Educación” donde menciona que:

La incorporación de las tecnologías en el aula de clase da lugar a la producción de productos elaborados por estudiantes y docentes, por lo tanto, es importante contar con un espacio virtual, en donde se pueda administrar la información y compartirla de una forma segura (Becerra, s.f.).

Es pues el uso de los medios digitales una herramienta del docente para la enseñanza con responsabilidad, una enseñanza de carácter flexible que le permite al estudiante ser receptor al mismo tiempo que emisor y tener un rol activo en la interacción. En este contexto digital, el docente debe ser más un generador de preguntas frente a unos medios digitales que por medio de la interconexión y distribución de información ahora ofrecen respuestas al alcance de todos.

#### ***6.4.3 Entornos Virtuales de Aprendizaje***

Con el uso de los medios tecnológicos en la educación, surgen los entornos virtuales de aprendizaje, estos son ambientes diseñados especialmente para el llamado e-learning que se refiere al uso de las tecnologías de la información para facilitar el aprendizaje y la enseñanza. Estos entornos cuentan con herramientas y funcionalidades que permiten la práctica pedagógica desde la virtualidad, brindando experiencias de usuario con enfoques dinámicos e interactivos. Para presentar una descripción concreta sobre las características de los entornos virtuales de aprendizaje, nos basaremos en el trabajo de Consuelo Belloch (Belloch, 2012) en la Unidad de Tecnología Educativa de la Universidad de Valencia, donde afirma que el entorno adecuado para el e-learning son los Sistemas de Gestión de Conocimiento o llamados también Entornos Virtuales de Aprendizaje, ya que poseen características para facilitar el desarrollo de la

educación electrónica como lo son; el acceso a través de navegadores, interfaces graficas intuitivas, módulos para la gestión académica, permisos de accesibilidad según distintos roles, comunicación e interacción entre profesores y estudiantes, recursos evaluativos y de seguimiento, entre otras.

Belloch, enfatiza igualmente en los conceptos claves que configuran estos entornos como lo son la interactividad, la flexibilidad, la escalabilidad y la estandarización, imprescindibles para un buen Sistema de Gestión de Conocimiento. Pero a pesar de las muchas ventajas de estos sistemas o entornos, Belloch advierte sobre algunas deficiencias o problemas que existen como lo pueden ser: interrupciones en los servidores de información, dependencia del suministro eléctrico, exceso de texto, esquemas gráficos desacoplados, tendencia a la evaluación de resultados, obsesión por la eficiencia en la adquisición de conocimientos, etc.

Si bien, otros autores refuerzan las ventajas de los entornos virtuales de aprendizaje, basados en sus resultados investigativos en la práctica educativa como lo hace Rubén Navarro en su contribución a la revista Mexicana de Investigación Educativa, reflexionando sobre el avance acelerado de la tecnología respecto al campo de la educación, y como la tecnología debe estar prestada al servicio de la educación y no al contrario. Es allí donde resalta el desarrollo de entornos donde se hace uso de la tecnología para fines educativos,

...a través de una analogía podría plantearse que tanto las TIC como Internet representan los satélites, mientras que la didáctica y la cognición humana son los planetas, es decir, son los recursos tecnológicos los que deben girar alrededor del acto educativo y no a la inversa ... La comprensión de la virtualización en el proceso educativo y la apropiación y transformación de la virtualidad educativa, demanda profundizar en la naturaleza de los entornos diferenciados y/o

emergentes de aprendizaje, dimensionar la contribución de “lo virtual” para la innovación educativa y valorar su impacto en los procesos educativos (Edel-Navarro, 2010, p. 9).

Los Entornos Virtuales de Aprendizaje constituyen un servicio de la tecnología para la educación, han sido desarrollados contemplando la satisfacción de las necesidades en la práctica pedagógica. Aunque aún existen carencias y problemas en su ejecución e implementación, son sistemas que representan un apoyo importante para el maestro, e incorporan cada vez más, nuevas funcionalidades y actualizaciones con versiones posteriores optimizando la experiencia de enseñanza-aprendizaje, y destacando la mejora continua en el ámbito educativo.

#### ***6.4.4 Recursos Educativos Virtuales***

Los recursos educativos son aquellos conjuntos de materiales que apoyan al docente en su actuación pedagógica, estos recursos deben tener la influencia en los receptores para ponerlos en contacto con el tema de enseñanza, de esta manera, facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Las funciones que tienen los recursos didácticos deben tomar en cuenta el grupo al que va dirigido, con la finalidad que ese recurso realmente sea de utilidad. Según el Coordinador de Unidad de Educación Virtual, Gabino Vargas Murillo, en su publicación para la revista “Cuadernos”, entre las funciones que de los recursos didácticos se encuentran: proporcionar información, cumplir un objetivo, guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, contextualizar a los estudiantes, factibilizar la comunicación entre docentes y estudiantes, acercar las ideas a los sentidos y motivar a los estudiantes (Vargas Murillo, 2017).

En cuanto a los recursos educativos virtuales son aquellos materiales virtuales que de igual manera cumplen con el mismo objetivo y tienen las funciones de los recursos educativos solo que se presentan de forma digital apoyando los procesos de la educación de manera virtual.

Continuando con lo descrito por Vargas en su artículo Recursos educativos Didácticos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje para la revista “Cuadernos”, estos recursos están cuidadosamente diseñados para facilitar la interacción con el usuario. Proporcionan un entorno propicio para procesos de aprendizaje autónomos, fomentando el principio de "aprender a aprender". En este enfoque, el estudiante se convierte en un participante activo en su propia formación, empleando dispositivos, ordenadores y herramientas digitales como medios esenciales. Este planteamiento subraya la importancia de la participación activa del estudiante y la integración de la tecnología en la experiencia educativa. Entre los recursos virtuales más comunes están los contenidos multimedia, las páginas web, los blogs, los foros, las plataformas interactivas, las herramientas colaborativas online, los libros electrónicos, etc.

#### ***6.4.5 Páginas Web en la Educación***

Las páginas web no son más que una cantidad de documentos alojados en la red de redes que llamamos internet. En la educación, supone un recurso educativo virtual que sirve para apoyar los procesos pedagógicos. La diferencia que tiene con un entorno virtual de aprendizaje, es que la página web está diseñada generalmente para ser más estática e informativa. En el caso de que las páginas sean dinámicas, no contienen conexiones a bases de datos a gran escala que sirvan para la administración y gestión académica, niveles de acceso por perfiles, ni sistemas de información robustos y funcionales como los entornos virtuales de aprendizaje. Su función principal es la de presentar materiales textuales, auditivos, audiovisuales y gráficos.

Estas páginas pueden ser utilizadas como un canal para la presentación de información específica, pero también pueden ser usadas como un tablero colaborativo donde se puedan alojar recursos educativos interactivos, publicación de trabajos de estudiantes, comentarios y aportes tanto de maestros como de estudiantes y demás. Depende del maestro el uso creativo que pueda darle a este recurso en su quehacer pedagógico aprovechando del creciente interés de los alumnos por este tipo de canales.

Según el maestro y pedagogo Enrique Sánchez Rivas (Sánchez Rivas, 2003), en su publicación para la revista Comunicar, “Páginas web educativas: hacia un marco teórico”, existen unos principios que debería de tener una página web educativa para que pueda alcanzar una buena presentación de información:

- La información tiene que ser accesible al grupo de sujetos al que va dirigida y su ordenación ha de ser lógica y comprensiva.
- Las ideas complejas deben acompañarse de ejemplificaciones que faciliten su comprensión.
- La fisonomía de la página debe ser atractiva, incorporando gráficos y elementos multimedia que redunden en el incremento de la motivación del visitante.
- Es imprescindible habilitar canales de comunicación (preferiblemente sincrónica) mediante los cuales se pueda llevar a cabo el feed-back.

En cuanto que tan importante o útil pueden ser las funciones de una página de web en los procesos de aprendizaje, Rodrigo Ferrer, autor del artículo Diseño de Páginas Web en Educación en la revista Tendencias Pedagógicas, dice: “Profundizando más en su uso, otra de las funciones que deberá cumplir toda página Web educativa, será la de recoger y ofrecer materiales tanto de tipo digital (software, presentaciones, imágenes, sonido...) como tangible (fichas, actividades,

programaciones, apuntes...)” (Ferrer García, 2005, p. 205). Por otro lado, en su trabajo hace una justificación del uso de las páginas web educativas:

Sabemos que Internet es muy utilizado como medio para la ocupación del ocio, por lo que otra de las funciones de una buena página Web educativa, será trabajar este aspecto: la ocupación positiva del tiempo de ocio. Servirán, desde recomendaciones prácticas para padres y alumnos (o beneficiarios) hasta juegos educativos online o presentación de hipervínculos a páginas recomendables para su uso durante el tiempo libre (p.206).

En otra sección de su trabajo, el autor reflexiona desde una postura crítica alrededor de preguntas que incitan a los docentes a atreverse a hacer uso de este recurso virtual como parte de sus recursos de enseñanza:

Ante todo ello, ¿por qué el profesor no puede crear su propia página Web de la misma forma que crea sus propios recursos didácticos? Incluso, ¿por qué no pueden el resto de integrantes de la comunidad educativa crear sus propias páginas Web con fines pedagógicos y/o didácticos? (p.203)

En la actualidad, la implementación de páginas web se ha convertido en el canal más utilizado en la era de la globalización digital. Este medio ofrece acceso a una amplia gama de información, y la educación, como agente transmisor de conocimientos, debe integrar de manera efectiva este canal en sus estrategias pedagógicas. Es esencial que la comunidad educativa se capacite para utilizar este recurso de manera adecuada, enfocándose en un diseño pertinente que lo convierta en una herramienta significativa y enriquecedora.

## **7. Antecedentes**

Para la elaboración de este proyecto, se llevó a cabo un proceso de investigación con el propósito de validar investigaciones y trabajo previos relacionados con la creación de recursos didácticos y virtuales para la enseñanza del realismo mágico. Esto con el objetivo de identificar recursos valiosos que puedan respaldar el presente trabajo y obtener una comprensión detallada de los avances existentes en esta temática hasta la fecha.

### **7.1 A Nivel Local**

En el contexto local, entendiendo la localidad como la extensa sabana de Bogotá, Laura Lozano (Lozano Suárez, 2023) presento un proyecto de grado para alcanzar el título de Especialista en El Arte en los Procesos de Aprendizaje titulado: “Realismo mágico y artes visuales: Un acercamiento a la escritura creativa infantil en Zipaquirá”

Este proyecto de intervención educativa se enfoca en explorar la escritura creativa como una herramienta dinámica y artística para niños de educación primaria en Zipaquirá. Su propósito es comprender cómo la escritura creativa, influenciada por el realismo mágico y las artes visuales, impacta el desarrollo infantil. Se destaca la importancia de generar entornos que fomenten la participación activa a través de estrategias didácticas centradas en motivar la escritura como una forma libre de expresar ideas, emociones y conocimientos.

La investigadora logra crear espacios alternativos fuera de las instituciones educativas para que los niños especialmente de básica primaria desarrollen habilidades cognitivas, sociales y escriturales a través de la escritura creativa, permitiéndoles expresarse libremente y explorar su propia realidad. Entre los recursos usados se vale de recursos multimedia como videos donde se

instruye sobre el realismo mágico y sus características y se propone un acercamiento a la creación literaria por medio de procesos que involucran las artes plásticas y visuales tradicionales como el dibujo y herramientas digitales como aplicaciones de dibujos animados y de diseño con el fin de crear libros digitales. Aunque este trabajo se encuentra más enfocado al realismo mágico en el contexto literario, se estudian las características conceptuales de este movimiento y se hace uso de las artes visuales y plásticas como herramienta de aprendizaje.

## **7.2 A Nivel Nacional**

En el repositorio de la Universidad Santo Tomás, se encuentra alojado un trabajo focalizado en el diseño de un videojuego como estrategia de enseñanza dentro del paradigma de la gamificación, dirigido a enseñar la vanguardia del surrealismo a niños de quinto grado. El documento refleja una inquietud genuina respecto a la persistente carencia de métodos de enseñanza virtual en las instituciones educativas nacionales y, por ende, de contenidos específicos para la educación a distancia.

Ante esta problemática identificada, el autor Humberto Hincapié (Hincapié, 2021), propone la creación de un videojuego basado en el concepto de gamificación como metodología educativa. Para respaldar esta propuesta, realiza una exhaustiva investigación sobre la gamificación, presentando diversos modelos para la creación de sistemas que puedan ser aplicados en el diseño de videojuegos. Asimismo, se aborda el movimiento artístico del surrealismo, su historia y características como tema central de enseñanza.

Este proyecto, aunque aún no materializa el recurso lúdico pedagógico virtual, proporciona un análisis detallado de todas las herramientas necesarias para su desarrollo, tal como la creación de personajes en tercera dimensión, la estructura de los escenarios y el

desarrollo de la lógica del juego. El autor ofrece valiosas sugerencias sobre la estructura del videojuego, con la intención de que su proyecto se convierta en un recurso significativo en el campo tecnológico del desarrollo de videojuegos, específicamente con propósitos educativos, enfocándose en la enseñanza del movimiento surrealista como parte integral de la historia del arte.

### **7.3 A Nivel Internacional**

En el ámbito internacional, existe un trabajo investigativo realizado en Castellón de la Plana, España, que aunque de igual manera se encuentra enfocado en la enseñanza de la literatura latinoamericana, se vale de los conceptos del movimiento artístico y de la historia del arte latinoamericano para su propósito educativo.

El trabajo de final de máster realizado por Alba Rodríguez Carot (Rodriguez Carot, 2022), se centra en la creación y ejecución de una unidad didáctica enfocada en la literatura del realismo mágico en un contexto de aprendizaje innovador. Se basa en un enfoque comunicativo y constructivista, incorporando metodologías cooperativas y herramientas tecnológicas. La finalidad principal es que los alumnos de 1º de Bachillerato se adentren en el realismo mágico a través de textos de autores hispanoamericanos del siglo XX.

Esta propuesta se llevó a cabo en el IES El Caminàs de Castellón durante cinco sesiones. La unidad didáctica, denominada "El Museo del Realismo Mágico", aborda especialmente las obras plásticas de Frida Kahlo en un proceso de análisis artístico relacionando conceptos con la literatura, tiene como objetivo que los estudiantes exploren textos, identifiquen características del realismo mágico y creen su propio relato en este estilo. Por otra parte busca motivar el interés por la lectura y la escritura, alejándose de la memorización tradicional.

## **8. Diseño Metodológico**

El diseño metodológico define la estructura sistemática para la recolección, ordenamiento y análisis de información, y permite la interpretación de los resultados en función del problema, lo que incide en el desarrollo del producto final.

Debido a que el objetivo es el desarrollo y diseño de un recurso pedagógico virtual, solo se pretende llegar hasta la fase funcional del recurso, por lo tanto, este trabajo se determinará como un diseño y desarrollo no experimental y se presentará como una herramienta en la cual los docentes de artes plásticas realicen sus propios procesos experimentales de enseñanza.

### **8.1 Enfoque**

El enfoque de la investigación para el desarrollo del recurso es de tipo mixto, pues considera cifras valiosas cuantitativas para su posterior análisis y de la misma forma aportes subjetivos basados en interpretaciones de experiencias pedagógicas.

### **8.2 Nivel**

La investigación está orientada hacia un nivel descriptivo proporcionando la información basada en las respuestas y bibliografía, sin embargo existen aspectos exploratorios en la investigación en el análisis interpretativo de las respuestas cualitativas de la población encuestada.

### **8.3 Población**

Aunque el recurso virtual está destinado a complementar el desarrollo didáctico de la asignatura de artes plásticas en la educación básica secundaria, el alcance del proyecto se limita únicamente a su fase funcional. En consecuencia, la población involucrada para la recolección de información clave para el diseño de este recurso ha sido selecta y se compone de docentes de artes plásticas. Estos profesionales serán finalmente quienes decidan poner o no a prueba esta herramienta educativa en sus entornos de enseñanza en la posteridad. Los criterios de inclusión para la selección de estos docentes están fundamentados en la población de maestros activos en labores pedagógicas plásticas. Su experiencia y conocimientos aportan valiosa información para definir las estrategias, funcionalidades y usabilidad de la aplicación.

### **8.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información**

Para el proceso de la recolección de datos es utilizada la encuesta que consta de un cuestionario basado en un conjunto de preguntas, la elección de la encuesta como instrumento para la recolección de información en la investigación es estratégica porque permite obtener datos cuantitativos y cualitativos de manera eficiente. Esta elección es la más pertinente para este trabajo porque su permite recopilar información de un gran número de participantes de manera rápida y estructurada. Se destacan la inclusión de preguntas abiertas, las cuales posibilitan a los participantes expresar opiniones de manera libre y detallada, contribuyendo con información cualitativa rica y perspectivas individuales, de igual manera se incluirán preguntas de opción múltiple y de opción única, las respuestas de este tipo permitirán un posterior análisis cuantitativo a tener en cuenta para el desarrollo del proyecto.

## 8.5 Análisis de Resultados

En análisis de los resultados de la encuesta construirán una fase crucial para el diseño y desarrollo efectivo del producto educativo virtual. Análisis interpretativos y cuantitativos buscarán profundizar en la comprensión de las preferencias, necesidades, y expectativas de los usuarios potenciales. Este análisis permitirá identificar patrones significativos, tendencias emergentes y áreas clave de interés que guiarán la toma de decisiones en el proceso de desarrollo.

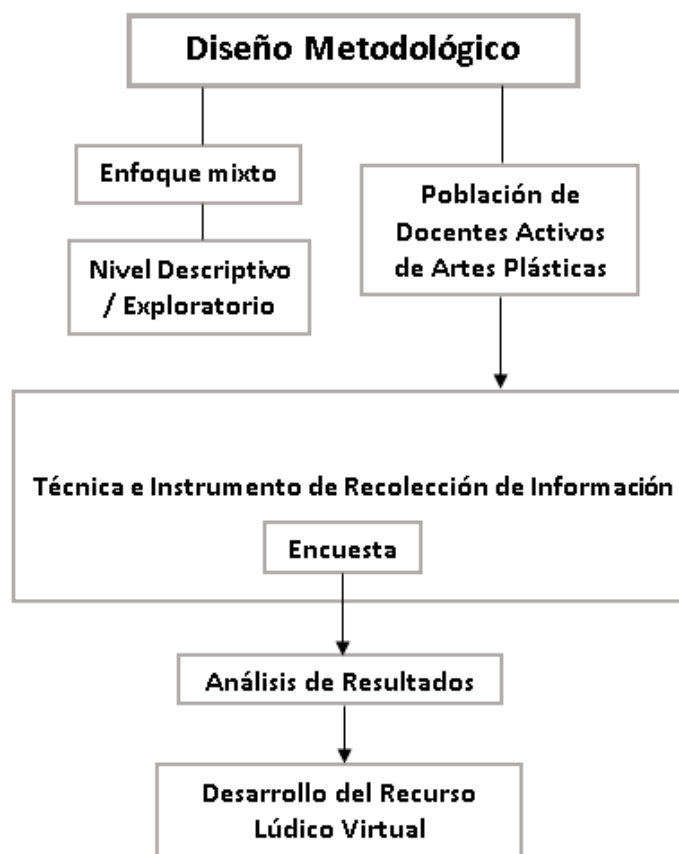
En primer lugar, se llevara a cabo un análisis interpretativo para examinar en detalle las respuestas cualitativas proporcionadas por los encuestados. Se buscará comprender las opiniones, percepciones y sugerencias expresadas, lo que proporciona información valiosa sobre las características y funcionalidades que puede tener el recurso.

Por otro lado, se realizará un análisis cuantitativo para examinar las respuestas numéricas y cuantificables de la encuesta. Esto incluirá el análisis estadístico de los datos recopilados, lo que permitirá identificar tendencias cuantitativas, niveles de preferencia y frecuencias de respuesta.

La combinación de estos enfoques analíticos permitirá una comprensión holística de los datos obtenidos, facilitando la identificación de áreas de consenso, así como posibles discrepancias o áreas de mejora. Los hallazgos resultantes servirán como base sólida para la toma de decisiones informadas durante el proceso de desarrollo del producto educativo virtual, asegurando que este se adapte de manera óptima a las necesidades y expectativas de los usuarios finales.

**Figura 1**

*Mapa del diseño metodológico*



*Nota.* Elaboración Propia.

## **9. Marco Metodológico**

### **9.1 Recolección de Información**

En el marco de este proyecto de investigación, se llevó a cabo una encuesta con el objetivo de profundizar en la temática del proyecto, su factibilidad y su correspondencia dentro del contexto educativo artístico plástico. Esta encuesta se erige como un elemento crucial para la obtención de datos significativos que contribuyen al desarrollo del tema de investigación y a tener una luz de direccionamiento con el propósito de que el producto realizado sea pertinente. La encuesta se realizó a trece docentes del área de artes plásticas a quienes se agradece enormemente su colaboración. La encuesta se estructuró con un conjunto de seis preguntas estratégicas que no solo proporcionaron información suficiente, sino que también ofrecieron perspectivas de primera mano. Estas preguntas fueron diseñadas con el propósito específico de orientar y fundamentar de manera sólida el trabajo de investigación. La selección cuidadosa de estos elementos de consulta se tradujo en una recopilación de datos rica y detallada, constituyendo una base esencial para el desarrollo y análisis del proyecto.

### **9.2 Aplicación del Instrumento de Recolección de Información y Análisis de Resultados**

De acuerdo a esto, la primera pregunta de la encuesta y la única de tipo abierto y libre, fue sobre la concepción que tienen los docentes de artes plásticas sobre el “Realismo Mágico”. Fue importante encontrar lo que significa para cada de los encuestados este concepto ya que en él está basado este trabajo investigativo. La siguiente imagen fue generada después de la encuesta y muestra cada una de las respuestas escritas por los docentes.

*Respuestas de la pregunta de tipo abierto de la encuesta*

| ¿Cómo definiría el Realismo Mágico?                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Como un movimiento pictórico y literario que se caracteriza por mostrar lo irreal y lo extraño como algo común y cotidiano.                                                                                                                                    |
| Corriente literaria y artística que hace una combinación de la realidad con la magia. Sin perder del todo el hilo conductor de la realidad.                                                                                                                    |
| El realismo mágico es un movimiento literario que crea ficciones sobre los hechos cotidianos, crea mundos posibles entre los hechos reales y la imaginación.                                                                                                   |
| El realismo mágico es un movimiento literario y pictórico fundado en el siglo XIX y su origen desde las artes plásticas se caracteriza por mostrar ,plasmear lo irreal, fantástico, extraño y onírico como algo cotidiano de la realidad. Sus mayores expon... |
| El realismo mágico más que un movimiento artístico es la experiencia que tiene cada artista en cada uno de sus procesos plásticos, conectándose con la técnica a través de la realidad y así a su vez incluyendo en sus obras un mundo lleno de emociones ...  |
| El realismo mágico es una corriente de las artes plásticas en la que se incluye el elemento mágico en el cotidiano, elementos que pueden ser vistos como improbables.                                                                                          |
| Es un movimiento literario y pictórico que pretende mezclar la realidad con la fantasía.                                                                                                                                                                       |
| Es una corriente que permite la fusión entre realidad y ficción.                                                                                                                                                                                               |
| Es ver la fantasía inmersa en la realidad                                                                                                                                                                                                                      |
| La magia de retratar los sueños de manera cotidiana                                                                                                                                                                                                            |
| Se define como la introducción de elementos fantásticos en una obra realista puede ser pictórica o literaria.                                                                                                                                                  |
| Una mezcla de color, de fantasía...arte en todo su esplendor!!                                                                                                                                                                                                 |
| fuentes innovadoras de mostrar una realidad                                                                                                                                                                                                                    |

*Nota.* Elaboración Propia.

De acuerdo a la interpretación de las repuestas en general, se pudo identificar lo siguiente:

- Es notable que la gran mayoría de los docentes relaciona “lo real” y “lo irreal” con el concepto.
- Aún hay docentes que enmarcan el concepto exclusivamente dentro del campo literario.
- Hay docentes que evidencian su conocimiento sobre la parte histórica del concepto.

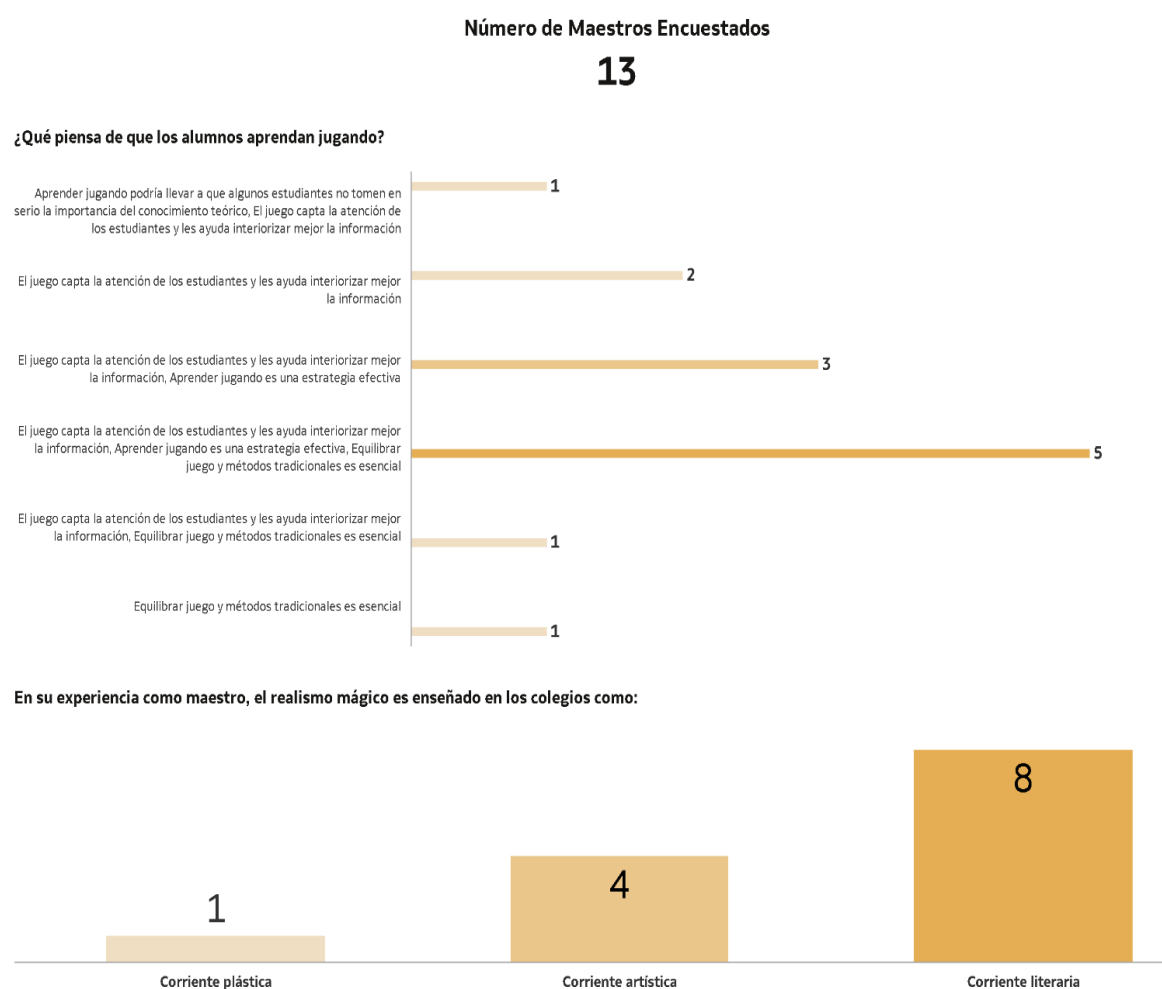
Estas respuestas permitieron evidenciar que de manera general los profesores de artes plásticas referencian y tienen conocimiento sobre este movimiento artístico, lo que supone que

tienen la capacidad de enseñarlo e incluirlo en las prácticas pedagógicas de los centros educativos en donde realizan su labor.

Seguidamente, se realizaron dos preguntas de selección múltiple con el fin de recoger sus apreciaciones respecto a la inclusión de la lúdica y el juego en los procesos pedagógicos y la forma en que se enseña el realismo en las instituciones educativas según su experiencia.

### Figura 3

*Respuestas de las preguntas de tipo selección múltiple de la encuesta*



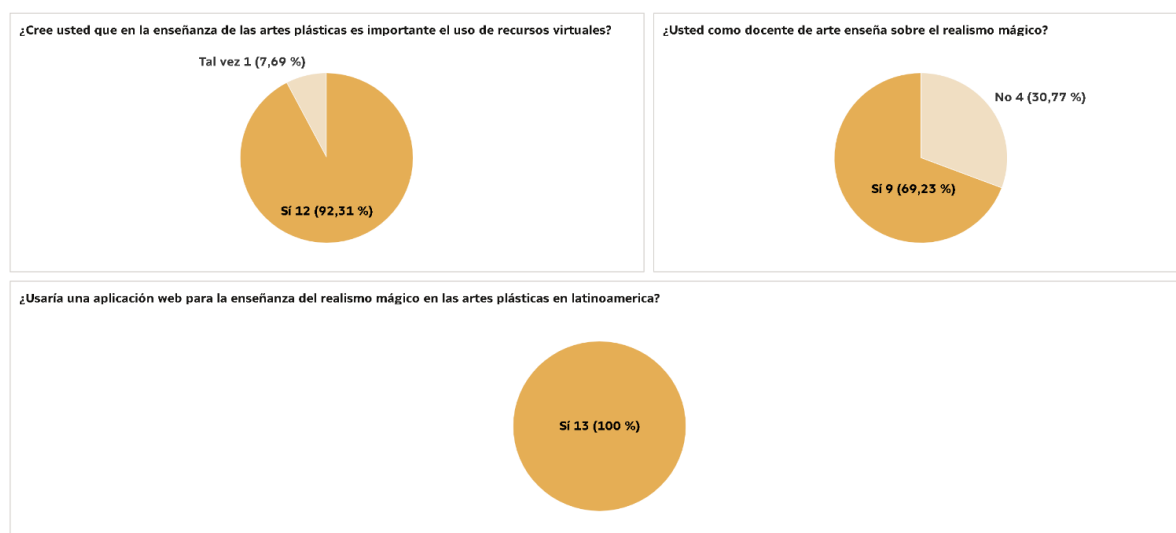
*Nota. Elaboración Propia.*

Al analizar los resultados de las repuestas se puede ver en la primera gráfica que todos los docentes, exceptuando uno, están de acuerdo con que el juego capta la atención de los estudiantes y ayuda en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, también evidencian un acuerdo en que existe una importancia en equilibrar este método con los métodos tradicionales. Respecto a la segunda gráfica, podemos apreciar una marcada tendencia en los colegios a enseñar el Realismo Mágico solo como una corriente literaria, algunas otras instituciones que representan en estos valores menos de la mitad, lo enseñan como una corriente artística que incluye tanto la plástica como la literatura.

Continuando, existen tres preguntas más en la encuesta, una de opción binaria (SI/NO), y otras dos incluyendo la opción (TAL VEZ). Estas preguntas, de respuesta concreta, fueron apropiadas para realizar un análisis de tipo cuantitativo basado en porcentajes, fueron respuestas claves que aportaron en gran medida para la toma de decisiones en la factibilidad del desarrollo del producto de esta investigación.

#### Figura 4

##### *Respuestas de las preguntas de tipo cerrado de la encuesta*



*Nota.* Elaboración Propia.

Al preguntar por la importancia de los recursos virtuales en una asignatura como las artes plásticas, más del 90% de los maestros consideraron positivamente su importancia, frente a un restante que representa menos de un 10% respondiendo: “tal vez”. Esto ratifica la acogida que están teniendo últimamente los docentes en el uso de recursos digitales y además en esta área específica.

De otro lado, al preguntarles sobre si enseñan o no sobre el realismo mágico en sus clases, sin tener en cuenta si lo enfocan a la literatura o a la plástica, se pudo evidenciar que es un tema bastante abordado con casi un 70% de docentes que lo enseñan desde su área. Es un tema que se acostumbra a enseñar y que todavía se incluye en los currículos actuales.

Finalmente, con la última pregunta se encontró que una aplicación web desarrollada para la enseñanza de este tema en concreto tendría una acogida enorme por parte de los docentes, al parecer puede ser una herramienta valiosa que puede apoyar su labor académica.

La indagación a través de estas preguntas ha desempeñado un papel fundamental al confirmar información importante para el avance y desarrollo del proyecto. Los resultados obtenidos están alineados de manera coherente con los objetivos y propósitos establecidos en la concepción inicial del proyecto, reforzando la validez y relevancia de la investigación.

### **9.3 Diseño y Estructura del Recurso Lúdico Virtual**

El análisis de los resultados de la investigación, nos brindó datos valiosos para una aplicación web que fue meticulosamente diseñada y desarrollada con el fin de ofrecer información detallada y relevante sobre el realismo mágico en las artes plásticas como parte esencial de la historia del arte latinoamericano. El usuario ya sea estudiante o maestro, puede

recorrer de una manera completamente interactiva y atractiva las diversas secciones de este recurso, lo que le facilita un aprendizaje inmersivo. De esta manera, se presenta la estructura general de la aplicación y su contenido en secciones.

### 9.3.1 Barra de Navegación

La barra de navegación actúa como el timón conductor para los usuarios, proporcionándoles acceso rápido y directo a las diferentes áreas temáticas. En el centro de esta barra, destaca una mariposa amarilla en movimiento, un símbolo icónico del realismo mágico, especialmente reconocido en Colombia y asociado a la emblemática obra literaria de Gabriel García Márquez, "Cien años de soledad". En la parte superior de esta barra, el título de la aplicación ofrece un contexto claro y conciso sobre el contenido de la página. Justo debajo, se presentan seis secciones distintas; con solo un clic, los visitantes pueden explorar cada una de ellas.

#### Figura 5

*Captura de pantalla de la barra de navegación*



*Nota.* Elaboración Propia.

### 9.3.2 Sección “Inicio”

Esta sección sirve como la interfaz predeterminada para los usuarios al ingresar a la aplicación. Aquí se encuentra toda la información conceptual sobre el realismo mágico,

incluyendo sus características distintivas, su historia y origen, el surgimiento del término "realismo mágico" y una contextualización precisa del movimiento en el contexto latinoamericano. A nivel visual, la sección de inicio presenta un banner o imagen de encabezado que representa una de las obras de la vanguardia artística. Además, entre los párrafos descriptivos, se incorporan dos imágenes de obras de arte significativas, así como una representación visual de uno de los personajes emblemáticos relacionados con el realismo mágico.

**Figura 6**

*Captura de pantalla de la sección "Inicio"*



*Nota. Elaboración Propia.*

### **9.3.3 Sección “Artistas”**

Esta sección destaca a los exponentes clave del movimiento dentro de las artes plásticas. Aquí se presenta una recopilación detallada de información que explora las características distintivas de los artistas asociados con este movimiento. Se aborda tanto la obra de aquellos

artistas directamente enmarcados en el realismo mágico como la de aquellos que, a pesar de su adscripción a otros estilos pictóricos, han creado obras que reflejan o incorporan elementos propios del realismo mágico.

Además de destacar los aspectos característicos de los artistas, esta sección ofrece una visión general de las técnicas empleadas por estos creadores, así como las influencias que han marcado sus trabajos. Este análisis contextual proporciona una comprensión más profunda de la forma en que estos artistas han abordado y contribuido al movimiento del realismo mágico en las artes plásticas.

Tras el texto descriptivo, la sección presenta una galería visual compuesta por las fotografías de doce de los exponentes más representativos en América Latina, acompañadas por sus respectivos nombres.

### Figura 7

*Captura de pantalla de la sección "Artistas"*



*Nota. Elaboración Propia.*

Cada imagen de los artistas se convierte en un portal interactivo al hacer clic, lo que lleva al visitante a una visión más profunda y detallada sobre el artista en cuestión. Al hacer clic en la imagen de un artista específico, se abre una tarjeta informativa que presenta una fotografía ampliada del artista, su nacionalidad, su estado actual (si está activo o no), y una breve, pero completa biografía que describe su trayectoria artística.

Debajo de la tarjeta, se ofrece la oportunidad de ver un video que incluye una entrevista exclusiva con el artista, proporcionando una perspectiva única sobre su proceso creativo, inspiraciones y enfoque artístico. Esto permite a los visitantes sumergirse aún más en la vida y obra del artista, comprendiendo mejor su contexto y visión artística.

Seguido, se presentan algunas de las obras más significativas del artista seleccionado, las cuales que representan obras relevantes dentro del realismo mágico. Al hacer clic sostenido sobre cada imagen, se accede a una visualización ampliada que permite examinar minuciosamente cada obra. Esta función permite apreciar los detalles y la profundidad de las obras, ofreciendo una experiencia visual enriquecedora que amplía la comprensión y el disfrute de la obra artística. Finalmente, se encuentra un enlace directo al sitio web oficial del artista para aquellos que deseen explorar más a fondo su trabajo.

## Figura 8

*Captura de pantalla del detalle de cada artista*



*Nota.* Elaboración Propia.

### 9.3.4 Sección “Tests”

Al igual que en las otras secciones, esta área comienza con un banner temático que hace referencia a una obra destacada del realismo mágico. Aquí, los usuarios encontrarán tres tests diseñados para evaluar su comprensión y conocimiento adquirido sobre el realismo mágico y los artistas presentados en las secciones previas.

Cada test se presenta con un texto que detalla el título y una breve explicación sobre su contenido. Esta introducción ofrece una idea clara de lo que se puede esperar y lo que se evaluará, permitiendo seleccionar la opción más adecuada para su nivel de conocimiento.

Después de la parte textual, se muestran tres imágenes representativas, cada una con el título de un test específico. Al hacer clic en una de estas imágenes, el estudiante será dirigido al inicio del test seleccionado. Esta estructura facilita el acceso a la evaluación, brindando la oportunidad de poner a prueba el aprendizaje de manera interactiva y práctica.

## Figura 9

*Captura de pantalla de la sección "Tests"*



*Nota.* Elaboración Propia.

### 9.3.5 Sección “Juegos”

Esta sección se asemeja a la estructura de la sección de tests, se proporciona un texto descriptivo para cada juego, detallando su título y ofreciendo una breve explicación sobre la dinámica, el propósito educativo o la mecánica de juego. Esta introducción ayuda a los usuarios a comprender la naturaleza del juego y decidir cuál les gustaría explorar en función de sus intereses y preferencias.

Cada juego se presenta visualmente con una imagen distintiva que actúa como un enlace interactivo; al hacer clic en esta imagen, los usuarios serán dirigidos al inicio del juego seleccionado. La diversidad de objetivos y enfoques didácticos entre los juegos ofrece a los usuarios una experiencia interactiva atractiva y variada que complementa su aprendizaje sobre el realismo mágico en las artes plásticas.

**Figura 10**

*Captura de pantalla de la sección "Juegos"*



*Nota.* Elaboración Propia.

### **9.3.6 Sección “Noticias”**

Esta sección se posiciona como una fuente central de actualidad sobre eventos, exposiciones, artistas e incluso aspectos de la vida cultural asociados al realismo mágico en Latinoamérica. Se convierte en un espacio vital para que los visitantes se mantengan informados sobre los acontecimientos más relevantes en el mundo artístico vinculado a esta vanguardia.

Al igual que en las otras secciones, la sección de noticias inicia con un banner que presenta una obra destacada del realismo mágico, estableciendo el tono visual y temático de esta sección. A continuación, se presentan una serie de noticias provenientes de diferentes países y regiones de América Latina. Cada noticia está compuesta por un titular que resume el contenido y un breve artículo que ofrece una descripción textual detallada de la noticia en cuestión.

Además del texto descriptivo, cada noticia se acompaña de una imagen representativa que ilustra visualmente el contenido de la noticia. Este enfoque multimedia enriquece la experiencia del usuario al proporcionar una comprensión más profunda y visualmente atractiva de cada noticia presentada.

Dado que esta sección es un punto focal de actualidad, requiere actualizaciones constantes por parte del administrador. Mantenerse al día con las novedades y eventos relevantes en el ámbito artístico relacionado con el realismo mágico asegura que los visitantes tengan acceso a información fresca y relevante en todo momento.

### **Figura 11**

*Captura de pantalla de la sección "Noticias"*



*Nota.* Elaboración Propia.

### 9.3.7 Sección “Más”

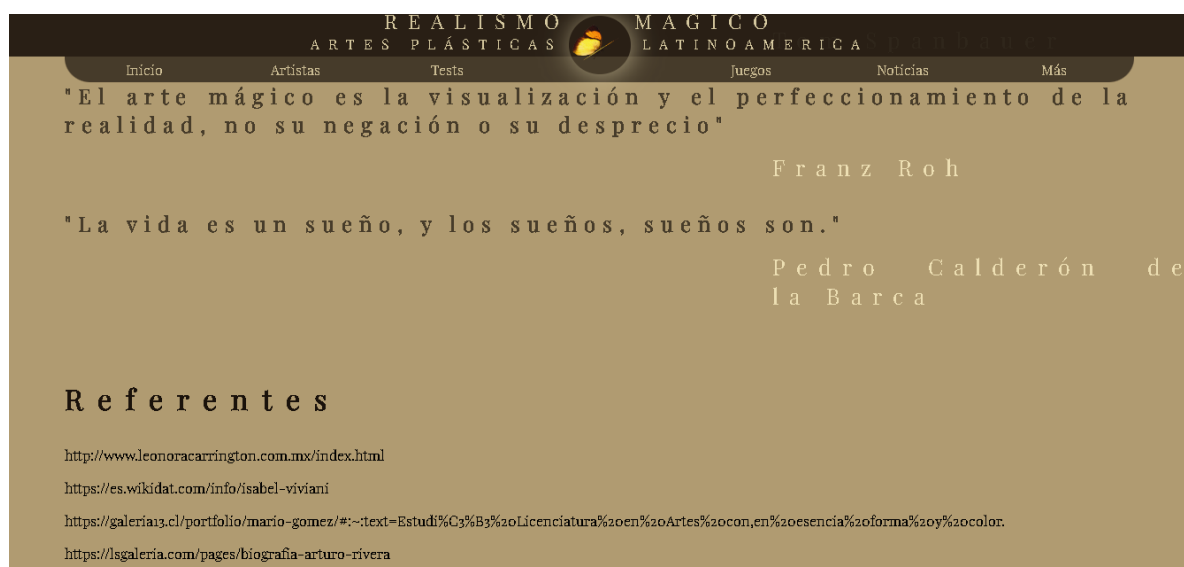
Esta sección representa el cierre y complemento final de la experiencia de navegación en la aplicación. Al igual que en otras secciones, comienza con un banner que establece el tono visual y temático. Aquí, se presenta una recopilación de frases célebres de figuras relevantes vinculadas al movimiento del realismo mágico. Estas frases ofrecen una perspectiva única y personal sobre lo que este movimiento artístico significó para diferentes artistas plásticos, escritores, críticos de arte y otros involucrados en este fascinante universo artístico. Cada frase se presenta textualmente entre comillas, acompañada del nombre de su autor, brindando una visión íntima y reflexiva sobre el impacto del realismo mágico en sus vidas y en su proceso creativo.

Finalmente, y como parte crucial, se encuentran las referencias y bibliografía utilizadas para desarrollar el contenido de la aplicación. Este apartado es esencial ya que muestra las fuentes de donde se ha extraído la información, cita la autoría de las imágenes y proporciona las bases sobre las cuales se ha construido la temática y el contenido presentado en la aplicación.

Esta sección de referencias brinda credibilidad y transparencia al contenido presentado, permitiendo a los usuarios conocer las fuentes utilizadas y profundizar en ellas si desean obtener más información sobre temas específicos relacionados con el realismo mágico en las artes plásticas.

## Figura 12

*Captura de pantalla de la sección "Más"*



*Nota.* Elaboración Propia.

## 9.4 Diseño Visual y Experiencia de Usuario

El diseño de esta plataforma virtual e interactiva fue concebido para satisfacer las necesidades e intereses de diversas audiencias interesadas en explorar el movimiento de las artes plásticas en el contexto latinoamericano. Se orienta tanto a estudiantes de arte y de historia del arte que deseen profundizar en el tema, como a educadores que buscan una herramienta efectiva para enriquecer sus procesos educativos. Además, se ha considerado específicamente para la

población adolescente de la escuela secundaria, asegurando que sea accesible y atractivo para este grupo demográfico en particular.

El diseño visual se caracteriza por una paleta de colores suaves que transmiten calidez y armonía, formas estéticamente agradables y fuentes tipográficas atractivas y legibles. Estos elementos se han cuidadosamente seleccionado para ofrecer una experiencia lúdica y didáctica que facilite la interacción y la navegación fluida por la plataforma. La combinación de colores, formas y tipografía se ha realizado considerando la estética visual, pero también la funcionalidad, garantizando así que la información sea accesible y atractiva para el usuario.

Para lograr un diseño visual atractivo y agradable, se han tenido en cuenta los siguientes aspectos:

#### ***9.4.1 Accesibilidad***

El diseño se ha estructurado de manera que sea fácil de navegar y comprender para una amplia gama de usuarios, incluyendo aquellos con diferentes niveles de experiencia en tecnología. Toda la aplicación ha sido construida con iconos, señales y textos descriptivos para que pueda ser comprendida de la manera más clara posible con el fin de que casi cualquier tipo de usuario pueda usarla sin ningún tipo de problema o confusión.

#### ***9.4.2 Interactividad***

Se ha priorizado la interactividad para mantener a los usuarios comprometidos, utilizando elementos como imágenes llamativas, botones intuitivos y una interfaz dinámica que motive la exploración activa.

Dentro del concepto interactivo podemos tener también en cuenta pequeños detalles que permiten cambio de tamaños o ampliaciones y cambio de colores o iluminaciones sugiriendo dinamismo.

**Figura 13**

*Ejemplo de ampliación*



*Nota. Elaboración Propia.*

**Figura 14**

*Ejemplo de iluminación*



*Nota.* Elaboración Propia.

#### **9.4.3 Usabilidad**

Se ha puesto énfasis en la usabilidad, asegurándose de que la plataforma sea intuitiva y amigable, permitiendo a los usuarios encontrar información de manera sencilla y eficiente. Un ejemplo claro de esto es el icono central (la mariposa amarilla) en la barra de navegación, pues es un atajo que, al hacer clic sobre este, dirige automáticamente a la interfaz principal o inicial de la aplicación.

#### **9.4.4 Estética**

El uso de colores suaves, formas agradables y fuentes visuales atractivas busca cautivar visualmente a los usuarios y hacer que la experiencia sea placentera.

Se usó una paleta de colores tierra y siena con el fin de que se ofreciera una vista suave que permitiera al espectador una pantalla amigable con su vista y le diera una sensación de

confianza y serenidad ya que los colores terrosos hacen pensar en elementos de la naturaleza como árboles, suelos de tierra y piedra, suaves arenas de playa que nos desconecta de la realidad y nos relaja.

La siguiente es la paleta de colores con su correspondiente código en el sistema de numeración hexadecimal en entorno informático:

**Figura 15**

*Paleta de colores con código en el sistema hexadecimal*



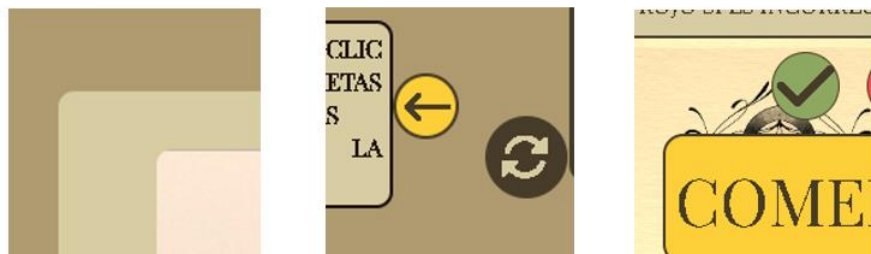
*Nota.* Elaboración Propia.

De la misma manera se optó por buscar formas que tuvieran esquinas redondeadas que, además de darles un toque moderno, visualmente resultan suaves y atractivas.

Las esquinas redondeadas y formas redondas se han implementado estratégicamente en elementos como botones, iconos, cuadros de texto, imágenes y otros elementos de diseño en la interfaz. Esta decisión estilística no solo contribuye a una estética más actualizada y amigable, sino que también ofrece una sensación de fluidez y calidez en la experiencia de usuario.

**Figura 16**

*Formas y esquinas redondas en distintos elementos de la aplicación*



*Nota.* Elaboración Propia.

El tipo de fuente seleccionado, "Playfair Display" de los recursos de uso público de Google Fonts, fue una elección deliberada para reflejar una conexión con el entorno fantástico inherente al realismo mágico. Esta fuente se ha utilizado frecuentemente en títulos de literatura fantástica, lo que la hace resonar con el ambiente temático que rodea al movimiento artístico abordado en la aplicación.

"Playfair Display" se destaca por su estilo clásico, elegante y distintivo, lo que le otorga una estética que se integra perfectamente con la idea de un entorno fantástico.

En la aplicación, se ha empleado esta fuente de manera versátil, variando tanto el tamaño como la anchura según los diferentes niveles de títulos y la jerarquía de información. Además, se ha prestado atención a la distribución del espacio entre las letras, ofreciendo diferentes medidas de espaciado para mejorar la legibilidad y la estética general del texto.

Un aspecto interesante de su uso es la adaptación del color de la fuente, utilizando un tono oscuro o dorado dependiendo del fondo en el que se sitúe el texto:

### **Figura 17**

*Fuente "Playfair Display" de color dorado con espaciado entre letras*



*Nota.* Elaboración Propia.

#### **9.4.5 Sonidos**

Algunos elementos de la aplicación ejecutan la reproducción de sonidos para una experiencia agradable en la interacción con diferentes secciones de la aplicación. Este lenguaje sonoro permite identificar cuando una respuesta o elección es correcta o incorrecta o cuando se ejecutan otras acciones lo que apoya gratificadamente tanto la intuición para la usabilidad en términos de desarrollo web, como la dinámica para el aprendizaje en términos pedagógicos.

#### **9.5 Diseño Didáctico**

El diseño didáctico de este material educativo se ha estructurado considerando varias fases, con el objetivo de lograr una organización eficiente y una planificación integral. Esto asegura la viabilidad y efectividad en la ejecución del proyecto, alineándolo con el propósito de crear un entorno educativo enriquecedor y centrado en el estudio del realismo mágico en Latinoamérica, especialmente en el ámbito de las artes plásticas.

El desarrollo por fases, ha permitido establecer una estructura que abarca las necesidades de aprendizaje, promoviendo una experiencia educativa significativa y orientada a comprender a fondo el tema. Al considerar las distintas etapas del diseño didáctico, se ha buscado asegurar la coherencia y pertinencia del contenido, así como la selección adecuada de estrategias y recursos educativos que potencien el entendimiento y la apreciación del realismo mágico en el contexto

artístico latinoamericano. Todo ello con el fin de ofrecer una experiencia educativa enriquecedora y efectiva para los estudiantes

### ***9.5.1 Análisis de Necesidades***

En esta fase inicial, que constituye la base fundamental del proyecto, se llevó a cabo un exhaustivo período de documentación y análisis de las deficiencias presentes en la enseñanza de este tema específico dentro de las asignaturas relacionadas con el arte. Durante este proceso reflexivo, se identificó la urgente necesidad de proporcionar conocimientos en historia del arte latinoamericano en un tema como el realismo mágico que suele abordarse de manera general en el ámbito literario, descuidando así información invaluable en el contexto plástico.

Este análisis no solo se centró en las necesidades de los estudiantes que reciben esta instrucción, sino también en la carencia que enfrentan los docentes de arte, quienes requieren herramientas para recopilar esta información. Esto les permitiría respaldar de manera más efectiva sus actividades educativas en el ámbito artístico. De esta manera, se lograron tener claras las necesidades y requerimientos obteniendo de fuentes primarias, secundarias y terciarias la información necesaria para dirigir el diseño.

### ***9.5.2 Objetivos Educativos***

Los Objetivos Educativos surgieron como resultado de considerar el proceso de aprendizaje durante la interacción del alumno con el material. Estos objetivos actuaron como guía fundamental que abarcó todo el desarrollo del material. Cada aspecto del diseño se evaluó y ajustó en función de la ruta trazada por estos objetivos.

Los objetivos principales se derivaron de la expectativa de lo que se esperaba que los estudiantes aprendieran. Incluyeron:

- Interiorizar la información presentada en el material.
- Facilitar el aprendizaje mediante métodos lúdicos y dinámicos.
- Identificar las características específicas de las artes plásticas dentro del contexto del realismo mágico.
- Reconocer a los exponentes latinoamericanos de este movimiento en el ámbito plástico.
- Fomentar el interés de los estudiantes en el tema clave del material, promoviendo la investigación.
- Proporcionar a los estudiantes una experiencia significativa a través del entorno del material didáctico.

### ***9.5.3 Selección de Estrategias y Recursos***

Con el objetivo de cumplir con el propósito educativo, se implementaron estrategias de enseñanza que cautivaran la atención de los estudiantes y garantizaran un aprendizaje significativo. Se optó por dos estrategias fundamentales: la primera, el uso de la tecnología como canal para conectar con los intereses de los estudiantes en las TICs; la segunda, la incorporación del juego y la interactividad, buscando que el estudiante adquiriese conocimientos y fuera evaluado de una manera no convencional, casi imperceptible.

Estas estrategias se respaldaron con recursos específicos. Se emplearon contenidos teóricos redactados cuidadosamente para un público joven y escolar, presentando brevemente la temática sin adentrarse en detalles específicos. Esto se hizo considerando que los estudiantes de

este rango de edad pueden sentirse abrumados por lecturas extensas o videos largos. Se privilegió el uso de contenido visual y audiovisual, principalmente sobre obras de arte y figuras relevantes, otorgando importancia a elementos gráficos más atractivos. Estos recursos visuales dinámicos y en movimiento aseguraron captar la atención de los usuarios, y otros recursos sonoros dinámicos enriquecieron la experiencia.

#### ***9.5.4 Desarrollo de Tests y Juegos***

El desarrollo de los cuestionarios implicó la selección cuidadosa de preguntas clave que pudieran reflejar de manera precisa la comprensión del contenido. No solo se priorizó la selección de preguntas relevantes, sino también su presentación de forma creativa y visualmente atractiva. El objetivo era motivar al usuario a responder con precisión, fomentando así la revisión y comprensión profunda del material educativo.

Con esta meta en mente, se diseñaron tres cuestionarios. La elección de esta cantidad se fundamentó en evitar la limitación que representaría un número insuficiente de pruebas para evaluar de manera integral el contenido. Asimismo, se buscó evitar la redundancia que podría surgir al agregar un cuarto cuestionario evaluativo.

Estos tests no solo buscaban medir el conocimiento adquirido, sino también promover la inmersión en el contenido y asegurar la asimilación efectiva de la información. La combinación de preguntas estratégicas y un enfoque creativo en su presentación se concibió para estimular un aprendizaje profundo y una evaluación completa del material didáctico.

**A. Test “Responde a Tiempo”.** Para este primer test titulado: “Responde a Tiempo”, se utilizaron preguntas con 4 opciones diferentes de respuesta pero solo una correcta, algunas de las

preguntas son cortas y concretas y otras requieren de cierta comprensión de lectura para analizar y responder. Con el fin de crear un ambiente de reto se introdujo un cronometro en números grandes que da un tiempo de 15 segundos para responder la pregunta. Por otra parte las opciones de respuesta se encuentran dentro de elementos que cambian de color de acuerdo a si la respuesta es correcta (verde) o incorrecta (rojo). De la misma manera existe un sonido que indica si la respuesta ha sido correcta o incorrecta. Estas dos señales lingüísticas van indicando al evaluado el estado de sus respuestas (Figura 19). Al terminar el test se muestra un cuadro que muestra el resultado obtenido y tres opciones diferentes: para reiniciar la prueba, para ver las respuestas, o para salir del test. También se implementó un sonido particular en caso de tener la prueba contestada correctamente al cien por ciento junto con un nuevo grafico de felicitaciones (Figura 20).

El botón de “Volver a Jugar” reinicia inmediatamente la prueba desde el inicio. El botón “Ver Respuestas” dirige hacia una interfaz que mostrara cada pregunta de nuevo pero esta vez junto con la opción correcta de respuesta (Figura 21). Tiene un icono con una flecha apuntando hacia la derecha para pasar cada pregunta manualmente. Y como última opción, está el botón “Salir” que dirigirá al estudiante a la sección general de “Tests”.

### Figura 18

*Captura de pantalla de ejecución del test "Responde a Tiempo"*



*Nota.* Elaboración Propia.

**Figura 19**

*Captura de pantalla de resultados obtenidos del test "Responde a Tiempo"*



*Nota.* Elaboración Propia.

**Figura 20**

*Captura de pantalla de respuestas correctas del test "Responde a Tiempo"*



*Nota.* Elaboración Propia.

**B. Test “Libera Mariposas”.** Este test igual que el anterior consta de preguntas escritas a diferencia de que en este caso, el estudiante debe contestar entre dos opciones, es decir es una prueba de selección binaria “falso o verdadero”. Las preguntas son distintas a la prueba anterior pero también fueron seleccionadas cuidadosamente de acuerdo al contenido textual y audio visual de la aplicación web. Este test contiene un elemento visual que consiste en un recuadro con tarjetas las cuales revelan una imagen móvil de una mariposa amarilla a medida que se acierta en la respuesta. El objetivo es liberar a todas las mariposas del recuadro lo que equivale a responder todas las preguntas correctamente. Esta dinámica motiva a contestar bien todas las preguntas para liberar a las mariposas (Figura 22).

Al igual que el test mencionado anteriormente, este cuenta con mecanismos indicadores (color y sonido) que se activan que según si la opción escogida es correcta o incorrecta. (Figura 23). De la misma manera, al terminar la prueba se presenta la opción de “Ver Respuestas” para evidenciar los aciertos y errores (Figura 24).

### Figura 21

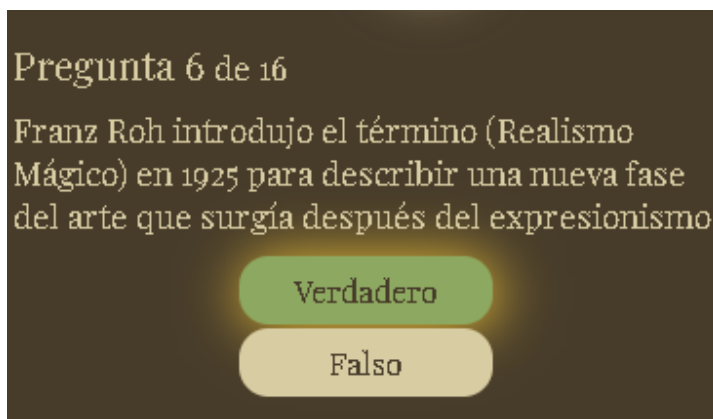
*Captura de pantalla de la interfaz dinámica del test "Libera Mariposas"*



*Nota.* Elaboración Propia.

**Figura 22**

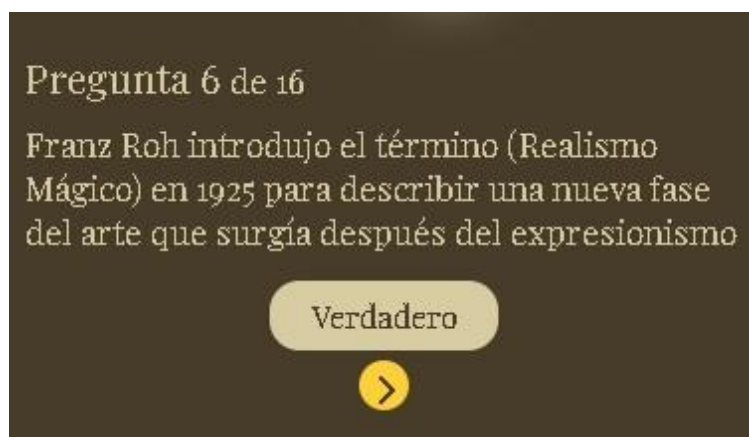
*Captura de pantalla de ejecución del test "Libera Mariposas"*



*Nota. Elaboración Propia.*

**Figura 23**

*Captura de pantalla de respuestas correctas del test "Libera Mariposas"*



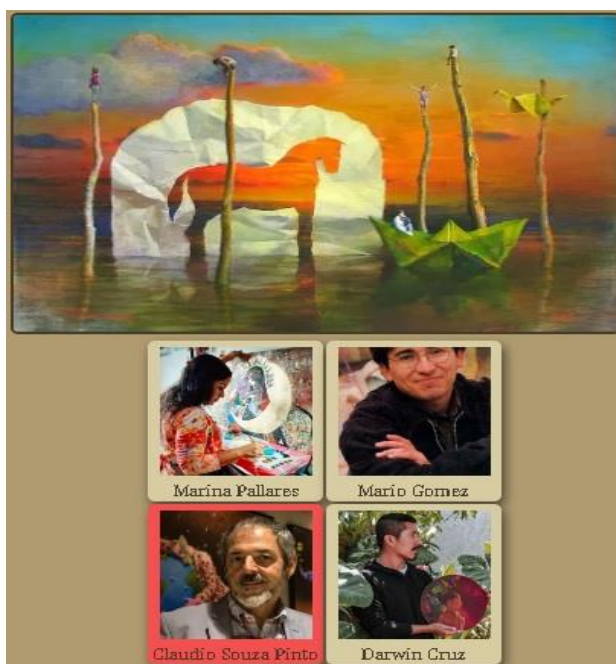
*Nota. Elaboración Propia.*

**C. Test “Descubre al Pintor”.** Esta prueba difiere bastante de las dos anteriores puesto que es una prueba de memoria visual donde las preguntas son completamente gráficas. En esta sección se espera que el estudiante tenga la competencia de reconocer las características estilísticas de cada pintor estudiado y pueda identificar sus obras de arte. De acuerdo a esto, se presenta una imagen que ocupa casi la mitad de la pantalla y que representa una obra de arte de los artistas vistos en el contenido del material. En la otra parte de la pantalla, se presentan cuatro opciones de respuesta que constan de cuatro fotografías de los artistas abordados en el contenido. El estudiante escogerá el autor de la obra presentada. Se usan los mismos mecanismos de los otros tests para saber si la respuesta fue correcta o incorrecta (Figura 25).

El recuadro que aparece al finalizar la prueba contiene los mismos elementos y funcionalidades de las pruebas anteriores donde aparecen las opciones y en caso de acertar en todas las respuestas un gráfico de felicitaciones y el respectivo sonido. La única diferencia es la manera en que se presentan la interfaz cuando se escoge la opción “Ver Respuestas” donde se mostraran las obras de arte junto con su autor correcto y un icono a la derecha para salir de la interfaz (Figura 26).

## **Figura 24**

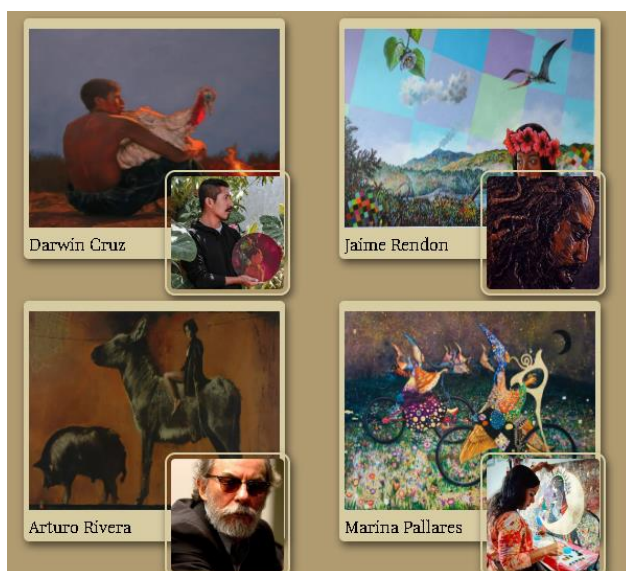
*Captura de pantalla de la ejecución del test "Descubre al Pintor"*



*Nota. Elaboración Propia.*

## Figura 25

*Captura de pantalla de respuestas correctas del test "Descubre al Pintor"*



*Nota. Elaboración Propia.*

Para el diseño de los juegos también se buscó la completa pertinencia al contenido del material y se usaron elementos visuales que resultaran atractivos y agradables a los estudiantes. Los juegos por su esencia lúdica son más interactivos que los test y también fortalecen el conocimiento adquirido en el estudio del material, incluso al punto de dar la posibilidad al alumno de tener la libertad de expresión y creación.

**D. Juego “Obras Gemelas”.** Este juego pretende que el estudiante ya tenga la competencia de identificar las obras y los autores estudiados, como cualquier juego de parejas el objetivo es descubrir dos tarjetas con la misma imagen para que queden ambas descubiertas, es un juego de memoria que no solo descubre las obras sino que proporciona una información técnica sobre esta como lo es su autor, su título, soporte físico y tamaño. En este juego el alumno aprende detalles de las obras a medida que va jugando y se divierte ya que también contiene sonidos y movimientos durante la interacción. El juego presenta al inicio una breve explicación de la dinámica del juego y al continuar se encuentra el recuadro con las tarjetas incógnitas de las imágenes y seguidamente las incógnitas de la información correspondiente a cada imagen de obra, además de un icono para resetear el juego y un icono para volver a ver las instrucciones del juego (Figura 27). Por otra parte el estudiante puede dar clic o pulsar sostenidamente en las imágenes que ya se han resuelto para poder ampliar la vista de la obras y apreciarlas más detalladamente. Al finalizar el juego se mostrara al igual un mensaje de felicitaciones con su sonido correspondiente.

## **Figura 26**

*Captura de pantalla de ejecución del juego "Obras Gemelas"*



*Nota.* Elaboración Propia.

**E. Juego “Puzzle”.** Esta otra interfaz lúdica permite que el estudiante tenga la capacidad de adentrarse en la observación de distintas obras apreciando cada elemento compositivo y comprendiendo su composición general. Para lograr este importante ejercicio, el juego propone como objetivo armar tres rompecabezas lo que le permitirá al estudiante tener más detalle de observación de las obras del rompecabezas y obtener información de estas obras en específico. El propósito es lograr colocar cada pieza en su lugar para que al fin se descubra la obra completa y ordenada y se revele información especial sobre esta (Figura 28). Para poder armar el puzzle o rompecabezas es necesario seleccionar dos piezas que se intercambiarán inmediatamente de lugar. Los sonidos del juego son un apoyo auditivo que permitirán saber al usuario los movimientos que está realizando y la finalización de cada puzzle con éxito. Al igual, existen algunos elementos gráficos intuitivos que indican continuar, resetear el puzzle actual o ver de

nuevo las instrucciones del juego. Al final de los tres puzzles, se muestra un mensaje de felicidades que informan sobre la aprobación de los tres retos propuestos.

**Figura 27**

*Captura de pantalla de ejecución del juego "Puzzle"*



*Nota.* Elaboración Propia.

**F. Juego “Crea tu Obra”.** Este juego a diferencia de los dos anteriores, permite al alumno la libre creación de una obra de realismo mágico valiéndose de algunas imágenes y escenarios de libre elección. El objetivo de esta actividad lúdica es que el estudiante tenga un ejemplo de los posibles elementos que constituyen una obra plástica de realismo mágico y además de ordenarlos compositivamente con el fin de que encuentren en la obra un equilibrio formal, una unidad de composición y una estética visual y agradable. En esta parte influirán los intereses del estudiante y su manera de componer lo que puede ser de ayuda a la observación del maestro en la evaluación cualitativa de cada estudiante en particular. Es una actividad final de

interacción que recoge no solo todo lo estudiado sino que involucra al estudiante de una manera libre donde finalmente al ponerse de alguna manera en un rol de creador pueda aprender experimentando.

De acuerdo a lo descrito anteriormente, la interfaz presenta una sección donde se encuentran algunos elementos compositivos como figuras, personajes y cosas, una sección de escenario que hace del fondo de la obra, y una sección que presenta los posibles escenarios a elección del usuario (Figura 29). Basta con solo presionar o hacer clic sostenido sobre las figuras que desee usar para arrastrarlas dentro del escenario, se puede cambiar el escenario haciendo clic sobre cada uno lo que cambiara el fondo de la obra automáticamente. Al ser terminada la obra, el estudiante podrá realizar una captura de pantalla, recortar la sección de la obra y almacenarla en su dispositivo ya sea para uso personal o para enviar a su maestro como prueba de finalización de la actividad.

### Figura 28

*Captura de pantalla de ejecución del juego "Crea tu Obra"*



*Nota. Elaboración Propia.*

## **9.6 Desarrollo Tecnológico**

Para la creación de la aplicación fue importante el uso de distintas tecnologías de desarrollo web que integradas en conjunto permitieron la visualización y funcionalidad de los recursos interactivos.

La creación de esta aplicación involucró el empleo de diversas tecnologías de desarrollo web que, combinadas de manera sinérgica, posibilitaron la creación, visualización y funcionalidad de los recursos interactivos que se ofrecen. Se consideraron las siguientes herramientas fundamentales en el desarrollo del proyecto:

### **9.6.1 Editor de Código**

Visual Studio Code fue la herramienta principal empleada como el editor de código para el desarrollo de la aplicación. Este editor proporcionó un ambiente versátil y altamente funcional para ejecutar y organizar los algoritmos utilizados en el proyecto, además es una herramienta de uso libre para desarrolladores por lo que basta con descargarla e instalarla en el pc.

Las características clave de Visual Studio Code permitieron no solo la escritura de código, sino también la gestión eficiente de las carpetas y componentes del proyecto. La interfaz intuitiva y personalizable de Visual Studio Code facilitó la organización lógica de los archivos y la estructura del proyecto, lo que fue fundamental para mantener la coherencia y la claridad en el desarrollo.

Además de su capacidad para manejar el código, Visual Studio Code ofreció una terminal integrada que posibilitó la ejecución de comandos paso a paso. Esta funcionalidad fue especialmente útil para la construcción incremental del proyecto, permitiendo realizar pruebas, depurar código y seguir el progreso del desarrollo de manera detallada y controlada.

### **9.6.2 Lenguaje de Programación**

JavaScript fue el lenguaje principal utilizado para el desarrollo del código en esta aplicación. La elección de JavaScript se fundamenta en sus características inherentes que lo convierten en una herramienta poderosa y versátil para el desarrollo web.

La naturaleza ligera, interpretada y de compilación en tiempo real de JavaScript lo hace especialmente idóneo para el desarrollo web. Su capacidad para ser interpretado directamente por los navegadores web permite una implementación rápida y ágil de funcionalidades interactivas en la aplicación. Además, al ser un lenguaje interpretado, se presta a una mayor flexibilidad y agilidad durante el desarrollo, permitiendo ajustes y modificaciones en tiempo real sin necesidad de un largo proceso de compilación.

La popularidad de JavaScript en el ámbito del desarrollo web es innegable, siendo uno de los lenguajes más utilizados en la actualidad. Su amplia adopción se debe en parte a la gran cantidad de frameworks y bibliotecas disponibles, como React, Angular y Vue.js, que potencian su utilidad y facilitan la creación de interfaces de usuario dinámicas e interactivas.

Además, JavaScript se ha convertido en un estándar de facto en la web, con una comunidad activa y abundante documentación. Esta característica hace que sea más fácil encontrar recursos, soluciones y soporte cuando se desarrolla utilizando este lenguaje, lo que contribuye a la eficiencia y al éxito en el desarrollo de aplicaciones web complejas como la aquí mencionada.

En resumen, la elección de JavaScript como lenguaje de programación principal para el desarrollo de la aplicación se basa en su versatilidad, agilidad, amplia adopción y capacidad para potenciar la experiencia del usuario en entornos web.

### **9.6.3 Maquetado**

Para la estructura inicial de la página se usó HTML (HyperText Markup Language) el cual fue el lenguaje fundamental utilizado para establecer la estructura inicial de la página en la aplicación. Este lenguaje es esencial en el desarrollo web ya que permite definir y estructurar los distintos elementos que componen una página web mediante el uso de etiquetas.

Las etiquetas HTML forman la base de cualquier sitio web al proporcionar un marco para organizar el contenido. Permiten definir desde encabezados, párrafos, imágenes y enlaces, hasta elementos más complejos como formularios y tablas, ofreciendo una estructura lógica y jerárquica a la información presentada.

La utilización de HTML fue crucial para asegurar la accesibilidad y la comprensión del contenido por parte de los navegadores web. Además, al ser un lenguaje estándar y ampliamente reconocido, facilita la compatibilidad con diferentes plataformas y dispositivos.

La correcta implementación de HTML permitió definir la base estructural de la aplicación, asegurando que los elementos se presentaran de manera coherente y organizada para los usuarios.

### **9.6.4 Estilos**

Por otra parte, se usó CSS (Cascading Style Sheets) herramienta que desempeñó un papel esencial en la aplicación al permitir la definición y aplicación de estilos, colores, formas y tamaños a cada elemento y al cuerpo completo de la aplicación. Esta tecnología resulta imprescindible para el diseño estilístico y la presentación visual de la plataforma.

Sin CSS, la apariencia visual y estilística de la aplicación sería limitada y poco atractiva. Esta tecnología otorga la capacidad de controlar la presentación y el diseño de cada elemento

HTML, lo que posibilita una amplia variedad de estilos visuales. Desde colores, tipografías y márgenes hasta diseños complejos y responsivos, CSS brinda la flexibilidad necesaria para crear una experiencia visual coherente y atractiva para los usuarios.

La separación entre el contenido (definido en HTML) y la presentación (manejada por CSS) es una práctica estándar en el desarrollo web. Esto permite un código más limpio, mantenible y escalable. Además, CSS ofrece la capacidad de adaptar la aplicación a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos, lo que garantiza una experiencia consistente en múltiples plataformas.

La implementación de CSS es fundamental para el diseño y la presentación estilística de la aplicación. Su uso ha sido crucial para definir la estética visual, los estilos y la apariencia general de la interfaz de usuario, contribuyendo significativamente a la experiencia del usuario en la aplicación.

### **9.6.5 Librerías**

En este proyecto, React se posicionó como la librería más importante y central. Su potencial se aprovechó al máximo al utilizar una variedad de funcionalidades específicas y tecnologías relacionadas para lograr el desarrollo exitoso de la aplicación:

**A. useState.** La función `useState` de React permitió gestionar y actualizar estados locales en los componentes. Esta funcionalidad es crucial para mantener y modificar datos en tiempo de ejecución, lo que contribuye a una experiencia dinámica y reactiva para el usuario.

**B. useEffect.** Se empleó `useEffect` para controlar el flujo de renderización y ejecutar acciones dependiendo de ciertos cambios en la aplicación. Esta función es esencial para realizar

acciones secundarias después de que un componente se renderiza, como cargar datos o suscribirse a eventos.

**C. Redux.** La implementación de Redux fue clave para la gestión del estado global de la aplicación. Esta biblioteca permitió manejar el estado de manera centralizada, especialmente útil para la pantalla de carga, donde se requiere un control minucioso del estado de la aplicación.

**D. UseNavigate.** Proporcionó una forma de navegación entre diferentes secciones de la aplicación. Esta función es parte de React Router, permitiendo una transición suave y controlada entre las diferentes vistas o páginas de la aplicación.

**E. React Router.** Se empleó React Router para definir y gestionar las diferentes rutas dentro de la aplicación. Esto posibilitó la creación de un enrutamiento dinámico que permite a los usuarios moverse fácilmente entre las diversas secciones de la aplicación web.

**F. UseSound.** Esta herramienta brindó la posibilidad de reproducir los sonidos que se escuchan al interactuar con algunas secciones de la aplicación como los test y los juegos logrando una experiencia auditiva agradable para el usuario.

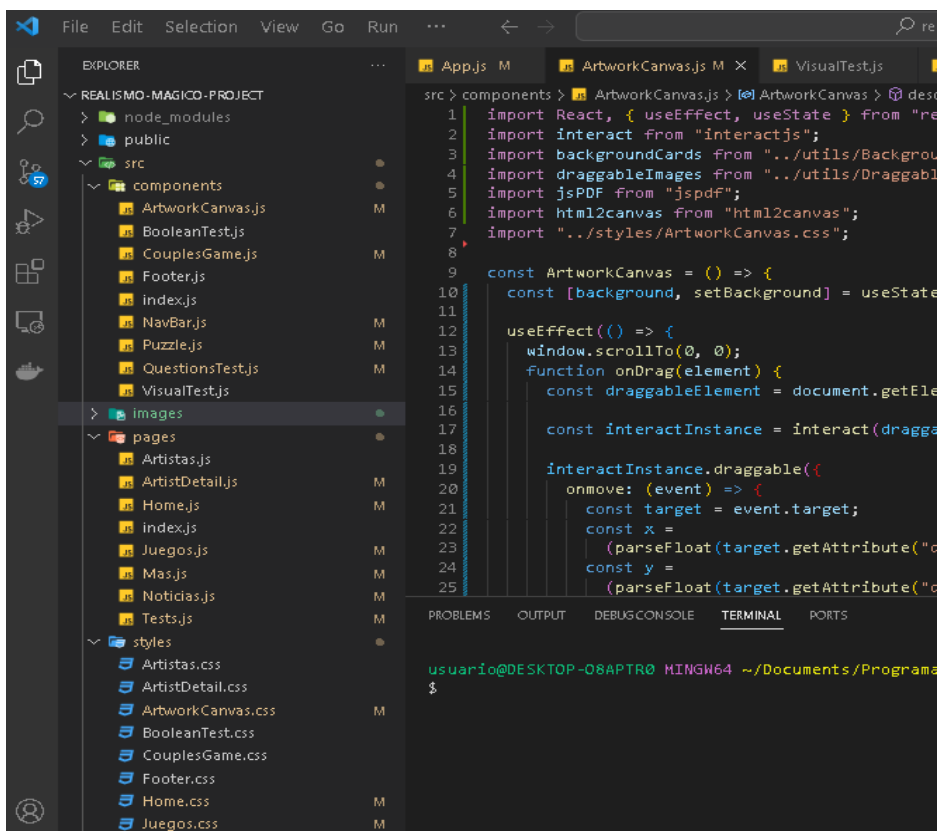
La combinación de estas tecnologías y funcionalidades específicas de React permitió no solo la creación de una interfaz de usuario dinámica y reactiva, sino también el control eficiente del estado, la navegación entre secciones y el enrutamiento dinámico dentro de la aplicación, lo que contribuyó significativamente a la experiencia del usuario.

La integración de HTML, CSS, JavaScript y React en Visual Studio Code permite una colaboración armoniosa entre estas tecnologías, facilitando la creación de aplicaciones web interactivas y dinámicas con una estructura organizada y mantenible.

En la siguiente imagen se puede visualizar la integración de HTML, JS, CSS ordenados en archivos y carpetas individuales dentro del editor de código Visual Studio Code y usando las funcionalidades de React:

**Figura 29**

*Captura de pantalla del entorno de desarrollo de la aplicación*



*Nota.* Elaboración Propia.

### 9.6.6 Servidores

Con el fin de lograr tener un lugar en la web y que tenga un alcance pertinente se hizo uso de los siguientes dos servidores:

**A. Netlify.** Esta plataforma cuenta con un servicio en la nube necesario para que la aplicación fuera alojada, se pudiera consultar en cualquier momento y tuviera una implementación y actualización continua.

**B. Cloudflare.** Esta plataforma virtual nos proporcionó el servicio de red de entrega de contenido que se tuvo que utilizar específicamente para la gestión de las imágenes contenidas en la aplicación. Permitió la carga de imágenes de una manera rápida y efectiva contribuyendo significativamente a la calidad del recurso.

## 9.7 Ética y Consideraciones de Accesibilidad

A pesar de que la aplicación está diseñada con objetivos educativos definidos, es fundamental reconocer que su contenido cuenta con información recopilada de diversas fuentes y autores. Por esta razón, se priorizó la consideración ética y el respeto absoluto a los derechos de autoría correspondientes.

La sección de la aplicación, denominada 'Más', tiene una parte dedicada explícitamente a citar las fuentes bibliográficas que se consultaron meticulosamente para el desarrollo del contenido. Esta sección no solo enfatiza la integridad académica, sino que también valida el esfuerzo por reconocer y atribuir adecuadamente el trabajo intelectual de los diversos autores y recursos consultados.

Es importante resaltar que esta versión de la aplicación se concibió como un recurso completamente abierto al público, sin restricciones ni limitaciones de acceso. Esta decisión estratégica no solo amplía su alcance, sino que democratiza el conocimiento, permitiendo su acceso no solo a docentes y estudiantes, sino a cualquier persona interesada en explorar y enriquecerse con su contenido educativo.

El carácter inclusivo y de libre acceso de la aplicación no solo promueve la democratización del conocimiento, sino que también fomenta un ambiente propicio para el aprendizaje y la exploración, alentando a usuarios de todos los ámbitos a sumergirse en el valioso material educativo ofrecido.

### **9.8 Producto Desarrollado en Fase Funcional**

El producto desarrollado que contiene finalizadas todas las etapas y características anteriormente descritas, se puede encontrar en el siguiente enlace: <https://magnificent-sundae-44bfaf.netlify.app/> . El recurso posee una interfaz completamente responsiva lo que permite que sea accedida y vista desde cualquier dispositivo móvil ya que su contenido se adaptara sin problema a las distintas dimensiones de pantalla. El sitio es de libre acceso y se encuentra alojado en internet por lo que requiere de una conexión a la red ya sea por medio de datos o conexión wifi.

## 10. Conclusión

A lo largo de este trabajo de investigación, fue explorado de manera profunda y exhaustiva el tema de realismo mágico en las artes plásticas, con un enfoque específico en su enseñanza en el contexto latinoamericano. Se indagó en la historia del realismo mágico, explorando sus raíces, evolución y aplicación contemporánea en las instituciones educativas del país. También se investigaron conceptos clave como “gamificación” y el uso de la tecnología en la enseñanza, reconociendo la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a las dinámicas actuales.

La encuesta realizada a docentes de artes plásticas fue un componente esencial para comprender el panorama actual de la enseñanza del realismo mágico en Colombia. Descubrimos que, aunque el realismo mágico se aborda predominantemente en el ámbito literario, existe un interés significativo entre los educadores para incorporarlo de manera más prominente en el ámbito plástico. Además, el trabajo investigativo reveló la falta de recursos educativos virtuales específicos para enseñar este tema, destacando la necesidad apremiante de herramientas como el recurso virtual desarrollado en este trabajo.

Con el estudio de investigaciones previas relacionadas y con la recolección de información por medio de instrumentos como la encuesta, se fue abonando el terreno y sentando las bases para dar forma y alcanzar poco a poco el objetivo fundamental que fue la creación de un recurso lúdico virtual pedagógico destinado a llenar el vacío existente en la enseñanza del realismo mágico en el ámbito de las artes plásticas. El resultado final de esta investigación es una aplicación web diseñada para proporcionar a docentes y estudiantes una herramienta interactiva y educativa sobre el realismo mágico y sus principales exponentes en Latinoamérica.

La aplicación web desarrollada ofrece una solución concreta a las limitaciones identificadas en la investigación. Al proporcionar un recurso lúdico y virtual, la aplicación busca no solo llenar un vacío educativo sino también estimular el interés y la participación tanto de los estudiantes en el aprendizaje, como de los docentes en la enseñanza del realismo mágico en las artes plásticas.

Además de haber contribuido al conocimiento y comprensión del realismo mágico en el ámbito educativo de las artes plásticas, este trabajo también ha brindado una herramienta práctica y accesible para su enseñanza. La aplicación web representa un paso adelante en la integración de nuevas tecnologías y enfoques pedagógicos para enriquecer la experiencia educativa en el campo de las artes plásticas en Latinoamérica. Con el desarrollo de este recurso, se espera estimular el interés, la creatividad y el aprendizaje continuo en el fascinante mundo del realismo mágico.

## 11. Bibliografía

- Amar Rodriguez, V. M. (2010). La Educación en Medios Digitales de Comunicación. *Revista de Medios y Educación*, 115-124.
- Arenas, J. F. (1982). *Teoría y Metodología de la Historia del Arte*. Barcelona: Editorial del Hombre.
- Aulacm. (s.f.). *aulacm.com*. Obtenido de <https://aulacm.com/que-es/gamificacion-significado-definicion-ejemplos/>
- Becerra, T. J. (s.f.). *Universidad de Oriente*. Obtenido de <https://www.uo.edu.mx/blog/los-medios-tecnol%C3%B3gicos-y-las-tics-en-la-educaci%C3%B3n>
- Belén, L. R. (2009). Arquetipos e inconsciente colectivo en las artes plásticas a partir de la psicología de C. J. Jung. *Arte, Individuo y Sociedad*, 37-50.
- Belloch, C. (2012). *Unidad de Tecnología Educativa*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Castillo Muñoz, J. (2013). *Un espacio lúdico en las Artes Plásticas*. Chía: Universidad de la Sabana.
- Contreras Espinoza, R. S., & Eguia, J. L. (2016). *Gamificación en las Aulas Universitarias*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- Edel-Navarro, R. (2010). Entornos Virtuales de Aprendizaje: la contribución de lo virtual a la educación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 15, 7-15.

- Ferrer García, R. (2005). Diseño de paginas web en la educación. *Tendencias pedagógicas*, 199-220.
- Gaitán, V. (15 de 10 de 2013). *Educativa*. Obtenido de Gamificación: el Aprendizaje Divertido: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- García Ríos, A. S. (2005). Enseñanza y aprendizaje en la educación artística. *El Artista*, 80-97.
- Giuffré, M. P. (1998). El Realismo Mágico en la Pintura Latinoamericana. *Signos Universitarios*, 17-33.
- Gomez, M. d. (2008). *Manual Basico de Historia del Arte*. Cáceres - España: Universidad de Extremadura.
- Hincapié, H. (2021). *Diseño de un videojuego como estrategia de enseñanza dentro de la gamificación que enseñe la vanguardia del surrealismo a niños de quinto grado*.
- Jonathan, C. M., & Gavilanes Aray, B. (2019). *La gamificación del Proceso de Enseñanza Aprendizaje Significativo. Diseño de Aplicación Ludica*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Llorens Largo, F., Gallego Durán, F., Villagrà Arnedo, C., Compañ Rosique, P., Satorre Cuerda, R., & Molina Carmona, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *VAEP-RITA*, 25-32.
- Lozano Suárez, L. (2023). *Realismo mágico y artes visuales: Un acercamiento a la escritura creativa infantil en Zipaquirá*. Zipaquirá - Colombia: Fundación Universitaria los Libertadores.
- Muñoz, J. C. (2000). *Un Espacion Ludico en las Artes Plásticas*. Chia: Universidad de la Sabana.

Nilsson, K. (2012). *El realismo mágico, lo real maravilloso y la novela fantástica*. Umea - Suecia: Universidad de Umea.

Ramos Cruz, G. (2010). Apuntes para reescribir la historia del arte latinoamericano. *La Puerta FBA*, 49-55.

Restrepo González, G. (2000). El Concepto y Alcance de la Gestión Tecnológica. *Revista Facultad de Ingeniería Universidad de Antioquia*, 178-185.

Rodriguez Carot, A. (2022). *Propuesta de mejora en la didáctica de la literatura: el realismo mágico en 1º de Bachillerato*. Castellón de la Plana - España: Universidad Jaime I.

Rodríguez Gallo, J. C. (2022). *Estrategia Didáctica con Base en el Realismo Mágico para Fomentar la Lectura Crítica de los Estudiantes del Ciclo IV de Educación Básica Secundaria*. Bogotá: Fundación Universitaria Compensar.

Rodríguez, L. (2006). Consideraciones teóricas: el realismo mágico y la ciencia ficción. *Hybrido: arte y literatura*, 39-43.

Rodriguez, M. d. (04 de Noviembre de 2021). *Crítica.cl*. Obtenido de El mundo de las Letras, la Palabra, las Ideas y los Ideales. Revista Latinoamericana de Ensayo fundada en Santiago de Chile en 1997: <https://critica.cl/educacion/la-importancia-de-la-historia-del-arte-en-el-curriculum-de-secundaria-y-bachillerato>

Sánchez Rivas, E. (2003). Páginas web educativas: hacia un marco teórico. *Comunicar*, 137-140.

Shórokhova, A. (2019). La Magia de lo Real. Realismo Magico en la Pintura Post Expersionista segun Franz Roh. *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, 254-265.

Solé, P. A. (1985). *Historia del Arte: ciencia y metodología*. Cadiz, Andalucía, España: Revista de Ciencias de la Educación Tavira.

Universidad del Magdalena. (18 de Noviembre de 2023). *Escuela Internacional del Realismo Magico*. Obtenido de <http://realismomagico.edu.co/>

Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje . *Cuadernos hospital de clínicas*, 68-74.

Virguez, Y. (22 de Septiembre de 2017). *Compartir Palabra Maestra*. Obtenido de Los Niños sin Historia, la Educacion Basica y la Historia del Arte:  
<https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/los-ninos-sin-historia-la-educacion-basica-y-la-historia-del-arte>

## 12. Anexos

### 12.1 Anexo A: Obras Plásticas – Proyecto Integrador I y II (Depresión y Sueños)

*“¡Ojala mi breve vida fuese un sueño interminable,  
que mi espíritu no despertase hasta que el fulgor  
de una eternidad anunciase el mañana!  
Si, aunque tal largo sueño fuese dolor y desesperanza,  
sería mejor que la gélida realidad  
de la vigilia...  
...Porque he soñado que el sol resplandecía  
en el cielo estival, lleno de luz bravía  
y de belleza, y mi corazón he paseado  
por climas remotos e inventados,  
junto a seres imaginarios, sólo previstos  
por mí... ¿Qué más podría haber visto?”  
Edgar Alan Poe.*

Del ser humano nacen distintas emociones suscitadas por su realidad, su estado emocional y mental está determinado por las situaciones de su existencia y su entorno, un

entorno social que surge de la interacción con los otros, y son esos otros los que inciden en gran manera en el ser, en el actuar, en el pensar y en el vivir.

Este trabajo busca encontrar en los medios pictóricos la manera de reflejar pensamientos, sentimientos y emociones, en forma de sueños asociados un estado emocional depresivo generado por acontecimientos negativos, concretamente hacia las mujeres. Estos sueños que no tienen que ver con sus añoranzas futuras, sino los sueños que se crean en su mente durmiente o despierta imaginaria. (Sanchez, 2019)

Por el entrelazamiento que existe entre la realidad y la irrealidad en los sueños, se consideró el realismo mágico como el estilo más apropiado para presentar plásticamente este tipo de representaciones. Puesto que los sueños contienen elementos de nuestra realidad pero de una manera alterada, representarlos pictóricamente resulta en pintar “fantasías”, precisamente, “realidades mágicas”. Pero la realidad mágica evoca generalmente utopías, mundos maravillosos y agradables. Para este trabajo, la realidad mágica está dentro de una atmosfera de sentimientos y emociones negativas como la desesperanza, la tristeza, la angustia, el miedo, la culpa, el dolor, la ansiedad, la ira, la frustración, el odio, la baja autoestima y la desmotivación. Todos los sentimientos y emociones asociados a la depresión causada en las mujeres por agresores de su entorno social, agresores que existen en su realidad cotidiana, y a través del abuso psicológico, emocional, sexual, económico o físico, logran invadir sus más profundos sueños.

A partir de experiencias indirectas surgidas en la cercanía de alguien cuyo su nombre será reservado, que experimento situaciones de abuso por parte de agresores, otorgaron la inspiración para la ejecución de las obras a manera de protesta e indignación por todas aquellas mujeres

quienes también han sido víctimas de abusadores. Los agradecimientos son profundos para esa mujer fuerte y resiliente que ha sabido surgir del lodo oscuro de su pasado.

### **Enmarcarse en una vanguardia**

Esta serie de obras pictóricas, tiene una notoria cercanía al realismo mágico más que a cualquier otro movimiento artístico. Sin embargo, no se pensó en ningún momento enmarcarse intencionalmente dentro de una vanguardia, simplemente las características particulares de la obra encajaron en este movimiento.

Según Arina Shórokhova, el término “realismo mágico” fue utilizado por primera vez por el crítico de arte alemán Franz Roh en 1925 cuando la pintura estaba regresando al realismo pero con ciertos estilos que pretendían mostrar lo irreal o improbable en lo cotidiano y común. “El artista edifica y construye nuevos mundos” (Shórokhova , 2019).

Analizando las características de esta vanguardia, podemos comprender que la presente obra hace parte del realismo mágico. Se aproxima en sus representaciones fantásticas a un contexto mágico, más que a lo surreal. Aunque de cierta manera ilógico, más cercano a lo improbable. Tal vez con situaciones imposibles, pero que contienen elementos existentes.

De acuerdo a esto, podemos encontrar que los seres representados en cada pintura existen dentro de la realidad pero inmersos en situaciones y escenarios que no son posibles o bastante infrecuentes. Así, podríamos comentar después de apreciar las obras a exponer en este trabajo que en su relación con el realismo mágico: “Es posible tener caimanes dentro de una iglesia, sin embargo no es posible que los caimanes floten en el aire. Es posible que una mujer encuentre a un ciervo en un bosque, sin embargo no es posible que nazcan cuernos de ciervo en la cabeza de una mujer. Es posible que las mariposas se acerquen a una mujer, sin embargo no es posible que

las mariposas puedan elevarla al cielo. Es posible que haya mujeres en un desierto, sin embargo no es posible que florezcan dalias, hibiscos y lises de sus oídos, su boca o su rostro”.

En este trabajo, cada escenario fue idealizado tomando como componentes imaginaciones, sueños y fantasías, luego, representado en el lienzo. Cada elemento de la composición fue buscado y explorado dentro de recursos disponibles físicos y digitales para ser tomados como referentes visuales. Así, cada elemento “real” fue ubicado dentro de las composiciones “mágicas”.

### **Medios, técnica y proceso.**

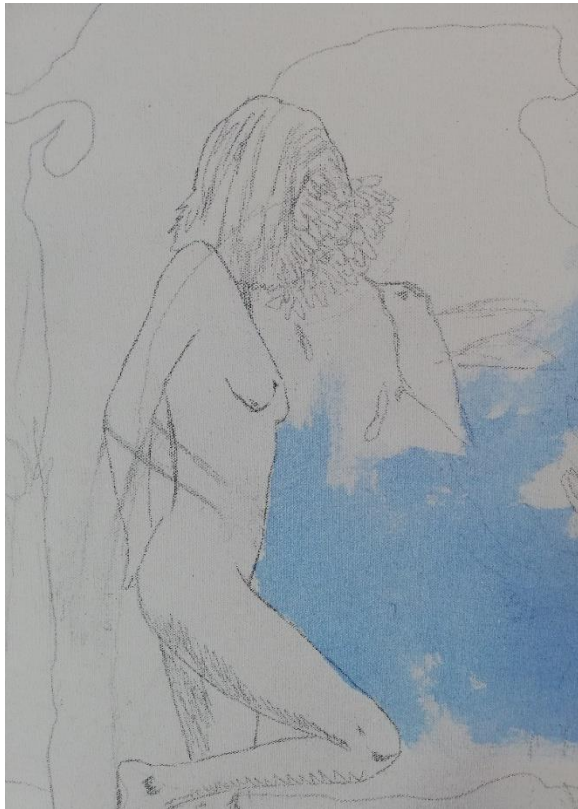
Las obras fueron realizadas sobre lienzos de 70cm x 100cm con lápiz y pintura acrílica aplicada con diferentes tipos de pinceles. Todas las obras se direccionaron horizontalmente al contener en su mayoría campos abiertos, paisajes, o escenarios amplios.

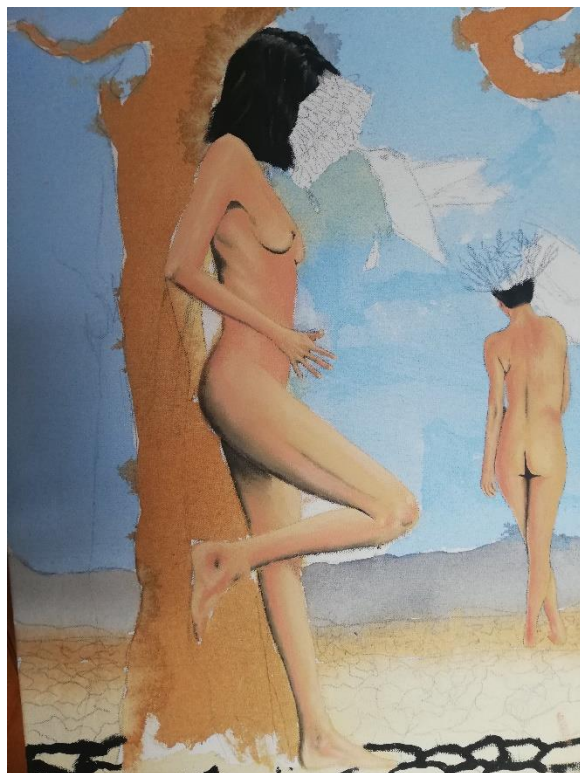
Las manchas fueron claves en diferentes secciones. El juego de luces y sombras requirió de cierta medida de difuminaciones que en la pintura acrílica demandan un poco de rapidez al realizarse sobre mojado por ser este medio de secado rápido, aunque es evidente en las obras que también se trabajaron difuminaciones con la técnica del pincel seco. Se emplearon también algunas veladuras para crear ciertas transparencias comunes en el realismo.

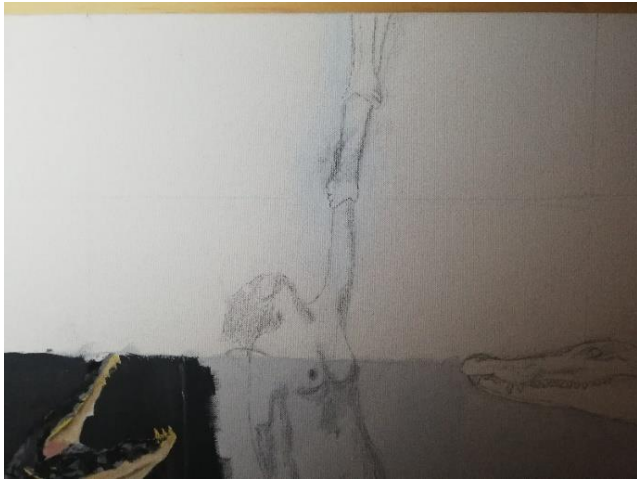
Inicialmente se esbozaron las imágenes con lápiz sobre el lienzo en blanco. Nunca se realizaron bocetos previamente en hojas a escala menor puesto que esto suponía tiempo que apremiaba y era valioso para la terminación a tiempo. Por esta razón se realizaron los dibujos de una vez sobre el lienzo borrando y corrigiendo hasta obtener por lo menos las formas básicas, la ubicación de los elementos en el espacio, y los tamaños establecidos.

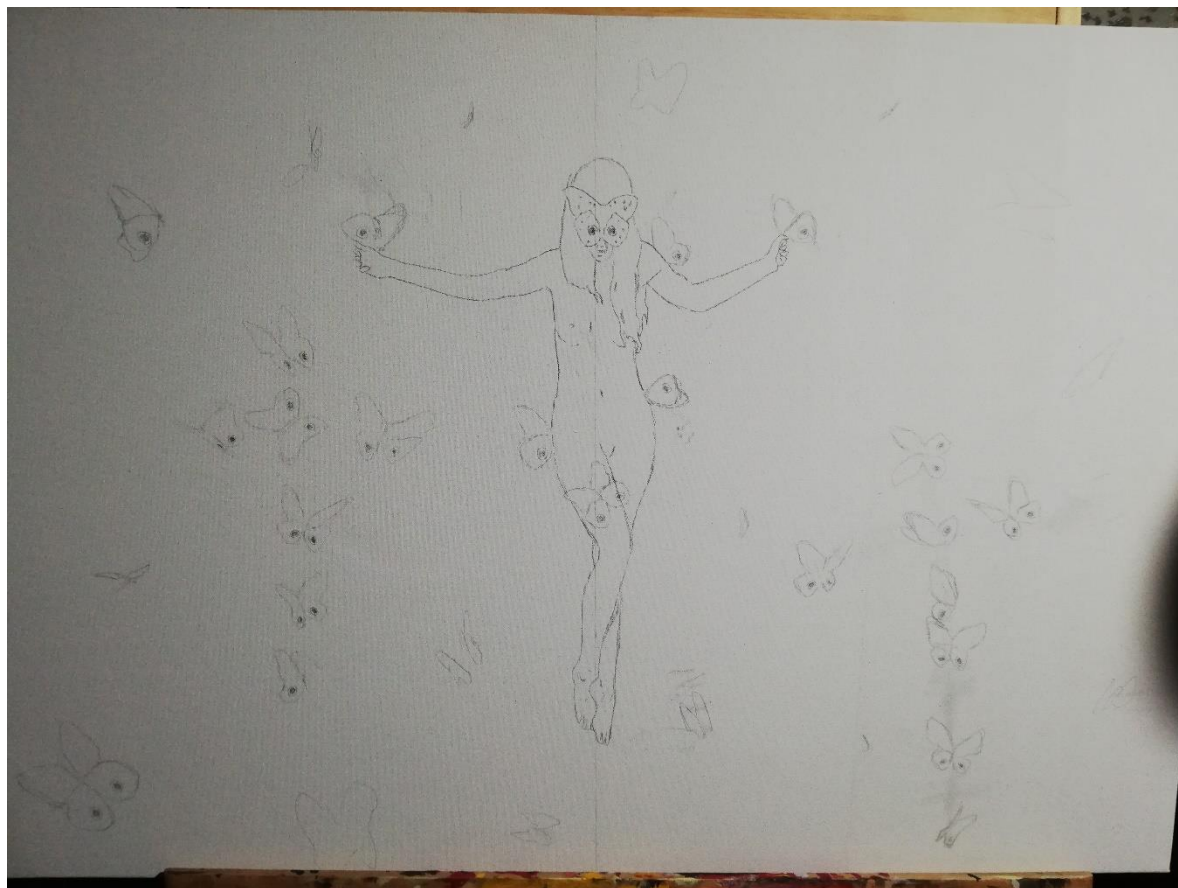
Seguidamente, se insinuaron los colores principales de las obras con aguadas, esto sugería una posible idea de los tonos a modo general en la obra y permitía hacer cambios a tiempo en caso de decidirse a hacerlos. Al tener definidos los tonos generales, se comenzó a expandir colores más sólidos y planos sobre las formas para luego poco a poco enriquecer con texturas o difuminaciones según la necesidad para un resultado visual cercano en lo posible a la realidad y naturaleza de los elementos. Los detalles más pequeños y las luces se afinaron al final de cada obra para darla por terminada.

A continuación se muestran algunas imágenes que evidencian el proceso descrito:











## Las pinturas

Según la intención de la obra expuesta anteriormente, cada obra está cargada de significados dentro del contexto de la depresión en los sueños de mujeres abusadas, es por esto que en todas las obras hay mujeres, y se recrean gestos o escenarios improbables donde la amenaza, la agresión o el peligro están presentes en ambientes casi sombríos.

Ya que todas las obras son sueños, esta primera obra se titularía: “Sueño de Angustia en el Desierto”. Esta imagen representa la angustia que tienen unas mujeres-flores que se encuentran en un desierto, en donde en medio de la aparente belleza de flores y colibríes, las mujeres-flores se duelen de la penetración que ejercen los colibríes para succionar algo de ellas. En medio de la escena de angustia yace una mujer-flor marchita (muerta), que ya no tiene más quedar porque fue despojada por los colibríes.



La segunda pintura se podría titular: “Sueño de Culpa en el Bosque”. Refleja la culpa como un sentimiento que puede ser autodestructivo para una mujer que equivocadamente se puede culpar a si misma por manipulaciones o prejuicios sociales. En muchos de los abusos a las mujeres, son las victimas quienes se tribuyen la responsabilidad a causa de agresores que las manipulan para hacerles sentir la culpa.

Dentro de un bosque gris y nublado, un ciervo se encuentra parado y dispuesto para luchar contra una mujer que no tiene la voluntad de hacerlo, en lugar de eso, llora desconsoladamente al sentirse culpable por el cadáver de un ciervo que representa un suceso desastroso en su vida, un abuso.



Una tercera pintura: “Sueño de Miedo en la Iglesia”, muestra un espacio cerrado, una iglesia en la que buscan refugio muchas mujeres atormentadas, donde se suplica por ayuda en medio de la desesperación. Pero no hay lugar perfecto donde no puedan entrar los agresores, muchas mujeres han sido abusadas por miembros de una iglesia bajo la insignia de la cruz, hacen uso de la fe para cometer abusos a los que ellos mismos consideran pecados pero que esconden en el jardín de flores del perdón divino. Una iglesia con grandes ventanas alberga caimanes hambrientos, una mujer busca por ayuda en el cielo de donde los posibles santos salvadores extienden sus brazos hechos en gesso.



El cuarto y último trabajo pictórico se podría llamar: “Sueño de dolor en el cielo”. El dolor emocional y las secuelas que puede tener una mujer con depresión post-abuso, incluso después de haber transcurrido años, puede ser nefasto. Las heridas son casi irreparables y afectan la vida social en un mundo donde una mujer abusada se siente mirada y señalada.

La mujer de este cuadro imita la posición de Cristo en la cruz, es un gesto de crucifixión que representa mucho dolor en el imaginario social. Las mariposas búho son una especie que en las figuras de sus alas parece que tuvieran unos ojos. En esta escena, esos ojos de mariposa miran, unos miran para señalar, otros miran para juzgar y otros miran para compadecer.



De entre los muchos artistas referentes que dieron luces a este trabajo se encuentran artistas tanto de realismo mágico como de surrealismo, algunos ya considerados clásicos como

otros contemporáneos y activos en la actualidad. Cada referente fue una parte de la fuente ya sea desde la técnica, el estilo pictórico, la temática, etc. Se pueden mencionar los siguientes artistas plásticos, en su mayoría latinoamericanos: Antonio Donghi, Leonora Carrington, Remedios Varo, Frida Kahlo, Stanislao Lepri, Kevin Sloan, Mario Gómez, Guillermo Lorca García, Darwin Cruz.

### **Bibliografía**

Arbeláez, S. L. (2009). ¿Por qué las mujeres se deprimen más que los hombres? *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 316-324.

Munevar, M. C., Perez, A. M., & Guzman, E. (1995). Los Sueños: Su Estudio desde una Perspectiva Interdisciplinaria. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 41-58.

Research, F. f. (16 de Mayo de 2019). *Mayo Clinic*. Obtenido de <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/depression/in-depth/depression/art-20047725>

Sanchez, L. (31 de Julio de 2019). *Diario Femenino*. Obtenido de Lo que sueña alguien con depresión: ¿el ánimo influye en los sueños?: <https://www.diariofemenino.com/psicologia/significado-de-los-suenos/lo-que-suen-a-alguien-con-depresion-el-animo-influye-en-los-suenos/>

Shórokhova, A. (2019). La Magia de lo Real. Realismo Magico en la Pintura Post Expresionista segun Franz Roh. *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, 254-265.

## 12.2 Anexo B: Encuesta (Realismo Mágico en las Artes Plásticas)

Este formulario pretende entender como los docentes de arte conceptualizan y enseñan este movimiento en las instituciones educativas. Consta de seis preguntas que son clave para el desarrollo de un recurso educativo en proyecto. ¡Profe, gracias por su diligenciamiento!

- Nombre completo del docente
- ¿Cómo definiría el Realismo Mágico?
- En su experiencia como maestro, el realismo mágico es enseñado en los colegios como:
  - Corriente artística
  - Corriente literaria
  - Corriente plástica
- ¿Usted como docente de arte enseña sobre el realismo mágico?
  - Sí
  - No
- ¿Qué piensa de que los alumnos aprendan jugando? Escoja una o varias opciones:
  - Aprender jugando podría llevar a que algunos estudiantes no tomen en serio la importancia del conocimiento teórico
  - El juego capta la atención de los estudiantes y les ayuda interiorizar mejor la información
  - La introducción de actividades lúdicas podría dar la impresión de que la educación es menos seria
  - Aprender jugando es una estrategia efectiva

- Equilibrar juego y métodos tradicionales es esencial
- ¿Cree usted que en la enseñanza de las artes plásticas es importante el uso de recursos virtuales?
  - Sí
  - No
  - Tal vez
- ¿Si existiera una aplicación web de libre acceso para la enseñanza del realismo mágico en las artes plásticas como parte de la historia del arte latinoamericano la usaría en su quehacer pedagógico?
  - Sí
  - No
  - Tal vez