

ARTE Y TECNOLOGÍA, SU INTERACCIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DISEÑO

JUANA CONCEPCIÓN GARCÍA RUIZ

Profesora Titular de Enseñanza Secundaria en Escuelas de Arte
Consejería de Educación del Gobierno de Canarias.. Islas Canarias. España

Este trabajo presenta resultados de la Investigación Tutelada de D^a Juana Concepción García Ruiz para optar a la Suficiencia Investigadora del programa de Doctorado de "Educación Artística y Gestión Cultural" y que ha dirigido el Dr. Francisco Aznar y la Dra. Victoria Batista.

-This work presents results of the Charged Investigation of Mrs Juana Concepción García to opt for the Investigating Sufficiency of the Doctorate program of "Art Education and Cultural Management" (Universidad de La Laguna. Spain) and that has been directed by the Dr. Francisco Aznar and the Dr. Victoria Batista

RESUMEN

El trabajo que presentamos está basado en un estudio de los medios y soportes sensibles relacionados con la imagen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el marco educativo de las enseñanzas de artes plásticas y diseño, así como la interacción con nuevas formas tecnológicas de expresión artística y didáctica.

Los cambios promovidos por las tecnologías actuales plantean nuevos enfoques en los contenidos y metodología de la enseñanza, así como en los programas educativos. Se propone que éstas deben ser una vía canalizadora del Arte y la creatividad en esta formación.

PALABRAS CLAVE: nuevas tecnologías, Enseñanza Secundaria, Artes Plástica y Diseño.

ABSTRACT. Art and Technology, their interaction in the process of learning- teaching in the plastic arts and the design

The work we show is based in a study of the means and sensitive resources related to the image inside the process of learning – teaching in the educative frame of the design and plastic arts teaching, as well as the interaction with new technological forms of the artistic and educational expression.

The changes promoted by the actual technologies pose new focuses in the contents and methodology teaching, as well as educative programmes. It is proposed which those ones must be a channelled way of the creativity and art in this vocational training.

KEY WORDS: New technologies, Secondary Level Education, Plastic Arts and Design.

INTRODUCCIÓN

Los cambios promovidos por las tecnologías actuales plantean nuevos enfoques en los contenidos y metodología de la enseñanza, así como en los programas educativos. Se propone que éstas deben ser una vía canalizadora del Arte y la creatividad en esta formación.

El desarrollo de actitudes de conocimiento y respeto hacia las actividades artísticas y el Patrimonio, debe estar paralelamente ligado a los cambios sociales, culturales y económicos de nuestras sociedades, “la multiculturalidad es una manifestación de la creatividad de hombres y mujeres” como expresa el Informe Mundial sobre la Cultura [Informe Mundial sobre la cultura. Diversidad cultural, conflicto y pluralismo'. Mundi-Prensa/UNESCO 2002-2003], por tanto las disciplinas artísticas con las diversas corrientes estéticas, definen y valoran este conocimiento, la creatividad se expone como transformadora histórica con marcos diferenciados.

Las tecnologías deben ser el medio conducente, de estrategias usadas para el crecimiento intelectual y ético de nuestras sociedades. Serán una vía no un fin, el Arte y la creatividad deberán primar en los objetivos de esta formación artística.

El trabajo que presentamos está basado en una investigación de los medios y soportes sensibles relacionados con la imagen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el marco educativo de las enseñanzas de artes plásticas y diseño, así como la interacción con nuevas formas tecnológicas de expresión artística y didáctica.

1. MASS-MEDIA Y TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN.

INTERACCIÓN SOPORTE-ARTE

Los Mass-media en la educación artística tienen una presencia interactiva, en el que lo fundamental son las conexiones y posibles combinaciones de los distintos medios. La utilización de estos viene ofertada para poder ser utilizada en situaciones de aprendizaje diversas, de acuerdo con decisiones del profesor, aportando la suficiente orientación para lograr los objetivos artísticos marcados en este campo, de forma que la realización depende de estas propuestas y de las respuestas creativas que el alumno efectúa.

Como consecuencia de este carácter

interactivo, las diferentes manifestaciones artísticas se integran en los materiales, en el convencimiento de la importancia de la idea comunicativa en el proceso didáctico.

Los mass-media, integrados en fotografía, cine, gráficos, audio y animación, elaborados en un ordenador expresan un lenguaje que puede ser tratado desde el campo creativo. Esta combinación debe proporcionar un entorno variable de información donde la experiencia creativa prevalezca y sean los medios el cauce de expresión.

2. CONTEXTUALIZAR Y SOCIALIZAR LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Los sistemas educativos son parte esencial y activa de las estructuras culturales, sociales y económicas de nuestras sociedades. Su principio es el aprendizaje; este desarrolla conocimiento y creatividad, marca pautas de comprensión sobre realidades diversas y promueve la participación con procesos interactivos que desembocan en la creación de obras. Rudolf Arnheim decía que “la deficiencia en las instituciones educativas se debe a la poca importancia que se le otorga al pensamiento visual” [Arnheim, Rudolf. El pensamiento visual. Ed. Paidós, Barcelona 1990], entonces se debe propiciar situaciones de diálogo y cooperación, sirviéndose de los recursos y materiales actuales para llegar a la realización creativa de imágenes y obras finales.

Por tanto, hay que participar activamente en la educación artística dentro de estrategias más amplias y transformadoras de la sociedad, lo que implica coordinar esfuerzos con diversos medios, más allá de los límites de las instituciones, ampliando los campos creativos dentro de todos los niveles de enseñanza y de la sociedad.

3. INTEGRACIÓN DE LOS NUEVOS MEDIOS EN LA METODOLOGÍA DIDÁCTICA DE LAS ARTES

Este nuevo contexto permite acercar datos de realidad que promueven iniciativas dando una visión prospectiva de este proceso, ya que se necesitan propuestas curriculares y tecnológicas que complementen lo existente, para incorporar nuevas alternativas pedagógicas y tecnológicas que aumenten las posibilidades de creación y difusión.

Proyectar y diseñar metodologías educativas

así como el diseño de infraestructuras, permite abrir campos de conexión hacia la realidad artística de nuestro tiempo

La pintura, la fotografía, el video, el cine se ven transformados por las nuevas aportaciones, la tecnología digital aplicada es una realidad, las empresas y centros educativos se están equipando para integrarse en este proceso. En estos medios se agrupan diversas herramientas que facilitan la creación de proyectos que van a contener los materiales del curso en distintos formatos, tales como textos, audio, gráficos, animaciones, y vídeo. Aunque cada una de ellas tiene un propósito específico en el proceso de enseñanza, es conveniente analizarlas e interrelacionarlas con el arte, de modo que se eviten problemas derivados de un uso exclusivamente técnico.

4. EXPERIENCIAS DOCENTES

Los encuentros que se llevan a debate dentro de las disciplinas gráficas definen la ampliación de currículos de los ciclos de la familia del diseño gráfico con aplicación de tecnologías actuales.

Estas propuestas se concretizan como puntos a tener en cuenta y se encuadran en la anexión de los procesos digitales al campo creativo, se observa que el estudio del inglés favorece estas disciplinas y su comunicación. Por último los presupuestos e infraestructura se interrelacionan con estudios de mercado en los que interviene la formación del profesorado, ya que las tecnologías demandan experiencia continua y actualizada.

En esta línea el profesorado de diversos ámbitos artísticos participa de la inclusión progresiva en las programaciones. Esto abre posibles futuros debates de las familias gráficas implicadas en este nuevo proceso que se establece como realidad actual.

En este momento se empiezan a establecer cauces interconectados en el campo educativo y pedagógico, los docentes relacionados con el campo artístico tienen mucho que decir y aportar desde un aspecto educativo y de formación.

5. CONCLUSIONES

La viabilidad de concreción de un proyecto educativo, cultural, artístico e interdisciplinar está vinculado a la selección de constantes, con análisis de variables de todas las disciplinas artísticas, atendiendo a

sus peculiaridades, estructuras y formas.

Debido al conocimiento y praxis sobre lo imaginario y creativo del Arte estamos en una posición emergente para contribuir al campo de la cultura visual mediante la reconfiguración de nuestro sistema educativo. Esto abre interrogantes para debates que generan propuestas serias y reflexivas que nos implican en proyectos innovadores y creativos.

Atendiendo a la observación del contexto y el sistema educativo específico de las artes plásticas y el diseño, se proponen los objetivos que se deben llevar a cabo para la estructuración y la interacción del Arte y la tecnología en nuestros centros y del sistema educativo que lo conforma. Estos objetivos, en la era de la información y del conocimiento global, deben ser:

OBJETIVOS GENERALES

- Los sistemas educativos deberán plantear, realizar y aplicar investigaciones significativas en el campo del Arte, diseñando programas que lleven a mejorar constantemente los logros creativos y técnicos.
- Ofertas educativas más amplias que no dejen de lado los valores éticos culturales, históricos y artísticos de nuestras comunidades.
- La infraestructura escolar proveerá un ambiente de aprendizaje integral y estimulante que contribuye al interés por las manifestaciones artísticas en todas sus facetas
- Las escuelas de arte habrán de ser promotoras de la creatividad y el trabajo en equipo en todos los niveles.
- Interacción con todos los sectores de la sociedad e implicación de la comunidad educativa en esta.
- La igualdad en la accesibilidad se debe contemplar, desde todos los niveles, ámbitos y situaciones físicas y geográficas.
- Debe haber una integración en su totalidad de la comunidad educativa para llevar a cabo un cambio integral. La formación de esta comunidad debe ser constante y apoyada por las administraciones correspondientes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Los estudiantes valoraran el arte de otras culturas y sus lenguajes expresivos, aprenden a respetarlas y a ver el mundo como una gran comunidad .

- La evaluación, el progreso del estudiante se centrará en el talento, las habilidades y las aspiraciones individuales.
- Un proyecto basado en el conocimiento de las expresiones artísticas compromete a los estudiantes con problemas del mundo real, con y preguntas relevantes para la humanidad en general.
- Las definiciones del lenguaje visual serán reformuladas y elaboradas con interacción del Arte y la tecnología.
- La enseñanza y el proceso de enseñanza-aprendizaje deben transformarse con el entorno multimedia y su interactividad, el alumno se convierte en una parte activa y participativa de este.
- Se promoverá la formación y desarrollo de las capacidades con las especificidades de cada alumno en su diversidad.
- Los estudiantes aprenderán a pensar, a razonar y hacer valer sus decisiones, observando valores inherentes a la democracia.
- Adecuación de la infraestructura con tecnologías actualizadas con organización de centros y comunidades.
- Se establecerá una formación continua y actualizada del profesorado implicado en el proceso educativo.
- Equipos educativos con coordinadores, técnicos y especialistas que ensambren todo este proceso de integración en las tecnologías actuales.

El Arte como vehículo de comunicación, al igual que cualquier otro código simbólico-comunicativo, también puede ser "enseñado" y "aprehendido". El trabajo está entonces en determinar las condiciones para el proceso de enseñanza-aprendizaje, para la elaboración y socialización de ese conocimiento, siendo en su práctica una manifestación en el tiempo de desarrollo tecnológico, con posibilidades de multiinterpretación en todas sus vertientes y manifestaciones.

BIBLIOGRAFÍA

- Altarejos, F. , Rodríguez, A. Fontrodona J. "Retos educativos de la globalización". Ed. Universidad de Navarra, 2003.
- Bosch, Cols. Hacer Plástica. Un Proceso de Diálogos y Situaciones. Ed. Octaedro. Barcelona 2002.
- García, Valcárcel. Ana. "Tecnología educativa: Implicaciones educativas del desarrollo tecnológico".

Ed. Muralla. Madrid 2003.

Laguen, Aranzadi . Crecimiento Económico y las Artes. Soc. Gral. Autores de España (Iberautor).Madrid 2002.

Llopis, Carmen. Recursos para una educación global. Ed. Narcea S.A. Madrid 2003.

Mortola, Gustavo. Estrategias para explorar los medios de comunicación. Ed. Novedades Educativas. 2001.

Paton, Adelman. Una carrera contra reloj. Ed. Akal.S.A. Madrid 2003.

UNESCO. (1998). "Informe mundial sobre la educación. Los docentes y la enseñanza en un mundo en mutación". Madrid: Santillana/ Ed. UNESCO.

La correcta cita de este artículo es / The correct citation for this article is: GARCÍA Ruiz, Juana Concepción "Arte y Tecnología, su interacción en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las Artes Plásticas y el Diseño". Revista Digital semestral Arsdidas, nº 1 (diciembre 2004), <http://www.arsdidadas.org/revista/>