

Arte, Proyectos y Tic en la escuela: El viaje de un cuento

GTE 20 – MEPLat - Miradas, Escutas, Práticas: Educação Musical na América Latina

Comunicação

Susana Coqui Dutto

Universidad Nacional de Villa María

coquidutto@yahoo.com.ar

Resumen: El presente proyecto se plantea como una investigación en desarrollo aplicada a través de las artes, que se realiza a partir de un desarrollo tecnológico innovador y la observación y análisis de su aplicación integradora en el aula. Se plantean tres etapas de trabajo. Primero, la construcción colectiva de un producto artístico literario y musical destinado a la infancia. Para ello hemos convocado a artistas de 10 países miembros de MOCILYC¹, lo que propone un producto arraigado en una geografía, vocabulario, historias, personajes, que forman parte de la cultura viva de nuestro continente. El proceso de construcción colectiva es documentado y compartido a través de una página web español/portugués: www.elviajedeuncuento.com. Este sitio se propone como punto de partida para el desarrollo de la segunda etapa de trabajo, que consiste en la capacitación para el uso del producto artístico mediado por la tecnología como disparador en el desarrollo de contenidos escolares. Se complementa con la creación de un aula virtual en la cual se incorporan ideas y modelos abiertos de uso del material en diferentes áreas (artística-tecnológica- literaria- informática-ciencias). Los procesos y productos elaborados en cada aula/institución se incorporan a la plataforma, con el propósito de generar diálogo con el resto de los participantes. La etapa final propone el análisis de la aplicación de este producto y metodología en el aula. Esto se realizará a través de una encuesta elaborada para este fin y del análisis y observación de los productos realizados por cada grupo experimental.

Palabras clave: Arte colectivo; Innovación educativa; Desarrollo tecnológico

¹ Mocilyc és la sigla del “Movimento da Cancão Infantil Latino-americana e Caribenha”, organizado por Rosy Greca. <https://cantaroarteeducacao.com.br/mocilyc-movimento-da-cancao-infantil-latinoamericana-y-caribenha-por-rosy-greca/>

Fundamentación

Las tecnologías de la comunicación y de la información -TIC- son herramientas que en el presente atraviesan nuestra cotidianeidad. Nos ofrecen la posibilidad de ampliar nuestros conocimientos del mundo, su historia, su geografía, su actualidad, sus nuevas maneras de relacionarse y funcionar. No es casual que el sistema educativo haya incorporado su uso a través de espacios específicos de formación en los diferentes niveles educativos y que, en los últimos años, se haya procurado fortalecer la capacitación de directivos, maestras y maestros en general. Sin lugar a dudas, la situación generada en el 2020 a partir de la pandemia de Covid-19 y el ASP (Aislamiento Social Preventivo) aceleró de manera vertiginosa el aprendizaje, uso y análisis de la misma dentro del sistema educativo.

Si pensamos a la educación desde una perspectiva de derechos, podemos afirmar que la incorporación de la tecnología en la educación es un recurso que permite ampliarlos en gran medida. Así lo exponen Lugo y López (2019)

Las estrategias de integración de las tecnologías digitales en educación se posicionan en el marco de políticas educativas integrales. Son iniciativas que pretenden reducir las desigualdades educativas y sociales, buscando romper, a través del acceso a las tecnologías, los circuitos que determinan los resultados de aprendizaje en función del origen social de los estudiantes, y garantizar la enseñanza y el aprendizaje de las nuevas competencias que se requieren para ser ciudadano del mundo digital. (LUGO; LÓPEZ, 2019, s/p).

Igualmente, el uso de la tecnología constituye una alternativa de renovación en las prácticas docentes que procuran acercar el contexto educativo formal a la cotidianeidad de muchos niños y adolescentes que interactúan con la tecnología (celulares, juegos en línea, redes sociales, plataformas musicales, etc.) de manera permanente.

Sin embargo, desde nuestra perspectiva, su uso en el aula está habitualmente ligado a determinados contenidos y formas de transmisión que mantienen una distancia entre el uso educativo y el uso social. De algún modo, la incorporación en el aula se observa un tanto

forzada, al ser quizá complejo para los maestros y maestras a cargo, su implementación en el desarrollo curricular. De esta observación surgen numerosas preguntas:

¿Cómo propiciar que el uso de estas herramientas, produzcan un verdadero interés en los estudiantes y no se conviertan en una repetición de actividades tradicionales en otro formato? ¿Cómo lograr que su uso sea algo natural y placentero para el maestro/a y no tan sólo una necesidad de actualización o requisito del sistema? ¿Existen modelos a seguir en el uso de las TIC? Sennet (2009) nos propone como perspectiva la búsqueda de modelos relevantes a seguir, como una manera de desarrollar y mejorar nuestras propias maneras de enseñar:

Así como los artistas se forman a partir del contacto y la familiarización con las «buenas» obras de arte, lo mismo podría pensarse para el aprender a enseñar. ¿Hay buenas obras de enseñanza?, ¿las podemos detectar? ¿Existen los grandes en este campo? Vale la pena buscarlos. Aunque sin caer en la concepción modélica que generalmente acontece dentro del formato escolar. (SENNETT, 2009).

De algún modo esta reflexión de Sennet nos permite suponer que la mejor manera de favorecer la incorporación de las TIC en las prácticas educativas quizá no sea sólo la capacitación en torno a los beneficios de su uso, sino generando modelos de desarrollo que puedan ser incorporados de un modo natural y placentero y que vayan ampliando su dominio en el área. Nos parece importante proponer que el mismo maestro sea quien experimente y aprenda en relación al formato, manteniendo su rol de guía y tutor en el área disciplinar específica, pero asumiendo el desafío tecnológico de manera compartida con los y las estudiantes. Coincidiendo nuevamente con Sennett (2009) y Dubet (2006),

Hacer un buen trabajo significa tener curiosidad, investigar y aprender de la incertidumbre (...) El buen tratamiento (la buena enseñanza) ha de admitir el experimento, la exploración (...) El oficio autoriza un aprendizaje por tanteo y experimentación (ALLIAUD, 2010).

Lugo y López (2019) nos proponen determinados requisitos para que las TIC cumplan el rol de innovación que se les demanda en la actualidad:

-Concebir su uso como herramienta cognitiva, más allá de su valor como soporte informático. -Considerar la educación en las tecnologías como

algo mucho más potente y complejo que aprender a acceder a información.

- Promover la producción de contenidos en distintos lenguajes y formatos.
- Fomentar la educación en cooperación, la conformación de comunidades de aprendizaje y el desarrollo de redes en torno al conocimiento.

En relación a las características descritas, se proponen tres categorías para pensar la innovación y la integración de las TIC en los proyectos institucionales: aprender sobre las TIC, aprender con las TIC y aprender a través de las TIC.

Sin embargo, las propuestas que hemos observado de uso en el aula, son desarrollos teóricos de numerosos contenidos, textos que permiten consultas en línea o profundizar a través de links, con hermosas imágenes o propuestas de películas para luego ser motivo de debate y análisis. De algún modo son como los nuevos “manuales” a los que se recurre, ya no en papel, sino en línea. Prácticamente ninguna de las páginas consultadas invita al desarrollo de contenidos que puedan compartirse y crearse entre pares, al modo en que lo proponen algunas aplicaciones como *wattpad*, en las que chicos y chicas se relacionan para imaginar una historia de manera conjunta, o proponer a alguien a quien no conocen que escriba sobre personajes que imaginan entre todos.

Por otro lado, entendemos que esta herramienta constituye una oportunidad única para que el desarrollo de contenidos, se realice desde una mirada verdaderamente integradora de la educación, donde las áreas disciplinares se conectan y relacionan naturalmente, como la vida misma. Para el desarrollo de este concepto tomamos como referencia a Illán y Pérez (1999), quienes entienden por integración curricular:

[...] una modalidad de diseño del currículo, fundamentado en la concurrencia/colaboración/interconexión de los contenidos de varias disciplinas, para abordar un aspecto de la cultura escolar, a través de un modelo de trabajo cooperativo de profesores que incide, a su vez, en la metodología, en la evaluación y en el clima general del centro (ILLÁN; PÉREZ, 1999, p. 20).

Desde una perspectiva humanista de la educación, el arte y sus diferentes expresiones se constituyen en el área de confluencia por excelencia de los diferentes contenidos que forman parte de los saberes reconocidos como imprescindibles en el

desarrollo de todo ser humano. El arte es una manifestación que perdura cuando una civilización ya no existe, es la expresión más tangible de la cultura en cada momento histórico. Consideramos que el uso de una producción artística como disparadora de contenidos curriculares, contribuye a entender la educación como una manifestación voluntaria de un recorte de la cultura que la sustenta. La educación desde esta perspectiva plantea un desafío sumamente importante: entender el proceso de enseñanza-aprendizaje como una unidad, como un nuevo modo de acercarnos a la pregunta, a la producción, que supere las divisiones disciplinarias estrictas en el abordaje, pero sin perder profundidad ni especificidad en el trabajo posterior que implica. Un cuento, una canción, una poesía, pueden ser el punto de partida para iniciar procesos de aprendizaje de distintas áreas. Por lo tanto, la propuesta artística que se propone, en el contexto educativo, no debería ser extraña al entorno en que se desarrolla, pero a la vez, sería deseable que también sea como una ventana que conecta con dicho entorno con perspectivas diferentes y múltiples, con el objeto de ampliar los horizontes. Igualmente, sostenemos que cada persona que interviene en el proceso educativo –estudiante, docente, familia– es constructora y portadora de cultura. De este modo, el arte deja de ser algo que solo puede ser realizado por unos pocos, para pasar a constituir un modo de expresión y comunicación genuino, que invita a pensar y repensar la existencia y todo lo que en ella ocurre.

Tomamos como referencias principales, desde el fundamento pedagógico, a la “educación por el arte” y desde lo didáctico a la “metodología de trabajo por proyectos”. Ambas líneas teóricas y de trabajo son base y fundamento de la propuesta que se desarrolla, con eje en el uso de las TIC, lo que permite una mirada renovada de las mismas en el panorama educativo.

Propuesta

Desde las diferentes líneas de análisis del hecho educativo que hemos sintetizado en la fundamentación, nos animamos a proponer un desarrollo nuevo, propio y con base en una mirada hacia Latinoamérica, que pueda constituirse en un modelo tecnológico abierto y disponible para ser aplicado en contextos educativos.

Nos anima el desarrollo de un modelo de enseñanza que permite una integración curricular entre varias disciplinas, por un lado, pero a la vez generada a través de tópicos de interés que despierten la curiosidad, el compromiso con el aprendizaje y la creatividad.

El proyecto de investigación de desarrollo aplicado implica entonces tres etapas en su implementación: desarrollar la propuesta de innovación educativa (arte y tic), ofrecer capacitación para su uso y evaluar los resultados de su aplicación.

El mismo presenta las siguientes características educativas que consideramos de valor e interés:

- La producción artística se trata de una construcción colectiva de diferentes artistas latinoamericanos de reconocida trayectoria que escriben un texto y una canción de manera colaborativa. Esto implica un ejercicio de lectura y escucha del otro para continuar la propuesta, invitando a realizar un trabajo similar entre quienes acceden posteriormente al material.
- Implica una apertura al conocimiento y a la interacción entre territorios, culturas e idiosincrasias particulares en busca de una propuesta integradora, pero a la vez respetuosa y feliz en la diversidad.
- La lectura y escucha propone una contextualización de los cuentos y canciones que favorecen una mirada interdisciplinaria (geografía, historia, literatura, música, artes plásticas, teatro, cultura en general), invitando a profundizar según el área de interés.
- Las propuestas de aplicación, se convierte en herramienta para “aprende con” y “a través de”, y no dan ni pretenden respuestas únicas, sino que invitan al uso creativo de los materiales propuestos a partir de las “resonancias” de los mismos con el grupo que los desarrolla, los interpela y toma como referencia.

Entendemos que la investigación aplicada que estamos proponiendo genera en los maestros y el alumnado estados de autonomía, cooperación y colaboración, ya que el

aprendizaje no solo sucede dentro del aula sino también fuera de ella a través de un intercambio fluido y permanente.

Igualmente, invita a que los desarrollos y contenidos que se vayan generando, sean fuente de inspiración para los nuevos usuarios que ingresen a la plataforma. Esto será posible a través de las herramientas que facilita la página web.

Por último, al terminar las etapas de desarrollo y aplicación, pretendemos analizar los aportes de la propuesta en los grupos en los que se aplicó. Esta etapa final nos permitirá observar los méritos tanto de la herramienta generada (página web) como de la metodología de trabajo, con el objeto de evaluar cualitativamente ambos aspectos.

Objetivo general:

- Generar una propuesta de innovación educativa a partir de un producto artístico colectivo e integrador (literario-musical) alojado en una plataforma virtual y evaluar su aplicabilidad en la educación formal.

Objetivos específicos:

- Desarrollar un producto artístico colectivo –literario y musical– con artistas de distintos países de América y el Caribe.
- Generar una plataforma web que sirva como soporte y divulgación del producto artístico.
- Brindar un curso de capacitación virtual a docentes, que propicie el uso de la plataforma a través de la Metodología de Trabajo por Proyectos y de la Educación por el Arte.
- Propiciar la realización de productos multimediales por medio de un trabajo colaborativo e integrador, a partir del uso escolar de la plataforma web.
- Evaluar los resultados educativos de la aplicación de la propuesta en los distintos grupos e instituciones.

Metodología y actividades

La propuesta que presentamos se trata de una investigación aplicada de carácter experimental, por lo que se pretende desarrollar un desarrollo educativo innovador, aplicarlo en diversos contextos y observar las repercusiones de su uso.

Desde el año 2019 se desarrolla la página web, que continúa su proceso de escritura y avance constante hasta completar el organigrama previsto.

En el presente 2020, se inicia el curso de capacitación y acompañamiento para docentes interesados/as en aplicar la propuesta en el contexto escolar. Uno de los requisitos es que la misma se aplique de manera colaborativa entre al menos 2 maestras de la misma institución. Es importante señalar que la convocatoria fue abierta, ya que se desarrolló de manera virtual, participando de manera activa más de 200 docentes, que conformaron 28 grupos de trabajo. Las capacitaciones han sido de manera sincrónicas, pero quedan disponibles en el aula virtual para que puedan volver a verse. Igualmente, cada grupo de trabajo sube sus avances al aula de manera constante y miembros del equipo realizan actividades de tutoría a los mismos.

Para la etapa de análisis y sistematización de los datos se prevé realización de una encuesta final como herramienta de registro. La investigación no establece un grupo control específico, por lo que la misma se realizará sobre el total de los grupos que están aplicando la propuesta. Con ella se pretende analizar de manera cualitativa la repercusión del uso de la herramienta (artístico y tecnológica) y la metodología utilizada en su aplicación (educación por el arte, trabajo por proyectos).

Enumeramos las principales actividades que se han realizado hasta la fecha con el objeto de favorecer una comprensión más cabal del trabajo realizado y de la etapa pendiente:

- Contacto con los artistas e invitación a participar.

- Armado del contenido del desarrollo (página web: www.elviajedeuncuento.com.ar)
- Diseño de la página web: estético y de contenidos.
- Traducción al portugués.
- Subida de los contenidos, puesta en línea del producto.
- Convenios interuniversitarios de colaboración para la realización del proyecto: Argentina (Universidad Nacional de Villa María), Perú (Pontificia Universidad Católica del Perú), Guatemala (Universidad Da Vinci), Colombia (Universidad Javeriana), Brasil (UNIRIO, Conservatorio de Música de Río de Janeiro)
- Formación del equipo de capacitadoras latinoamericanas para el curso de implementación en las aulas: Ethel Batres (Guatemala), Adriana Rodrigues Didier (Brasil), María Olga Piñeros Lara (Colombia), Luzmila Mendivil (Perú) Susana Coqui Dutto (Argentina). Reuniones de coordinación y trabajo conjunto.
- -Dictado del Curso Anual de Capacitación Aplicada destinado a directivos y docentes, invitando al uso del dispositivo y brindando las estrategias de implementación en las aulas. La convocatoria se realizó de manera abierta a través de las redes. Las capacitaciones fueron sincrónicas.
- -Creación de un Aula Virtual en la Plataforma Moodle de la UNVM a la que se incorporan los docentes participantes del curso, para realizar un acompañamiento e intercambio en aplicación del recurso en el aula.
- -Seguimiento y acompañamiento del proceso aplicado en cada institución a través del formato de tutorías. Incorporación de los trabajos de los estudiantes a la página web.
- -Sostenimiento de la plataforma virtual que irá incorporando los distintos capítulos y las canciones.

Etapas actuales

Nos encontramos en pleno desarrollo de la propuesta de aplicación del dispositivo en el ámbito educativo a través del dictado de los cursos planificados y del acompañamiento

de los y las docentes que forman parte del Curso Anual que trabajan en grupos institucionales, desarrollando 28 proyectos diferentes.

Continuamos el desarrollo del proyecto artístico, que se encuentra en la etapa final de su recorrido.

En este momento estamos elaborando la encuesta final que será entregada a los/las participantes de la capacitación en el próximo mes de noviembre del presente año 2021, en momento del cierre del curso. La misma será de carácter mayoritariamente cualitativo y tiene el objeto de evaluar las repercusiones del uso del producto artístico a través de la tecnología, como así también proveerá información que permita considerar los aportes del mismo en el proceso educativo.

En la etapa final de la investigación prevista para el ciclo 2022, nos abocaremos al registro cualitativo de las actividades derivadas del dispositivo, al análisis de lo registrado en las diferentes etapas del proceso y de las encuestas, para proponer conclusiones que nos permitan realizar ajustes y mejoras a la metodología como así también actividades de transferencia de la misma.

A modo de cierre

A pesar de estar en la etapa final de la investigación –sin haber concluido el producto artístico ni el curso anual– la diversidad y riqueza de los proyectos que se han presentado nos permite ser sumamente optimistas en torno a los aportes de este desarrollo en la educación. Solo a modo de referencia, podemos mencionar el título de algunos de los proyectos que se están desarrollando como una muestra de la creatividad y del valor de estos: “Un viaje al mundo subterráneo de los zompops de mayo”, “Relatos paralelos”, “El susurro de mi árbol”, “¡La escuela se está hundiendo! Construyendo sobre mallines”, “Canción para vos, plantita de mi patio”, “Azul: colores de mi entorno”, “Río que teje historias”, “Descubriendo mi historia ancestral”.

Cada propuesta se desarrolla en el aula y a través de un trabajo colaborativo de docentes. Los productos que se van realizando (parciales y finales) se van subiendo al aula virtual primero y luego se compartirán en la web. El vínculo entre la producción artística contemporánea y situada en nuestro territorio con el ámbito escolar, ya es de por sí un logro que consideramos sumamente importante. Igualmente, la creatividad que se observa en las propuestas que se están desarrollando en las distintas instituciones y la permanencia de quienes iniciaron el Curso Anual –con deserción prácticamente nula– son indicadores incipientes que nos llenan de alegría y optimismo. Esperamos poder compartir los resultados finales el próximo año y que los mismos nos animen a continuar desarrollando y difundiendo este tipo de proyectos innovadores donde la tecnología y el arte se unen para favorecer aprendizajes significativos, con raíz en nuestro entorno cultural y geográfico, que despierten la pregunta y que puedan aprovechar positivamente las herramientas tecnológicas actuales disponibles entre niños, niñas y jóvenes.

Referencias

ALLIAUD, A. Experiencia, saber y formación. *Revista de Educación*, n. 1, p. 141-157, 2010. Disponible en: https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/view/11. Acceso en: 11 oct. 2021

DUTTO, Coqui. *Viaje de un cuento*. Disponible en: www.elviajedeuncuento.com. Acceso en: 11 oct. 2021

LUGO, M.; LÓPEZ, M. Clase 1: La institución educativa en la cultura digital. La educación desde una perspectiva de derechos. Módulo: *Integración de las TIC en la gestión de las instituciones educativas*. Especialización Docente de Nivel Superior en Conducción y Gestión. Córdoba: ISEP- Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, 2019.

LUGO, M. T.; LÓPEZ, M. Clase 2: Diseño y planificación de proyectos TIC. Módulo: *Integración de las TIC en la gestión de las instituciones educativas*. Especialización Docente de Nivel Superior en Conducción y Gestión. Córdoba: ISEP- Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba, 2019.

ROMEU, N. I.; SAORÍN, J. M. Integración Curricular: respuesta al reto de educar en la diversidad. *Educar en Revista*, n. 41, p. 17-40, jul./set. 2011.

SENNETT, R. *El artesano*. Barcelona: Anagrama, 2009.