



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA LA INCLUSIÓN DE TIC EN PROPUESTAS DE ENSEÑANZA PLÁSTICA-VISUAL

1.- Introducción

El propósito general del PAD –Programa de Alfabetización Digital- es

“Acompañar, mediante diversas líneas de acción, el trabajo pedagógico que los supervisores, directores, profesores, maestros del Nivel Primario y CEC de la provincia de Buenos Aires llevan a cabo en la cotidianidad escolar para que logren apropiarse de saberes vinculados a la exploración y uso de herramientas TIC (alfabetización digital) y potenciar la enseñanza, a la luz de la integración curricular de las TIC, en pos de la ampliación de los repertorios culturales digitales de los alumnos (alfabetización digital)”¹.

En el área de la Educación Artística, integrar las nuevas tecnologías se transforma en una oportunidad para que entren en la escuela formas actuales y más democráticas de acceso a la cultura, las que privilegian el trabajo colaborativo, los proyectos colectivos, la experimentación y la construcción de conocimiento a partir del diálogo con prácticas artísticas e imágenes de amplia circulación social.

Podemos leer en los Diseños Curriculares:

“Es un desafío, por lo tanto, repensar la disciplina trascendiendo los límites de lo que tradicionalmente se ha considerado arte y comenzar a incorporar en la escuela, el análisis de otros fenómenos visuales generados por ejemplo por los medios de comunicación y las nuevas tecnologías. En este contexto es donde se produce el diálogo con la imagen fotográfica, digital, virtual; los videojuegos, Internet, los dibujos en la televisión; imágenes que plantean nuevas formas de explorar, comprender, leer el mundo; como así también, nuevos modos de ver, conocer y representar. Acciones que invitan a interactuar dinámicamente “en” y “con” la cultura imponiéndonos a los docentes el desafío de incorporar saberes “no escolarizados””².

¹ Dirección Provincial de Proyectos Especiales (2013) Programa de Alfabetización Digital para escuelas primarias y CEC de la Provincia de Buenos Aires, http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/organismos/direccion_de_tecnologia_educativa/pad/descarga/s/PAD%20con%20nomina%20y%20bibliografia.pdf

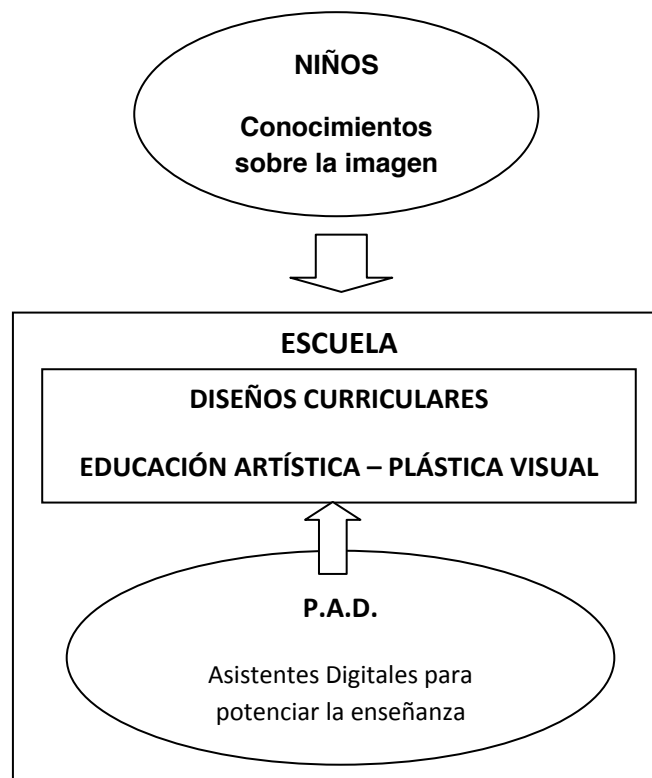
² D.G.C. y E. Diseño Curricular para la Educación Primaria. Segundo ciclo. La Plata: Dir. General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, 2008. Pág. 355.



EL Programa PAD ofrece ejemplos de ese universo visual con el que están o podrían estar en contacto los alumnos. Así, en su escritorio encontramos materiales como textos teóricos, videos y links de acceso a museos, galerías virtuales, blogs, páginas de Internet u otros sitios virtuales que el docente sabrá aprovechar como “asistentes digitales” en sus clases. Los asistentes digitales pueden distinguirse entre: A) producciones artísticas que encontramos hoy “en la red”, sin haber sido pensadas para ella: pinturas, dibujos, esculturas, grabados, fotografías, entre otros, que se digitalizaron para su difusión y existencia virtual. B) obras que fueron creadas para la red o desde la red en formato digital.

En el aula, la inclusión de las Tic habilita la reflexión sobre esta doble existencia, ya que implica no solo procesos de producción diferentes condicionados por el medio como instrumento y soporte sino también importantes cambios en cuanto al concepto de artista y público, de obra original y copia, de difusión y apropiación de producciones culturales a las que todo ciudadano tiene derecho a acceder.

En todos los casos, nada podrá lograrse sin la mediación del docente, que en función de determinados propósitos seleccionará del Escritorio los materiales y decidirá qué contenidos curriculares abordar a partir de ellos.





ORIENTACIONES DIDÁCTICAS PARA LA INCLUSIÓN DE TIC EN LA ENSEÑANZA DE LA MÚSICA

El impacto de las TIC

En la actualidad la presencia y el empleo de las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) en nuestra cultura se impone y es uno de los factores que han transformado profundamente a la sociedad contemporánea.

El Arte no es una excepción. Sus formas de producción, recepción, conservación, reproducción y circulación han cambiado y siguen variando día a día. Las nuevas técnicas, dispositivos y soportes digitales posibilitan la realización y difusión de producciones artísticas antes inimaginables.

Su impronta también irrumpe con fuerza en la Escuela.

Para comenzar, debemos advertir que los alumnos son usuarios y consumidores de tecnología digital a través de computadoras, netbooks, celulares, reproductores de música y de imágenes, cámaras digitales, etc. Comparten gran parte de su tiempo en redes sociales con amigos y hasta con mascotas virtuales. Se comunican, juegan, se divierten y se informan. Viven usando tecnología digital dentro y fuera del ámbito escolar.

A partir de este tipo de comportamientos y nuevos modos de relación entre los niños, jóvenes y adultos, el investigador David Buckingham¹ redefine el concepto de TIC. No reduce su estudio a la esfera de los artefactos (Hardware-Software), sino que lo amplía y habla de “formas culturales”.

¹ Buckingham, David. *Más allá de la Tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Manantial, Buenos Aires 2008.

Este escenario, muchas veces refleja una tensión con las prácticas de enseñanza tradicionales y nos plantea el desafío de incorporar paulatinamente los recursos digitales como herramientas de apoyo al Diseño Curricular.

La utilización didáctica de TIC en el aula de la Escuela Primaria

Este proceso de cambios implica para los docentes, repensar algunas estrategias didácticas e incorporar paulatinamente a las TIC en las clases, atendiendo a las nuevas formas culturales de las que participan en diferente grado nuestros alumnos. En este punto, es fundamental enseñarles a hacer un uso responsable y crítico de la tecnología, desde un marco político curricular que nos pide formar sujetos capaces de interactuar en la sociedad y participar de la cultura no como meros consumidores sino como “prosumidores²”.

(...) Una finalidad principal de la enseñanza de la música en el nivel primario es la de formar sujetos críticos, capaces de reconocer, denominar y relacionar los elementos presentes en el material propuesto, mediante la utilización de terminología específica.³

Desde luego, esta tarea demanda esfuerzos de intercambio y planificación grupal. Se vuelven clave los espacios de trabajo compartido entre docentes de una misma institución, o la formación de redes de maestros y profesores para compartir buenas experiencias, dificultades, logros, proyectos.

² Actualmente el término se aplica en aquellos usuarios que ejercen de canales de comunicación humanos, lo que significa que al mismo tiempo de ser consumidores, son a su vez productores de contenidos. Es una actividad voluntaria que requiere compromiso, esfuerzo y tiempo. La aparición de internet ha dado un nuevo énfasis a la misma, potenciando el trabajo prosumidor a través de redes de colaboración, que agregan valor de manera colectiva, incentivando la innovación y compartiendo conocimientos que aceleran los ciclos económicos y tecnológicos. Ver completo en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Prosumidor>

³ Diseño Curricular para la Educación Primaria, Segundo Ciclo. Dir. General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires, La Plata 2008. pp. 366-367

El uso de las TIC propone formas nuevas de estar en la escuela y, en nuestro caso, de aprender a “hacer y participar de la música”.

En este sentido, los aprendizajes pueden enriquecerse con las netbook ya que posibilitan la realización de actividades de carácter autónomo -porque los alumnos pueden *elegir* entre más de una tarea a realizar, hacerlas en distintos tiempos, seleccionando diferentes dispositivos, etc.- y a la vez potencian los proyectos, el trabajo colaborativo y los aprendizajes entre todos.

En otro párrafo el Diseño Curricular de Música para el Nivel afirma:

(...) Aprender música en la escuela será entonces “aprender haciendo”, ya que únicamente a partir de la producción se podrán comprender tanto la gramática de la música, como su función poética y metafórica, para así utilizar este lenguaje en la producción de sentido.

De esta manera se deja en claro que se dará prioridad al hacer, a la utilización de diferentes estrategias que posibiliten el trabajo con los materiales del lenguaje musical y sus diferentes formas de organización. Aprender música haciendo y disfrutando de la música; vivenciando y experimentando, explorando y concertando.⁴

Decimos entonces, que se aprenderá “haciendo música y disfrutándola” en la misma medida que se “reflexionará y reconocerá” tanto la gramática musical como su función poética-metafórica. En este sentido el Diseño sostiene que *se puede hablar de la música como conocimiento, ya que el arte, junto con la ciencia o la filosofía, genera explicaciones del mundo, organizaciones discursivas que intentan dar sentido al universo de fenómenos que nos rodean.⁵*

⁴ Idem

⁵ Idem

Por otra parte cabe destacar, que los recursos digitales no son un fin en sí mismo –como no lo es ningún recurso–.

Por esto es fundamental la presencia del docente que interviene desde el conocimiento que posee de su disciplina; que investiga, explora y decide qué recursos tecnológicos emplear y qué materiales tomar de este Escritorio según sean sus propósitos de enseñanza. Luego, la actividad que proponga a sus alumnos no será una actividad aislada para lograr el aprendizaje de una habilidad instrumental sino que se verá enmarcada en una secuencia didáctica planificada y contextualizada en su institución.

Por último, volvemos a insistir en la actitud crítica del docente para seleccionar y utilizar los materiales de este Escritorio teniendo en cuenta siempre, para su implementación en el aula:

- el planteamiento de algún problema de enseñanza para presentarlo ante sus alumnos,
- los saberes previos, los gustos y los intereses musicales que los chicos manifiestan,
- favorecer la *producción* musical en el aula, usando los recursos tecnológicos,
- prolongar el tiempo didáctico fuera del aula, estimulando las búsquedas en Internet, armado de blogs, utilización de programas de música, subir y compartir producciones de los alumnos en redes sociales, etc.
- fortalecer la construcción de sentido contextualizando y haciendo significativos los aprendizajes,
- desarrollar estrategias que promuevan el trabajo colectivo-colaborativo,
- promover capacidades interpretativas,

- propiciar el contacto con géneros musicales diversos de la región y del mundo,
- compatibilizar las propuestas con las orientaciones didácticas del Diseño Curricular.

Los materiales que se ofrecen en el Escritorio proponen acercar algunas ideas que se sumarán a las de los docentes en cada escuela y en sus prácticas cotidianas. La actualización será permanente y dinámica a través del portal www.abc.gov.ar en el micrositio PAD.



Sobre los EJES del Escritorio PAD:

El escritorio PAD se organiza en cinco ejes: Imagen, Producción, Recepción, Proyectos y Sala de Docentes, pensados en coherencia con el Diseño Curricular y teniendo en cuenta su implementación en el aula.

Expresamente decidimos no desplegar en el Escritorio PAD como ejes al Lenguaje y al Contexto ya que para la enseñanza no se pueden escindir de los procesos de Producción y de Recepción/interpretación.

Al abrir cada Eje, un breve marco teórico define estos conceptos para luego encontrarnos con el material visual para usar en el aula. Aquí empieza la tarea del docente que debe buscar, analizarlos y decidir con cuáles trabajar en función de sus propósitos de enseñanza.

Eje IMAGEN

Dado que el Diseño Curricular dice: “Hablar del mundo de la plástica hoy es hablar del mundo de la imagen...”³, este eje del Escritorio PAD se presenta con el fin de seguir problematizando el concepto imagen en el mundo contemporáneo, así como las posibilidades de enseñanza para la Educación Primaria. Desde marcos teóricos curriculares, las situaciones problemáticas que se planifican para la enseñanza de Plástica Visual, lejos de pensarse como ejercitaciones aisladas que solo cobran sentido al interior de la escuela, conciben a la imagen como práctica cultural compleja. Por consiguiente se valora la circulación social de las manifestaciones artísticas, que tienen destinatarios, formato o tipo, lugar dónde se encuentran, uso, materialidad -digital o no-. Cuando hablamos de formato o tipo nos referimos a: cuadro, instalación artística, escultura, libro ilustrado, fotografía, escenografía, cine, videojuego, figurita, estampilla, juguete, etiqueta, objeto intervenido, juegos virtuales, dibujos animados, animaciones, video, publicidades, imagen de pantalla, fotonovela, historieta, títeres, anuncios, tarjetas postales, etc. Respecto a los destinatarios se consideran: el público, los espectadores, los usuarios. Los lugares de circulación de las imágenes pueden ser: museo, galería de arte, plaza, escuela, cine, televisión, computadora, Internet, revistas, libros, galerías virtuales, etc. Además teniendo en cuenta que la imagen es un entramado de sentidos posibles, algunas privilegian lo metafórico -poético y estético-, otras sus posibilidades persuasivas, otras su intención informativa. Cabe aclarar que reconocer que en la imagen se destaca un propósito, como por ejemplo el persuasivo, no implica necesariamente que se anulen otros metafóricos e informativos.

³ Op. Cit. Pág. 355



RECEPCIÓN

El Diseño Curricular de Plástica nos dice -al hablar de la estrecha interrelación entre los cuatro Ejes- que la forma en que se percibe y se interpreta está siempre condicionada por el contexto histórico y cultural donde esas manifestaciones estéticas circulan y que además, al construir sentido a partir la observación de una imagen “operamos con significados compartidos por la comunidad a la que pertenecemos. De ahí que nuestra mirada sea compartida con los otros. Es necesario entonces recuperar la “noción de mirada” en tanto construcción cultural”⁴.

Por esto, los materiales que se encuentran en el EJE RECEPCIÓN del Escritorio pretenden poner de manifiesto esas relaciones diferentes que se establecen entre la obra y el espectador según se vean modificadas algunas condiciones, como por ejemplo los lugares de circulación, las características formales, materiales y técnicas; los textos y relatos explicativos así como las relaciones evidentes u ocultas con otras imágenes.

La obra deja de ser un texto cerrado que el alumno “lee”, “describe” o “decodifica” para considerarse un dispositivo que obliga al análisis y promueve interpretaciones múltiples.

La selección de recursos digitales del escritorio PAD está orientada en temáticas: Infancias, Memoria, Derechos del niño, Convivencia, Escuela. Las temáticas fueron elegidas con el propósito de revisar estereotipos para ampliar conceptos y dar lugar al reconocimiento de múltiples maneras de ser.

PRODUCCIÓN

En el Eje PRODUCCIÓN del Escritorio PAD se toma en cuenta el concepto desarrollado en los Diseños Curriculares:

“La **producción** comúnmente es entendida o suele referirse a habilidades manuales y al desarrollo de técnicas gráfico plásticas. Aquí se propone una redefinición del término: existe producción en tanto las elaboraciones den cuenta de la experiencia de un conocimiento visual. La producción, así entendida, articula las representaciones simbólicas particulares del mundo visual que surgen de los actos de percepción y del análisis crítico-reflexivo. Comprenderá la toma de decisiones referidas tanto a los recursos técnicos como compositivos.”⁵

⁴ Op. Cit. Pág. 355

⁵ Op.Cit. Pag. 355.



Por lo tanto se ofrecen asistentes digitales que permitirán al docente problematizar en el aula los procesos y contextos de producción artística y su relación con los efectos de sentido. Así, el docente se encontrará con ejemplos de obras que varían su concreción en cuanto a técnicas y materiales, tamaños y soportes, emplazamientos o lugares de exhibición, ideación y realización individual o colectiva, sincrónica o diacrónica etc.

Cabe destacar que las netbooks portan programas de registro y de edición de imágenes que permiten la elaboración de producciones digitales (cámara web para tomar fotos y realizar videos, programas como el Gimp, Blender, Audacity, Movie Maker, Pivot, etc.). Estos programas, a los que deberá otorgarse un tiempo didáctico para la exploración y experimentación, autónoma a veces y dirigida por el docente otras, *siempre* estarán al servicio de la enseñanza de contenidos específicos de Plástica. Asimismo entendemos que el “proceso de producción” con sus múltiples variantes, también es motivo de enseñanza.

“La producción artística es un proceso en el cual el artista pone en juego experiencias, emociones, conocimientos previos, procesos de investigación, capacidades prácticas y teóricas en función de un objetivo: producir una obra. Elige el tema, selecciona materiales y soportes, opta por un tratamiento y estilo que le permitan plasmar lo que desea: unidad de forma y contenido. Esta es la actividad consciente e intencional de la producción. Al mismo tiempo, se filtran en ese hacer elementos que condicionan toda elección y que aparecen en la obra: saberes acumulados, ideología, símbolos culturales, creencias, historia, cultura”.⁶

PROYECTOS

Inés Dussel plantea que la introducción de las TIC en la escuela impone cambios profundos al menos en “...tres dimensiones centrales como son la organización del aula, la idea de cultura y conocimiento, y la forma de producir y ser autores de los saberes, (...) se trata de cambios fundamentales y que no se resuelven con medidas cosméticas en las aulas. Son transformaciones que desafían la manera en que organizamos la transmisión y en que pensamos a los sujetos que están en las escuelas”.⁷

Con las TIC el espacio físico del aula se transforma, y el tiempo se flexibiliza; el saber no lo tiene siempre el docente, que interviene coordinando y provocando el deseo de aprender. Toma relevancia lo grupal, se valora la heterogeneidad de los sujetos que portan distintos saberes para compartir con los demás. Las dificultades técnicas se van sorteando entre todos.

⁶ Op. Cit. Pág. 66.

⁷ Dussel, Inés, Quevedo, Luis Alberto. VI Foro Latinoamericano de Educación; Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. 1ª ed. – Buenos Aires: Santillana, 2010.



Por esto nos parece importante insistir en el diseño e implementación de proyectos en la escuela. Que se articulen con otras materias, que inviten a salir del aula e inviten a la participación de la comunidad.

Los proyectos parten de un tema o interés que los alumnos manifiestan o que el docente propone, y su desarrollo permite abordar contenidos en distintos grados de apropiación al promoverse la investigación autónoma de algunos temas que puedan interesar más que otros. Pero quizá lo más interesante –en nuestro caso- es que permiten un acercamiento a prácticas artísticas contemporáneas donde cobra relevancia lo colectivo y la preocupación por temas que afectan a la sociedad.

Por esto en el EJE de la RECEPCIÓN, se presentan ejemplos visuales de proyectos artísticos que cuestionan formas tradicionales de hacer arte, promueven lo performático y participativo ocupando el espacio público y muchas veces se conectan o hibridan con otros lenguajes. Mientras, las nuevas tecnologías potencian sus efectos ya sea porque se las utiliza como herramienta de producción o como soporte de difusión.

El docente, a partir de estos ejemplos, y según lo que se proponga enseñar y el producto que junto a sus alumnos acuerden conseguir, podrá pensar en actividades obligatorias y opcionales que impliquen en ciertas etapas el uso de programas de captura y edición de imágenes que portan las net así como programar el registro de todo el proceso y la exhibición de las producciones a las familias.

SALA DE DOCENTES

El Eje SALA DE DOCENTES permite el acercamiento a alguna problemática específica de la enseñanza de Plástica Visual en la Educación Primaria, y para ello se presentan sugerencias respecto al uso de los asistentes digitales en el Área. En este eje nos acercamos a situaciones de enseñanza concretas en el aula, con la salvedad de que no están pensadas ni para un grupo de alumnos ni para una institución en particular y no deberán concebirse como modelos. El propósito de los asistentes digitales en la Sala de docentes es alentar a nuevas ideas que seguramente los docentes podrán elaborar a partir del análisis de lo presentado.

A modo de cierre

Finalmente destacamos la importancia que adquiere la apropiación y el alcance que cada docente logre respecto a los asistentes digitales en Plástica, ya que pueden variar desde un uso reducido hasta otro que profundice en la variedad y calidad de recursos didácticos y problematice la enseñanza de la imagen digital así como de la imagen tradicional digitalizada. Por lo tanto creemos necesario repensar la idea que considera



a las TICs *de por sí* como promotoras de mejores aprendizajes. Sabemos que los cambios requieren de convicción y compromiso así como de tiempos de aproximación distintos para cada uno de los usuarios de las TICs. Además la necesaria formación docente continua nos impulsa a actualizarnos y a proponer nuevas alternativas en la enseñanza de Plástica para tratar de construir saberes significativos que tengan en cuenta las experiencias de los niños y niñas y a partir de ellas transmitir conocimientos socialmente valiosos.

Bibliografía

Carlón, Mario y Scolari, Carlos (comp.). *Colabor-arte: medios y artes en la era de la producción colaborativa*. Buenos Aires: La crujía, 2012.

Debray, R.: (1992). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Barcelona: Paidós, 1994.

Dussel, Inés, Quevedo, Luis Alberto. *VI Foro Latinoamericano de Educación; Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital*. 1ª ed. – Buenos Aires: Santillana, 2010.

Olivera, Elena, *Cuestiones del arte contemporáneo. Hacia un nuevo espectador en el siglo XXI*, Bs. As.: Emecé Arte. 2008.

Racioppe, Bianca. *Liberar, Compartir; Derivar: cultura libre y copyleft: un entramado de redes para (re) pensar la cultura*. La Plata: Al margen, 2013.

"La Educación Artística tiene como finalidad la interpretación de las producciones estético – artísticas presentes haciendo anclaje en el contexto histórico – cultural. Ello supone también



facilitar a los alumnos/as la comprensión del universo simbólico en el que viven como así también participar e intervenir en él de manera crítica y autónoma". 66 ayudan a tener presente que cada contenido de la materia artística está relacionado con un elemento del lenguaje, con las formas de producir, con las formas en que se percibe y se interpreta, y con el entorno en que una manifestación artística circula. Es decir, los ejes indican que en forma simultánea se deben tener en cuenta estas cuatro perspectivas de abordar un contenido para trabajarlo en clase. 67