

●Denize Piccolotto Carvalho
(Brasil)

Artes visuales y tecnología digital como instrumentos de innovación en la educación escolar

Visual and digital technology as instruments of innovation in school
education

RESUMEN

En ese trabajo se presentan los conceptos que abordan la importancia de las tecnologías digitales como una influencia positiva en la educación escolar, con el fin de analizar la forma en que se insertan en la enseñanza/aprendizaje de las artes visuales. Se desarrolló una literatura sobre el uso de la tecnología digital centrada en el proceso de enseñanza/aprendizaje, la realización de la investigación de campo para los estudiantes de primaria Escuela Municipal Maestro Pablo Gracia, en Manaus/Am con el fin de investigar la metodología utilizada por el profesor de Arte y el empleo de las tecnologías digitales en el aula. Este estudio indicó que los avances en las tecnologías digitales en las últimas décadas refleja la necesidad del cambio y la rehabilitación de las escuelas, y que el desarrollo de las tecnologías audiovisuales también se plantea en nuevas maneras de hacer y enseñar arte. Se cree que esta nueva realidad que se dibuja en el campo de las tecnologías digitales puede componer un espacio pedagógico reflexivo, investigador, crítico y sensible del profesor, haciendo su práctica potencialmente vivir en la interacción con el alumno.

ABSTRACT

In this paper we present the concepts that address the importance of digital technologies as a positive influence in school education, in order to analyze how they are inserted into the teaching / learning of visual arts. Developed a literature on the use of digital technology centered teaching / learning, conducting field research for elementary students Municipal School Teacher Paul Grace, in Manaus / Am in order to investigate the methodology used by professor of Art and the use of digital technologies in the classroom. This study indicated that advances in digital technologies in recent decades reflect the need for change and rehabilitation of schools, and that the development of audiovisual technologies also raised in new ways to make and teach art. It is believed that this new reality is drawn in the field of digital technologies can compose a reflective teaching space, research, critical and sensitive teacher, by their practice potentially live in the interaction with the student

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Artes visuales; Tecnología digital, Proceso de Enseñanza; Aprendizaje; TIC y Educación Escolar.
Visual Arts; Digital technology; Teaching process; Learning; TIC and Education.

Introducción

El presente artículo trata de un estudio sobre las Artes Visuales y la Tecnología Digital como instrumentos de innovación en la educación escolar. Actualmente, gran parte de las instituciones educacionales, particulares o públicas, están siendo informatizadas. En ese contexto el uso del ordenador, del internet y otros dispositivos tecnológicos, como DVD, proyector de multimedios, móvil y la cámara digital, ya hacen parte del cotidiano de dominio de los alumnos. Pero, aún delante de esta realidad, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), parecen distantes de la práctica educacional. De esta forma las Artes Visuales y la Tecnología digital como instrumentos de innovación escolar tienen como uno de sus objetivos, la inclusión del profesor y del alumno como parte de ese proceso.

Las artes visuales, bien como las tecnologías digitales, más específicamente el ordenador y el internet, se muestran tímidas, o mismo, inexistentes, dentro de las propuestas educacionales en arte o del propio contenido programático. Se observa que, en algunos casos, las tecnologías digitales surgen en las clases de artes apenas como herramienta para el desarrollo de un determinado contenido. El internet, por ejemplo, cuando utilizado, sirve apenas como medio de investigación tradicional sobre vida y obra de artistas.

De esa forma, surge la pregunta sobre el tema propuesto y sus objetivos como: ¿De qué forma la escuela pública puede utilizarse de la tecnología digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Artes Visuales? Teniendo como objetivos específicos la realización de un levantamiento bibliográfico acerca de la utilización de esas tecnologías en ese proceso, bien como la realización de las investigación de campo en escuelas públicas de secundaria en la ciudad de Manaus, a fin de investigar la metodología utilizada por el profesor de artes y la utilización de las tecnologías digitales en las clases y la ejecución de actividades de investigación-acción realizada en la “Escola Municipal Professor Paulo Graça”.

Se sabe, por lo tanto, que la identificación de las tecnologías digitales en el día a día ya se ha vuelto algo común. Esas transformaciones sociales y avances de las tecnologías digitales en las últimas décadas también se reflejan en la necesidad de cambios y readaptación de las escuelas. (Alvarenga et al, 2012).

Dentro de ese contexto, el referido desarrollo de las tecnologías audiovisuales y de la telemática – ciencia que aborda el uso combinado del ordenador y de los medios de comunicación – también suscitó nuevas formas de hacerse y enseñar artes, bien como de diseminar las manifestaciones artísticas realizadas con equipamientos tecnológicos.

En ese sentido, se entiende que delante de tal realidad, es necesario que el profesor tenga conocimiento y dominio de esos medios de comunicación para que pueda efectivamente explotar sus posibilidades en las clases de arte.

De acuerdo con Bertoletti (2010) el ordenador con conexión a internet posibilita gradualmente la unificación de varias medias, disminuyendo las fronteras. El tiempo y el acceso a la información e imágenes digitalizadas desencadenan una diferente dinámica en que “el alumno pasa a ser un elemento activo, produciendo, administrando e interaccionando con contenidos disponibles en la red, propiciando cambios culturales y conceptuales”. (Bertoletti, 2010, p.02).

Así, el estudio se justifica, en evidenciar que la implementación de las tecnologías digitales en las escuelas amplía no solo el campo de investigación en arte, pero también, la producción de imágenes y el fruir de las manifestaciones artísticas contemporáneas y tecnológicas, confiando que se pueda construir un nuevo escenario a través de esta nueva realidad en el campo de las tecnologías digitales.

Metodología

Según Armani (2009, p.17) se puede definir investigación como “el procedimiento racional y sistemático que tiene como objetivo proporcionar respuestas a los problemas y cuestionamientos que son propuestos”. En ese sentido, se piensa en hacer una investigación “cuando existe carencia de informaciones capaces de responder a indagaciones personales, profesionales o socioculturales”. (Armani, 2009, p.18). Basándose en esa perspectiva, ese proyecto se apoyará en tres etapas fundamentales: levantamiento bibliográfico, investigación de campo y análisis de los resultados, por lo tanto una investigación de naturaleza cualitativa.

La primera fase se constituirá por los medios de conocimiento del asunto, basándose en el material teórico encontrado en libros, revistas, artículos científicos y web sites institucionales que abordan la temática de la Tecnología Digital en el proceso enseñanza/aprendizaje de las Artes Visuales. Conforme explica Silva (2001, p.15), “la investigación bibliográfica no es mera repetición de lo que ya fue dicho o escrito sobre cierto asunto, pero sí un examen de un tema sobre nuevo enfoque o abordaje”.

La segunda fase consiste en trabajo de campo, teniendo como universo la ciudad de Manaus-AM y como muestra dos clases del 5° año de enseñanza fundamental de la escuela de la red Municipal “Professor Paulo Graça”. El método de investigación será el fenomenológico, donde “la realidad es construida y entendida socialmente, necesitando de descripción e interpretación de los fenómenos y experiencias analizados”. (Lakatos, 2001, p.30). Cuanto a su naturaleza, la investigación será cualitativa, de cuño descriptivo, una vez que “expone las características de determinada población, estableciendo la calidad de las relaciones entre sus variables”. (Lakatos, 2001, p.33).

Como instrumento de coleta de datos serán utilizadas tres técnicas distintas. La primera es la técnica de observación directa participante, que segundo Chizzotti (1991, p.54), “se realiza a través del contacto directo del investigador con el fenómeno observado, para obtener informaciones sobre la realidad de los actores sociales en sus propios contextos”. En ese tipo de técnica, el observador, en cuanto parte del contexto de observación, establece una relación directa y participativa con los observados.

La segunda técnica será la aplicación de cuestionario semi-abierto - estructurado con cuestiones objetivas y subjetivas - que solicitaron de la coordinación pedagógica y del profesor de artes, informaciones más detalladas sobre el uso de tecnología digital y de la metodología de enseñanza utilizada en las clases de artes visuales. De acuerdo con Patzer (2003, p.66), “el cuestionario debe ser objetivo y estar acompañado de instrucciones que esclarezcan el propósito de su aplicación, resaltando la importancia de la colaboración del informante”.

Ya la tercera técnica de busca de datos se refiere a las actividades de investigación-acción (aulas prácticas) junto a los alumnos del 5° año, con uso de dispositivos tecnológicos como: cámara digital; móvil multifuncional; aparato de DVD y proyector de multimedia. Los datos colectados - referentes al desempeño de los alumnos en las clases de artes visuales - serán transcritos para un cuaderno de anotaciones para que sean analizados e interpretados, tomando como referencia todas las situaciones vividas en sala de aula. Sobre la definición y finalidad de la investigación-acción, Engel (2000) nos coloca que:

La investigación-acción es un tipo de investigación participante comprometida, en oposición a la investigación tradicional, que es considerada como “independiente”, “no reactiva” y “objetiva”. Como el propio nombre ya dice la investigación-acción procura unir la investigación a la acción o práctica, es decir, desarrollar el conocimiento y la comprensión como parte de la práctica. Es, por lo tanto, una manera de hacerse investigación en situaciones en que también se es una persona de la práctica y se desea mejorar la comprensión de ella. Además de su aplicación en ciencias sociales y sicología, la investigación-acción es, hoy, ampliamente aplicada también en el área de la enseñanza. En ella, se desarrolla como respuesta a las necesidades de implementación de la teoría educativa en la práctica de clase [...] Además del área educativa, la investigación-acción puede ser aplicada en cualquier ambiente de interacción social que se caracteriza por un problema, en el cual están involucradas personas, tareas y procedimientos. (Engel, 2000, p.182).

En ese sentido, ese tipo de investigación es, sin duda, adecuado a los objetivos del presente Proyecto de Investigación, por el hecho de poder llevar a un resultado específico inmediato, en el contexto de enseñanza/aprendizaje. Además, la investigación-acción en clase también se revela como una herramienta eficiente para el desarrollo profesional de los profesores, otro factor puntuado por ese estudio.

En síntesis, la tercera y última fase del proyecto establecerá el análisis de los datos colectados a través de herramientas computacionales (textos, tablas, gráficos, etc.) para efectuar la organización e interpretación de las informaciones cogidas en las fases anteriores.

Discusión

En sus investigaciones Bertolletti (2010) asegura que la integración del arte con las tecnologías digitales abre nuevas posibilidades para la Enseñanza del Arte en la escuela, volviéndose una importante herramienta de mediación en el proceso enseñanza/aprendizaje. Tanto en las relaciones con las proposiciones artísticas específicas de las tecnologías digitales, como en la posibilidad de investigaciones en el ámbito de la historia del arte o de la cultura visual emergente de ese medio, bien como en la producción y tratamiento de imágenes que puedan ser construidos por proyectos educacionales.

Para Domingues (2002) es primordial, por parte de los profesores y de las instituciones educacionales la busca de nuevos caminos para la construcción de conocimientos en Artes Visuales enredados con la realidad en que vivimos. Pues, según la autora:

(...) es hecho incontestable que en el momento contemporáneo la vida se alimenta de las tecnologías y configura estrechas interfaces creativas y técnicas, en un contexto transdisciplinar basado en conceptos fundamentales de la ciencia, del arte, de la filosofía, de la comunicación, de la educación, de los negocios, en ámbito privado e institucional, atendiendo a los desafíos de la revolución numérica, con la presencia de sistemas artificiales (digitales) que provocan cambios y modelan otras formas de vivir marcadas por relaciones sociales que subvierten principios vigentes en sociedades anteriores (Domingues, 2003, p.13).

Delante de esta asertiva de la especialista, se entiende que la introducción de tecnologías digitales en las escuelas suscita cambios en la construcción del conocimiento, en la producción, almacenamiento y difusión de las informaciones. Despierta, de esa forma, cuestionamientos sobre métodos didácticos tradicionales y clama por una emergente redefinición del papel del profesor y de su relación e interacción con los alumnos. Como se ve, las TIC viabilizan la creación y la interacción con propuestas artísticas en ambientes virtuales que se configuran como más un espacio de experiencias vividas, de construcciones de subjetividades, de ampliaciones en la comprensión de la realidad, contribuyendo para la configuración de un sujeto investigador. Sobre el asunto, Bertolletti (2010) explica que la Enseñanza del Arte en la contemporaneidad debe desarrollarse con tres ejes norteadores.

Hacer arte (expresarse y comunicarse a través de lenguajes artísticos – visual, sonora, escénica y corporal), leer imágenes (decodificar y aprender significados) y contextualizarlas en el tiempo y espacio (buscar subsidios, a través de investigación, para la aprensión de las manifestaciones culturales). Pero, estas acciones no indican un procedimiento jerárquico, pues posibilitan varias acciones y contenidos, enfatizando a coherencia entre objetivos. (Bertolletti, 2010, p.05, nuestra traducción).

Delante de eso, se comprende que la construcción del conocimiento en arte debe ser contextual e interrelacional, a través de relaciones significativas en el contacto, en la interacción y en la aprensión de manifestaciones artísticas. Es decir, concomitantemente con las transformaciones, la Enseñanza del Arte debe dialogar con las manifestaciones culturales contemporáneas y tecnológicas.

Dentro de ese contexto Barbosa (2005, p.111) afirma que “las tecnologías digitales potencializan la relación entre educación y arte”. Por ese motivo, es importante que las instituciones creen ambientes y estructuras que favorezcan la inserción de los alumnos y profesores en la cultura tecnológica tanto en un nivel mas elemental e instrumental como también en un nivel más crítico y participativo, es decir, una educación tecnológica formadora de personas críticas, activas y participantes de la vida en sociedad.

Para Woytecken (2010), “debemos tener en mente que el arte y tecnología en la contemporaneidad, no colocan en segunda categoría la sensibilidad, pero sí desarrollan la capacidad subjetiva y sensible humana”. Entretanto, para que eso ocurra, es necesario que artistas, arte-educadores, y alumnos pasen por un proceso creativo y poético autoral del proceso creativo digital contemporáneo en arte, para comprender que el arte digital y sensibilidad andan juntos subjetivando experiencias estéticas. El acceso, por ejemplo, a las obras de arte por medio del ordenador, vídeos, CDROM's, DVD's sobre artistas, exposiciones y colecciones, democratizan ese contacto entre el arte y la escuela. La autora explica aun que:

Sensibilizar la escuela y, principalmente, los profesores actuantes e iniciarlos en las nuevas tecnologías son un punto fundamental de integración en los actuales procesos de enseñanza y formación, proporcionando tiempo y espacio para conocer, metamorfosear y poetizar el arte en una interacción con la educación, así desmitificando la idea de que profesores tienen tendencia de no ser creativos, y que la creatividad queda embotada y anestesiada en el proceso de creación en arte digital. (Woytecken, 2010, p.02).

Como se ve, la práctica pedagógica, en ese nuevo escenario, rompe con estructuras de enseñanza/aprendizaje tradicionales. Para Lévy (1999) al profesor no cabe más la función de difusor del conocimiento, tarea muy bien desempeñada, ahora, por el uso de la máquina que dispone de bancos de datos accesibles a la busca on-line, además de los espacios virtuales de interacción y aprendizaje colaborativa. É da sua competência então, incentivar a aprendizagem e o pensamento do aluno, “o professor torna-se um estimulador da inteligência coletiva dos grupos que estão ao seu encargo”. (Lévy, 1999, p.171).

Siendo así, el nuevo proceso enseñanza/aprendizaje reside en la inversión de la lógica tradicional del “sistema explicador” que habla de una incapacidad del alumno en aprender y por eso necesita de un explicador-profesor, como argumenta Rancière (2002, p.20) “explicar alguna cosa a alguien es, antes de todo, demostrarle que no puede comprenderla por sí solo”. Sin embargo, los nuevos rumbos del proceso enseñanza/aprendizaje dejan claros la concepción de que enseñar y aprender requiere el ejercicio de la alteridad, lo cual posibilita el despertar significativo, humanizado y afectivo del profesor para con el alumno.

Para Rancière (2002), el discurso pedagógico de las escuelas y la metodología del docente deben explicitar ese movimiento de cambio; un modelo de aprendizaje cuyo proceso de construcción sensible del conocer sea simultáneamente singular – en el que se refiere a las particularidades de la era digital y del propio medio social y experiencias de los discentes – y plural – por ser cada vez más necesario abarcar el cambio y la reflexión entre docente y discente sobre las nuevas prácticas y lenguajes artísticas, sin dejar de lado las anteriores.

En la era digital, se hace latente la percepción de que la formación de ambos sujetos, discente y docente, ocurre de modo integrado y no puramente técnico. Eso es “quien enseña aprende al enseñar y quien aprende enseña al aprender”. (Freire, 2010, p.12). En verdad, ese proceso implica en la construcción de una actividad mutua, donde el acto de enseñar y aprender se da en el cambio. No hay mas, sin embargo, espacio para el control y detención de la información, pues esta está difundida y al acceso de todos, cabiendo al profesor no más transmitir o transportar conocimiento, pero, agenciar y proponer situaciones de colaboración en la construcción de – “antiguos” y “nuevos” – saberes.

Resultados

El arte Visual en la educación de las escuelas, aun que sea tratada como una enseñanza de poco valor es

en verdad, un conocimiento muy importante y que proporciona saberes además de nuestras perspectivas, pues actúa en el día a día del alumno y va más allá de la clase, una vez que el mismo lleva consigo el saber por el placer obtenido en el proceso artístico ejecutado.

Para eso, la unión de las herramientas de innovación: artes visuales y tecnología, aquí propuestas, necesitan ser renovadas constantemente con materiales necesarios a su realización juntamente con la capacitación del profesor.

Delante del tema, las Artes Visuales y la Tecnología Digital como herramienta de innovación en la Educación Escolar, y de que forma la escuela puede utilizar esta tecnología en el proceso de enseñanza/aprendizaje, se ha verificado que, en cuanto el arte direcciona al alumno a tener habilidad, percepción, comunicación y expresión, la tecnología, en el proceso de enseñanza, permite la ampliación del abanico del arte-educador, que promueve al alumno mayor interés y participación en el proceso de aprendizaje en clase. También amplía al alumno informaciones visuales de mayor calidad y más rapidez de informaciones que, consecuentemente, lo llevará a tener mayor éxito en coleccionar conocimiento, interactuando dentro y fuera de la clase.

De esta forma, se siente que el arte favorece no solo para desarrollar la sensibilidad estética junto a los estudiantes, pero hace con que ellos puedan crear posibilidades para sí mismo y tener mayor actuación y desempeño de sus acciones desarrollando su sentido crítico impulsándole a tener mayor participación en la sociedad. Siendo así, favorece, también, para que ellos tengan la capacidad de establecer las relaciones entre sí, desarrollando sus sensibilidades, habilidades y creatividad. Además de expresar sus sentimientos y mantener la autoestima.

Los estudiantes en contacto con el arte se vuelven más seguros de sí, pues entran en contacto con su estado lúdico, intuitivo, del pensar y del soñar y acaban se conectando con su lado estético en el proceso innovador del arte.

El proceso artístico ejecutado en clase cría posibilidades, problemas y soluciones que estimula el alumno a interaccionar con situaciones inusitadas y aprenda por sí mismo a tener habilidad, por medio de la práctica del arte-educación. Por lo tanto, el arte proporciona entre otras cosas, la expansión del conocimiento, es decir, cuanto más temprano el niño establece el contacto con los lenguajes artísticos como la música, la danza, el teatro, el cine, la literatura; más ella desarrollará su percepción, volviéndose un individuo más expresivo, crítico, actuante y seguro.

Delante de esta nueva realidad de la era digital en que la sociedad interactúa entre sí y también con el mundo con vasta y grande rapidez de información, el arte-educador debe mantenerse conectado con las innovaciones inusitadas y de esa forma, aplicarlas en clase.

La tecnología digital como instrumento de innovación en la educación es inevitable y necesaria, una vez que le desarrolla al ser humano la capacidad de conectarse con el mundo y con la sociedad contemporánea en la cual vive, promoviendo a los alumnos especiales dignidad y oportunidades rescatando su autoestima y capacitándoles para el mercado de trabajo.

Así, se puede concluir que, con las artes visuales y la tecnología digital se puede innovar y promover experiencias estéticas y habilidades en arte-educación con prácticas de aulas innovadoras para mayor placer y satisfacción del profesor y alumno. De esta forma, seguramente tendremos una educación elevada y verdaderamente direccionada, comprometida con el ser humano.

Referencias bibliográficas

Alvarenga, A.; Góes, J. & Henck, J. (2012). Docentes em processo aprendizagem: Reflexões sobre ensino da arte, tecnologias digitais e imagens técnicas. Rio de Janeiro: UERJ.

- Armani, D. (2009). Como elaborar projetos? Guia prático para elaboração e gestão de projetos segundo as normas da ABNT. 5. ed. Porto Alegre: Tomo Editorial.
- Barbosa, R. M. (org). (2005). Ambientes virtuais de aprendizagem. Porto Alegre: Artmed.
- Bertoletti, A. (2010). Tecnologias digitais e o Ensino da Arte: Algumas reflexões. V Ciclo de investigações da Universidade do Estado de Santa Catarina – 3, 4 e 5 de Nov. de 2010.
- Chizzotti, A. (1991). Pesquisa em ciências humana e sociais. São Paulo: Cortez.
- Domingues, D. (2002). Criação e interatividade na ciberarte. São Paulo: Experimento.
- Engel, G. I. (2000). Pesquisa-ação. In: Revista Educar, Curitiba, n. 16, p. 181-191. Editora da UFPR.
- Freire, P. (2010). A Pedagogia da Autonomia. São Paulo: Editora Paz e Terra.
- Jung, C. F. (2009). Metodologia Científica e Tecnológica. Módulo 2 - Hipótese, Modelo, Achado, Teoria e Lei. Edição Material para Fins Didáticos. Disponíveis em: <<http://www.dsce.fee.unicamp.br/~antenor/mod2.pdf>>. Acesso em: 21 out 2012.
- Lakatos, E. M. (2001). Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, investigação bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos. 6. Ed. São Paulo: Atlas.
- Lévy, P. (1999). Cibercultura. São Paulo: Editora 34.
- Patzer, L. (2003). Trabalho acadêmico: universidade, ciência e normas da ABNT. Porto Alegre: Nova Prova.
- Rancière, J. (2002). O mestre ignorante: cinco lições sobre a emancipação intelectual. Belo Horizonte: Autêntica.
- Silva, E. L. (2001). Metodologia da investigação e elaboração de dissertação. 3. ed. rev. atual. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC.
- Woytecken, S. (2010). Arte e tecnologia na formação continuada de professores de artes visuais: uma proposta educacional inovadora. Ponta Grossa: Grupo de Investigação em Artes Visuais, Educação e Cultura-GEPAVEC-CNPq/UEPG.