



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Arte y educación en contextos multidisciplinares

Coords.

Begoña Yañez-Martínez

Lorena López-Méndez

Daniel Zapatero Guillén

Dykinson, S.L.

ARTE Y EDUCACIÓN
EN CONTEXTOS MULTIDISCIPLINARES



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

ARTE Y EDUCACIÓN
EN CONTEXTOS MULTIDISCIPLINARES

Coords.

BEGOÑA YAÑEZ-MARTÍNEZ
LORENA LÓPEZ-MÉNDEZ
DANIEL ZAPATERO GULLÉN

Dykinson, S.L.

2023

ARTE Y EDUCACIÓN EN CONTEXTOS MUTIDISCIPLINARES

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2023

N.º 137 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2023

ISBN: 978-84-1170-305-5

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L., ni de los editores o coordinadores de la obra.

Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L. no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

APLICACIONES MOVIL E INNOVACION DOCENTE PARA EL ESTUDIO DE LA PINTURA Y ARTE CONTEMPORANEO

LETICIA A. VÁZQUEZ CARPIO
Universidad de Jaén, España

M. VICTORIA MÁRQUEZ CASERO
Universidad de Málaga, España

PILAR DEL RÍO FERNÁNDEZ
Universidad de Málaga, España

1. INTRODUCCIÓN: INNOVACION DOCENTE EN EL AULA

Vivimos en una sociedad básicamente visual, con un consumo elevado de imágenes diarias y un alto poder de los medios de comunicación de masas. Las plataformas de contenido visual además de otras tecnologías electrónicas tienen un lugar importante en nuestro día a día. Todo esto hace necesario un punto de vista comprometido y crítico y es precisamente nuestra área Educación plástica la que se encarga de desarrollar esa capacidad. Sin embargo, en algunas ocasiones no las asignaturas que impartimos no están adaptadas al complejo y veloz mundo que estamos atravesando. Es frecuente, como señala Kerry Freedman: «los objetivos de aprendizaje y evaluación estrechos pueden tener como resultado un currículum centrado en lo que es fácil de enseñar y evaluar, en vez de aquello que los alumnos deberían aprender.» (Freedman, 2006, pag. 44).

Consideramos crucial revisar la forma en la que impartimos la materia, los contenidos y las relaciones del mundo digital y tecnológico que rodea a nuestro alumnado. Es imprescindible el entrenamiento para poder interpretar y descifrar las imágenes y la cultura visual, que ejercen un poder sobre nuestra mente.

La conexión entre el arte y la materia que impartimos es muy estrecha, por esto es necesario conocer los códigos y el lenguaje desde las etapas primeras de la educación.

La función del Arte a lo largo de la historia cultural de la humanidad ha sido y continúa siendo la construcción de la realidad. (...) Las artes acaparan una porción importante del discurso contemporáneo de nuestra sociedad. Y si los estudiantes quieren lograr alguna participación en el discurso deberán conocer este lenguaje. (...) El principal objetivo de la enseñanza del Arte es que los alumnos lleguen a entender los mundos sociales y culturales en los que viven. (Efland, Freedman y Stuhr, 1996: 124-125)

Además de lo anteriormente mencionado, consideramos necesario conectar con el alumnado planteando propuestas innovadoras que propicien una mejora en los pensamientos, en la organización y en la planificación educativa, así como en las prácticas pedagógicas, que permiten un desarrollo profesional e institucional con el compromiso y comprensión de toda la comunidad educativa (Cebrián 2003, p. 23).

Para que las acciones educativas que planteamos perduren en el tiempo y sean efectivas es imprescindible crear espacios para socializar las buenas prácticas, compartiendo experiencias que nos lleven a visibilizar adecuadamente el impacto de la innovación docente. (López, R. 2017)

“La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación”. (Imbernón 1996, p. 64)

1.1. NUESTRO CONTEXTO

El contexto en el que nos situamos es el grado de educación infantil en la asignatura Las artes plásticas en la educación infantil, una asignatura de primer curso.

A lo largo de los diferentes cursos hemos ido viendo como el alumnado de las asignaturas que impartimos en nuestra área, didáctica de las artes plásticas, a pesar de ser un gran consumidor de imágenes (consumen de media unas 800 imágenes diarias, en las que suele dedicar unas tres

horas de media al día) es habitual que se muestre poco crítico con las imágenes.

La inmediatez de las redes sociales y plataformas como tik tok que muestran contenido visual en tiempos muy limitados incentivan la apatía y desinterés hacia el contenido audiovisual más “lento”.

Además, se manifiesta una desconexión con el arte contemporáneo y la pintura.

La poca formación en cultura visual es clave para entender esta desconexión, es por eso por lo que decidimos centrarnos en enriquecer su capacidad crítica a través de dinámicas sencillas y lúdicas.

El arte es un reflejo del mundo en el que vivimos, mundo complicado, parte de él y lo hace avanzar. Únicamente con la educación podemos acercarnos al arte, que es y probablemente seguirá siendo elitista. La educación artística es la asignatura desde la que se puede ayudar a los alumnos a valorar y desarrollar lo que les hace distintos, únicos tanto a ellos mismos como a sus obras, contribuye a la construcción de la propia identidad. Esta asignatura no busca una sola respuesta, ya que en la diversidad de respuestas está el fin; valorar la visión personal. Y esa visión personal surgirá de la búsqueda, del análisis, de las conexiones que establecemos en nuestro interior, de los pequeños descubrimientos, de la toma de decisiones, de nuestra capacidad de riesgo, de la variedad y de la flexibilidad. (Bondía, G. 2010)

Consideramos esencial abordar el inicio de la asignatura Las artes plásticas en la educación infantil con dinámicas sorprendentes que inviten a los alumnos y las alumnas a reflexionar y a investigar sobre pintura y arte contemporáneo para que se produzca una inmersión y un acercamiento positivo a esta temática que les resulta tan alejada, pero que es vital para su futuro docente, no tan lejano.

Creemos necesario adaptarnos a nuestro alumnado y no solo a las necesidades que actualmente manifiestan sino prever como cambiaran esas necesidades en su futuro docente, que no es tan lejano. La flexibilidad del conocimiento resulta vital para la formación de un pensamiento crítico. (Efland et al. 1996:81)

2. NUESTRA PROPUESTA: FLIPPED CLASSROOM

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es frecuente cuestionar la necesidad de aprovechar mejor el tiempo de docencia presencial reemplazando el formato tradicional de clases magistrales o conferencias por lugares de aprendizaje en los que el alumnado pueda interactuar, preguntar e ir desgranando y adquiriendo los contenidos de la materia de forma más orgánica y en términos de aprendizaje mucho más productiva

Bergmann, J., & Sams, A. (2012) propusieron cambiar el espacio educativo así como la propuesta didáctica planteada por el profesorado, y en lugar de dar una conferencia en el aula y luego establecer preguntas de seguimiento, utilizar la tecnología para entregar la información antes de la lección y posteriormente, en clase hacer una puesta en común y seguimiento de la comprensión e interpretación del material entregado.

La metodología *flipped classroom* o aula invertida forma parte de un enfoque de aprendizaje mixto en el que los discentes deben involucrarse desde las sesiones iniciales de forma autónoma para poder posteriormente participar en clase. Las sesiones presenciales luego se centran en el estudiantado y dedican el tiempo al debate, al trabajo en grupo y a la resolución de problemas. Hablamos de un enfoque pedagógico en el que los conceptos claves se proporcionan con anterioridad, para poder interiorizar y practicar los conceptos antes de llegar a la sesión presencial planteada. Esta metodología representa un cambio del paradigma educativo centrado en el profesorado y las estrategias para centrarse en el aprendizaje basado en el alumnado, mejorando y fomentando la participación del mismo.

En los métodos de aprendizaje activo desarrollado a partir de las teorías constructivistas, el alumnado desempeña el papel de constructor de la información y asume un rol activo. El alumnado debe llevar a cabo actividades significativas de aprendizaje y reflexionar sobre lo que está haciendo y aprendiendo. El aprendizaje activo se define como el método en que el profesorado deja de enseñar una lección y es el alumnado en el que trabaja de forma previa en torno a una tarea o cuestión que se proporciona para comprender un tema.

Debido al ritmo vertiginoso de la era digital, el alumnado puede acceder a más contenido que nunca, lo que hace que el aprendizaje autorregulado y la ubicación de la información sean fundamentales para promover resultados satisfactorios de aprendizaje.

Persky y McLaughlin (2017) recomiendan aplicar los siguientes puntos para alcanzar el éxito del modelo de aula invertida:

- Los objetivos del curso deben centrarse en el pensamiento de orden superior o de mayor complejidad e incluir el desarrollo de habilidades tales como el pensamiento crítico, la comunicación y el trabajo en equipo. Estos objetivos deben estar alineados con el mundo real y acercar al estudiantado al futuro mundo profesional.
- El profesorado debe brindar apoyo para todas las actividades, con independencia del momento en el que se realizan.
- Actividades previas a la clase (pueden incluir evaluaciones): los materiales previos a la clase deben orientar al estudiantado sobre los fundamentos, definiciones y conceptos que se desarrollarán durante la clase. Este material debe ser directo, relevante, eficiente, y estar adaptado a los distintos niveles de experiencia del estudiantado (por ejemplo, básico, avanzado, principiante, etc.). Con este material también se debe promover la responsabilidad del estudiantado y debe ser proporcionado con suficiente tiempo de antelación.
- Actividades en clase (pueden incluir evaluaciones): el tiempo de clase debe focalizarse en la participación activa del alumnado a través de actividades estructuradas guiadas o facilitadas por el profesorado.
- Actividades después de clase (pueden incluir evaluaciones): el trabajo después de la clase debe reforzar los objetivos del curso e ir aumentando gradualmente su complejidad.

- Temas: deben ser relevantes para el trabajo del curso futuro, suficientemente espaciados, y de naturaleza diversa para aumentar su transferibilidad y la motivación del alumnado.
- Evaluación: se encuentra incluida en las actividades anteriores. Las evaluaciones deben diseñarse para reflejar completamente la profundidad y amplitud del aprendizaje en el aula invertida. Los enfoques evaluativos deben esforzarse por proporcionar una retroalimentación sumativa al estudiantado y profesorado con respecto al progreso hacia el logro de los objetivos de aprendizaje del curso.
- Recursos (por ejemplo, tiempo, personal, formación): deben identificarse y asegurarse antes de la implementación del modelo de aula invertida.

Para alcanzar nuestro objetivo planteamos una dinámica inicial llamada “¿Qué es para ti el arte?” en la que el alumnado mediante el uso de la metodología *flipped classroom* investiga, contextualiza y selecciona imágenes de diferente naturaleza para responder a la pregunta propuesta. Posteriormente se realiza una puesta en común gracias a la aplicación móvil *padlet*, que funciona como un tablón general muy visual e intuitivo.

El material inicial que le proporcionamos el alumnado es un texto del libro *Yo trabajo como un hortelano* (Miro, 2018) en el que el pintor no solo habla de su forma de afrontar el trabajo diario en el taller sino también en como su forma de ser como individuo, hechos y voluntades que han influido en su pintura y en sus temáticas.

Como no hay línea de horizonte ni hitos de profundidad, se desplazan en profundidad. Se desplazan también en superficie, porque un color o una línea conducen fatalmente a un desplazamiento del ángulo de visión. En el interior de las grandes se mueven las formas pequeñas. Y cuando se mira el conjunto del cuadro, las formas, grandes, a su vez, se convierten en móviles. [...]

Como el conjunto del cuerpo es de la misma naturaleza que un brazo, una mano, o un pie, todo debe ser homogéneo en un cuadro. En los míos, hay una suerte de circulación sanguínea. Si se desplaza una forma, esa circulación se detiene; el equilibrio está roto.

Cuando una tela no me satisface, experimento un malestar físico, como si estuviera enfermo, como si el corazón me funcionara mal, como si no pudiera respirar, como si me ahogase. Trabajo en un estado de pasión y de arrebató.

Cuando empiezo una tela, obedezco a un impulso físico, a la necesidad de lanzarme; es como una descarga física. (Miro, 2018)

El texto ayuda al alumnado a contextualizar la creación pictórica, comprendiendo y empatizando en el proceso creativo de primera mano. Funciona como un pequeño detonador para ubicar también el sentido del arte y de la creación como individuo. Posteriormente el alumnado investiga, selecciona y comparte una imagen que resuma la pregunta planteada “*¿Qué es para ti el arte?*”.

En clase visualizamos y comentamos cada una de las imágenes propuestas por el alumnado y subidas a nuestro tablón *padlet*.

Por último, la dinámica concluye tras un debate y puesta en común en clase, en la que se intenta dar respuesta a la pregunta inicial pero también a otras preguntas que van surgiendo durante la dinámica, en la que el alumnado se va acercando a la definición de arte. Tras esta dinámica, el alumnado se siente preparado para seguir dando pasos hacia el conocimiento y control de una materia desconocida sobre la que siente una gran desconfianza pero que, tras el éxito de la sesión inicial, será un camino más llevadero y productivo.

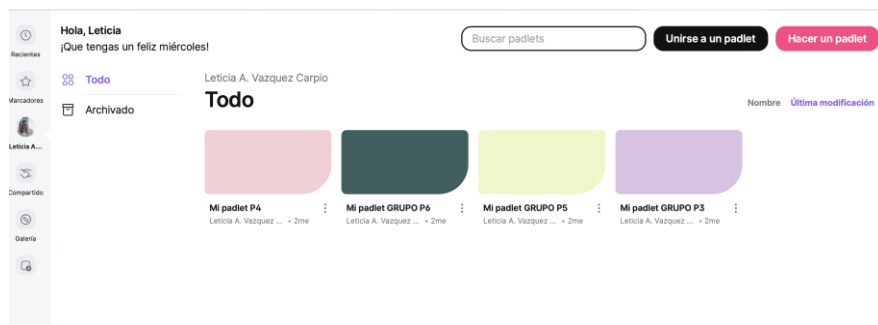
4. *¿QUÉ ES PARA TI EL ARTE?* UNA DINÁMICA HACIENDO USO DE LA APLICACIÓN *PADLET*

La dinámica que aquí exponemos es una de las primeras prácticas que planteamos en la asignatura, que funciona como punto de partida para ubicar el concepto arte y acotar algunos conceptos relacionados de los que el alumnado se siente muy alejado. Esta propuesta educativa nos ayuda a sentar la base de la creación y algunos de los conceptos sobre los que trabajaremos el resto de la asignatura.

La acción *¿Qué es para ti el arte?* consiste en una investigación individual en torno al arte contemporáneo usando una metodología *flipped classroom* o aula invertida. Después de esa fase de indagación individual

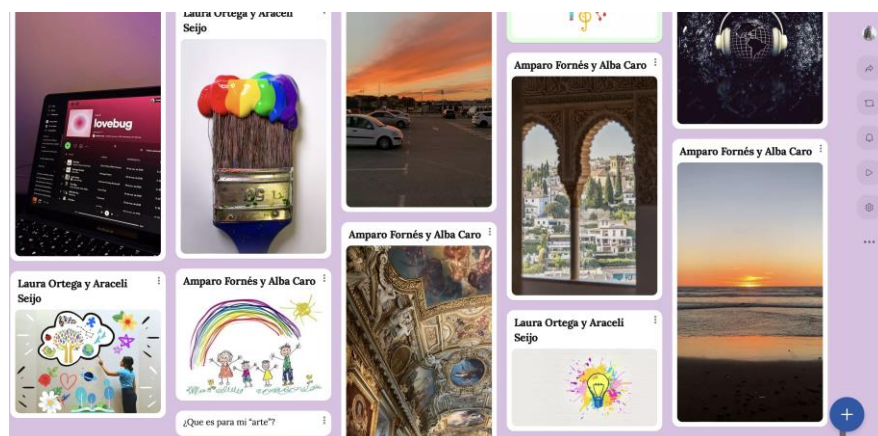
pasamos a la acción, iniciando la puesta en común y el posterior debate grupal gracias a la aplicación móvil *PADLET*.

FIGURA 1. La app padlet y los diferentes grupos de prácticas de nuestra asignatura



La aplicación padlet es una app gratuita que nos permite realizar diferentes tabloneros por grupos, y compartir de forma sencilla con el alumnado el enlace para acceder. La aplicación nos deja subir de forma rápida los elementos con nombre y también de forma anónima. También nos deja visualizar en pantalla completa las imágenes subidas y crear una presentación automática, abriendo la sesión desde el ordenador de clase para poder usar la pantalla completa.

FIGURA 2. La app padlet y los diferentes grupos de prácticas de nuestra asignatura



Es una aplicación muy sencilla e intuitiva que permite tanto al alumnado como al docente estar conectado en tiempo real a través de la imagen, tanto desde el móvil como desde el ordenador.

5. RESULTADOS

El resultado de esta práctica fue muy heterogéneo.

A pesar de que la practica la hicimos al principio de la asignatura todo el alumnado se mostró participativo para hablar de la imagen que habían compartido en el tablón y dar su opinión, así como expresar su punto de vista en torno al arte. Algunas de las imágenes que el alumnado seleccionó forman parte de la historia del arte clásico, como en el caso del lienzo *Noche estrellada* de Van Gogh.

FIGURA 3. Algunos de las imágenes aportadas por el alumnado a través de la aplicación padlet. En este orden de arriba abajo izquierda a derecha. *Noche estrellada* de Vincent Van Gogh, *El beso* de Gustav Klimt, *Anthropoceano* de Iena Cruz (pintura mural realizada en Milan) y *Las Meninas* de Diego Velázquez.



Otra de las obras presentadas y comentadas fue *El beso*, de Gustav Klimt. A menudo ocurre en nuestras dinámicas iniciales que el alumnado está más familiarizado con las obras de arte realista que abstractas o conceptuales. Es otra de las grandes batallas que tratamos de abordar en otras prácticas en clase con un alumnado que se muestra reticente y desconfiado del arte de forma general pero que poco a poco conecta y empatiza con los conceptos claves del arte.

Otra de las obras escogidas por el alumnado es una instalación artística realizada por teamLab, un estudio de arte y tecnología japonés conocido por sus piezas inmersivas.

Megalitos en las ruinas de la casa de baño es una pieza que forma parte de una exhibición titulada *Un bosque donde viven los dioses*. Una exposición que se extiende a lo largo de los 500,000 metros cuadrados del parque Mifuneyama Rakuen, ubicado en la isla japonesa de Kyushu.

Las piezas instalativas son creadas en tiempo real a través de un programa informático, que no se repite, sino que va mutando para cada espectador que la visita.

FIGURA 4. *Megalitos en las ruinas de la casa de baño de TeamLab*



La elección de esta obra artística es un caso curioso, ya que como adelantábamos, la tónica general del grupo es una escasa formación en arte.

En muchos casos, se repite la elección de imágenes de atardeceres y de arquitectura, así como las imágenes típicas de los libros de artes plásticas de años pasados: manos de niñas y niños pintadas con pintura, manualidades y artesanía. Aprovechamos la sesión de debate para ir acercándonos a una definición un poco más concreta de arte y de artes plásticas.

Si preguntamos a nuestro alrededor, podremos comprobar como una amplia mayoría da por supuesto que la educación artística son manualidades. Las manualidades, lo procesos de creación que se acometen con las manos, claro que forman parte de lo que es la educación artística, pero como defenderé a lo largo del texto en este momento histórico considero que no deberían constituir el grueso de las practicas que llevamos a cabo. El término no lo identifico con una educación artística anterior, y creo que hoy en día hay que reivindicar la enseñanza de las artes y la cultura visual como un área relacionada con el conocimiento, con el intelecto, con los procesos mentales y no solo con los manuales, con enseñar a ver y a hacer con la cabeza y con las manos, y no solo enseñar a hacer con las manos. [...] (Acaso, M. 2009).

Acaso ya analizaba en su libro *La educación artística no son manualidades la desinformación y escasa formación del profesorado que a menudo repite pedagogías que no le han servido en primera persona como discente pero que quizás como docente considera que podría funcionar.*

Los pilares de la educación artística son tres: el lenguaje visual, la pedagogías y las artes y la cultura visual [...] El lenguaje visual se ve seriamente amenazado por un proceso interno de hiperdesarrollo que analizaré en el capítulo 1: las pedagogías en general, está siendo prácticamente devorada por lo que he denominado como pedagogía toxica, un sistema específico de metodología educativo que vive en estos momentos un avance espectacular. [...] por ultimo las artes visuales están siendo claramente modificadas por un proceso de espectacularización sin precedentes, aspecto sobre el que intentare profundizar en el capítulo 3. (Acaso, M. 2009).

La formación en cultura visual y en lenguaje visual es crucial para abordar un futuro docente que no es tan lejano para nuestro alumnado, por ello uno de los ejes en los que profundizamos a través de esta dinámica educativa es precisamente la que consideramos como la base de la educación artística: el lenguaje visual y el arte.

A través de la sesión de debate con el alumnado en la dinámica *¿Qué es para ti el arte?* intentamos consensuar y acotar hacia una definición o unas características que debe cumplir toda “obra” para ser considerada obra de arte. Dicha definición nos ayudará a construir la base sobre la que elaboraremos el resto de conceptos clave de la asignatura, que serán más complejos y que abordaremos la siguiente semanas.

Consensuamos que toda obra de arte cumple una serie de requisitos:

- Transmite un mensaje o idea
- Nos emociona
- Está ideado con una intencionalidad artística
- No tiene una funcionalidad (frente a la artesanía, maquillaje, etc).
- Tiene un sentido estético
- Es reflejo del momento en el que nace
- Las artes plásticas se diferencian de las artes escénicas, musicales o teatrales.

Como conclusión queremos resaltar que esta práctica benefició al alumnado en muchos aspectos.

Es una práctica inicial muy completa, a través de la cual el alumnado interioriza el significado de arte, de arte contemporáneo y de las diferentes disciplinas artísticas que anteriormente le eran totalmente ajenas.

Se familiarizaron con un lenguaje específico de arte y concretamente de pintura. Distinguiendo entre diferentes formatos artísticos.

El alumnado se mostró al inicio reticente y escéptico, pero tras analizar

Fue una dinámica divertida y productiva, que se pudo llevar a cabo con mucha efectividad gracias al uso de la aplicación padlet.

8. REFERENCIAS

- Acaso, M. (2009). La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y de la cultura visual. Madrid: Catarata.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day (pp. 120-190). Washington DC: International Society for Technology in Education.
- Bondía, G. (2010) El Arte de cada día: proyecto educativo para la escuela de hoy. <http://www.elartedecadadia.com/> Pulso, 33. 161-187
- Cebrián, M. (Coord.) (2003). Enseñanza virtual para la innovación universitaria. Madrid: Narcea.
- Efland, D., Freedman, K., Stuhr, P. (1996): La educación en el arte posmoderno. Barcelona. Paidós.
- Freedman, K. (2006): Enseñar la cultura visual. Currículum, estética y la vida social del arte. Barcelona. Octaedro.
- Imbernón, F. (1996). En busca del discurso educativo. La escuela, la innovación educativa, el currículum, el maestro y su formación. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata.
- Persky, A. M., y McLaughlin, J. E. (2017). The Flipped Classroom - From Theory to Practice in Health Professional Education. American journal of pharmaceutical education, 81(6) 118. <https://doi.org/10.5688/ajpe816118>
- López, M. (2017) Hacia una innovación docente de calidad en la educación superior. Claves para la reflexión. pp. 11-28. FORO EDUCACIONAL No 28.
- Miró, A. (2018) Yo trabajo como un hortelano. Barcelona: GG