

Educación artística, mediación y redes sociales

Por Pamela Pazmiño
(melabailacontigo@gmail.com)

Los últimos años hemos sido testigos de los acelerados adelantos tecnológicos y del surgimiento de nuevas formas de creación artística que han generado fuertes cambios sociales y culturales. En la actualidad, las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC) se han encargado no solo de brindar nuevas herramientas para la creación artística, sino también de aportar a la democratización del arte, al permitir el acceso a la producción y la apreciación de diversas manifestaciones artísticas que se comparten a través de las aplicaciones Web 2.0, o de las llamadas redes sociales.

Estos medios digitales son herramientas con gran potencial para la integración social, el desarrollo cognitivo, el trabajo colaborativo y la creatividad, destrezas que comparten con la educación artística.

A continuación les presentaré la experiencia de un proyecto piloto de implementación de diseño microcurricular: el taller Blended-Learning para la Apreciación del Arte. Se trata de una alternativa de mediación pedagógica para la asignatura de Educación Artística en el contexto de segundo año del Bachillerato General Unificado ecuatoriano.

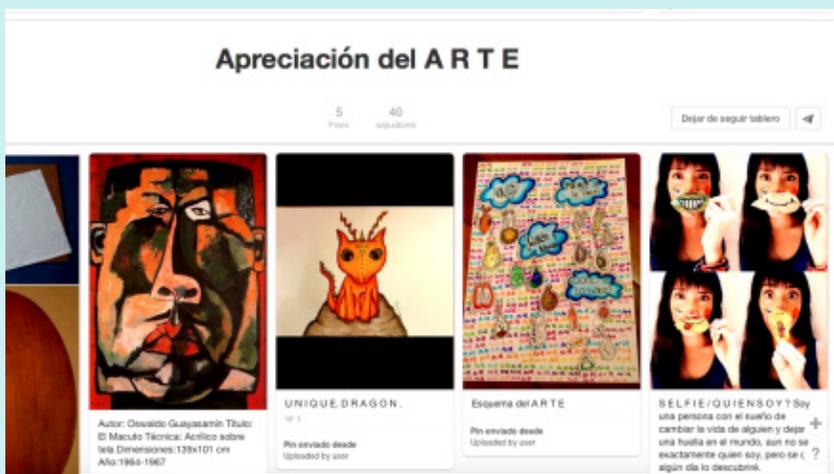
Análisis y diseño

Comenzamos realizando un mapeo general de la accesibilidad y frecuencia de la maestra y los alumnos frente al uso de las NTIC. Una pequeña encuesta permitió la caracterización que reveló que tanto la profesora como los estudiantes tienen disponibilidad y acceso a dispositivos tecnológicos tales como computadoras, tabletas, celulares

aprendizaje y, por supuesto, el planteamiento de una metodología.

Dejaré de lado los primeros aspectos, los cuales los veremos como ejemplo más adelante para explicar lo que a este artículo interesa: la metodología del aprendizaje mixto o blended-learning para la mediación pedagógica.

Albert Sangrá (2001), filósofo educativo, menciona que la virtualidad como la presencialidad son dos caminos distintos que se complementan para llegar al mismo punto final, pero que en la virtualidad debe cumplirse un requisito que reside en la explicación de los procesos y de las metodologías, más que en la presencialidad. Es por ello que siempre se debe diseñar y comunicar las actividades en conjunto con el estudiante (Sangrá, 2001). El aprendizaje mixto o blended-learning es un modo de aprender que combina lo presencial y lo virtual. Consiste en la selección de un abanico de medios adecuados para un objetivo educativo específico. No es un modelo basado en una teoría del aprendizaje, sino la aplicación de un pensamiento ecléctico. Podríamos decir que en la práctica hace uso de modelos pedagógicos como el conductismo, cognitivismo, constructivismo y el



Para el desarrollo del taller se crearon grupos cerrados, así como muros y tableros dentro de las plataformas escogidas: Facebook y Pinterest

inteligentes e Internet en el aula y en casa, y que la frecuencia del uso de estos dispositivos tecnológicos es entre dos y cuatro horas diarias.

El acceso a redes sociales a través de los recursos y plataformas digitales resultó ser también favorable en el caso de Facebook y Pinterest.

Por otro lado, el diseño de esta propuesta microcurricular implicó la construcción de unidades, objetivos, contenidos, objetivos de

Portada del Disco: Viva la Vida or Death and All His Friends es el cuarto álbum de estudio de la banda británica Coldplay. Fue lanzado el 12 de junio de 2008 en el Reino Unido y el 17 de junio de 2008 en Estados Unidos y Canadá. <http://legomenon.com/viva-la-vida-meaning-coldplay-delacroix-frida-kahlo.html>

"VIVA LA VIDA. Frida Kahlo, Coyoacán, 1954, México".

ACTIVIDAD PARALELA (EN LINEA)
 En el muro de Facebook encontraremos publicada esta imagen de la portada del Disco de Coldplay "Viva la Vida". Debes escribir un comentario de 50- 80 palabras que explique a manera de una de estas dos opciones:
 1. Interpretación basada en fuentes.
 2. Opinión personal de la relación que existe entre:

Obra: "La libertad guiando al pueblo" de Eugène Delacroix" Obra: "Viva la vida" de Frida Kahlo"

Portada del disco de ColdPlay.

Viva la Vida Meaning: Coldplay, Delacroix...
 LEGOMENON.COM
 5 de mayo de 2015 a las 16:45 · Me gusta · Eliminar vista previa

Comentario de Sergio Serrano: Como opinión personal, para Frida, la sencillez de comer una fruta es una manera de vivir la vida al máximo y de disfrutarla del mismo modo. Por otro lado, La Libertad Guiando al Pueblo y la portada de Viva La Vida son una manera de zafarse de algo que... Ver más
 5 de mayo de 2015 a las 17:00 · Ya no me gusta · 1

Comentario de Sergio Serrano: Chris Martin en una entrevista en la revista Rolling Stone dijo: "Frida pasó por muchas cosas, obviamente, luego comenzó a pintar un cuadro en su casa que decía 'Viva la Vida', Me encantó la audacia de eso".
 Es evidente entonces que "Viva la Vida" de... Ver más

Coldplay, Frida Kahlo y Viva la Vida...]...
 ELCATALISTA.ORG
 5 de mayo de 2015 a las 17:09 · Editado · Ya no me gusta · 1 · Eliminar vista previa

Comentario de Sergio Serrano: En este caso somos capaces de
 Escribir un comentario...

Con la implementación del taller piloto se evidenció la acogida de los estudiantes a la dinámica interactiva que nos brindan Facebook y Pinterest, la cual permitió optimizar el tiempo de dedicación presencial en lo virtual, así como la participación democrática de todas los estudiantes.

conectivismo. Este modo de aprendizaje mixto hace énfasis en este último: el conectivismo, planteado por George Siemens (2004).

Concebido como un constructo teórico basado en la integración de principios explorados por las teorías del caos, redes y complejidad, Siemens postula que el aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de espacios difusos y sin total control del individuo. El conocimiento como aprendizaje puede residir en bases de datos que se interconectan a través de individuos dentro de un contexto propicio (Siemens, 2004).

Desarrollo e implementación

Realizamos un diseño visual pertinente con las unidades micro-curriculares y los objetivos de aprendizaje, de manera que resulte apropiado, creativo y eficiente. Para el desarrollo del taller se crearon grupos cerrados, así como muros y tableros dentro de las plataformas escogidas: Facebook y Pinterest.

Por otro lado, realizamos una selec-

ción de material de apoyo y recursos apropiados a la edad y a los objetivos de aprendizaje, basados en análisis de los documentos escritos, imágenes, videos y otros materiales disponibles en Internet, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor.

El muro de Facebook funcionó como el espacio virtual para las ac-

“(..) el acceso a productos culturales se multiplica, nuestras pantallas se transforman en una ventana abierta al mundo, lo audiovisual desplaza a lo tipográfico, aparecen nuevas formas de lectura y escritura, las posibilidades creativas se incrementan exponencialmente y surgen nuevas formas de pensar, hacer e interactuar” (Giraldez, 2012).

tividades, publicaciones de imagen o texto. En el caso de Pinterest, el tablero creado permitió coleccionar y dar a conocer los trabajos visuales realizados por los estudiantes durante el taller, y al mismo tiempo facilitar un ejercicio de crítica artística entre pares.

Resultados

La metodología mixta o de blended-learning potencializa y dinamiza el espacio temporal de la clase presencial. Además de ser una modalidad que centra sus recursos en el estudiante, redefine el rol del docente como mediador del conocimiento, al promover la flexibilidad, la comunicación, la personalización y la interactividad.

Con la implementación del taller piloto se evidenció la acogida de los estudiantes a la dinámica interactiva que nos brindan Facebook y Pinterest, la cual permitió optimizar el tiempo de dedicación presencial en lo virtual, así como la participación democrática de todas los estudiantes.

Para una pequeña demostración del diseño microcurricular y su resultado, a continuación les presento un ejemplo de una de las unidades microcurriculares, sus objetivos y la metodología aplicada:

Unidad: ¿Por qué se hace arte?

Objetivo específico: Relacionar la obra pictórica con manifestaciones artísticas de la cultura contemporánea.

Objetivo de aprendizaje: Reflexionar sobre la función del arte a partir de la búsqueda de relaciones entre diversas manifestaciones artísticas, basadas en fuentes o en opinión personal.

Contenido: Arte y cultura.

Metodología: A través del grupo cerrado de Facebook realice una reflexión a manera de comentario dentro de la publicación con imágenes y textos que explican la actividad. Se espera que el comentario no supere las 80 palabras. (Ver imágenes)

El proyecto piloto del taller Blended-Learning para la Apreciación

del Arte es una propuesta viable alternativa frente a la situación actual de la asignatura de educación artística en segundo año de Bachillerato General Unificado.

En primera instancia demostró superar las limitaciones que supone el tiempo de dedicación presencial al taller. Pero además permitió que los estudiantes adquirieran destrezas de integración, desarrollo cognitivo, trabajo colaborativo y creatividad dentro de un escenario virtual.

En conclusión, las NTIC en el aula aportaron a una redefinición del rol del docente como mediador del conocimiento.

Es por esto que es de gran importancia estudiar con mayor detenimiento las posibilidades educativas del mundo digital, a fin de profundizar el entendimiento y la relación existente entre educación artística, mediación pedagógica y redes sociales.

Referencias

Giraldez, A. (2012). La competencia cultural y artística es imprescindible en un mundo digital. En P. Alsina & A. Giraldez (Coords), 7 ideas clave. La competencia cultural y artística (pp. 127-146). Barcelona: Grao.

Sangrá, A. (2001). Enseñar y Aprender en la Virtualidad. *Educar*, 28, 117-131. Departamento de Pedagogía Aplicada de la Universidad de Barcelona. DOI: <http://dx.doi.org/10.5565/rev/educar.394>

Siemens, G. (12 de diciembre de 2004). Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital. Creative Commons.

