



EDUCACIÓN BASADA EN EL ARTE PARA DISCIPLINAS NO ARTÍSTICAS: DIBUJANDO LAS RELACIONES NORTE-SUR.

María Vidagañ Murgui¹

Universidad de Zaragoza

Email: mavimur@unizar.es

Raúl de Arriba Bueno²

Universidad de Valencia

Email: dearriba@uv.es

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

María Vidagañ Murgui y Raúl de Arriba Bueno (2020): "Educación basada en el arte para disciplinas no artísticas: dibujando las relaciones norte-sur", Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo (mayo 2020). En línea:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2020/05/arte-disciplinas-noartisticas.html>

<http://hdl.handle.net/20.500.11763/atlante2005arte-disciplinas-noartisticas>

Resumen

Este artículo identifica la oportunidad de revisar los métodos en la enseñanza en las ciencias sociales para superar el esquema tradicional de enseñanza-aprendizaje que sobrevalora el aprendizaje memorístico. Este trabajo señala la importancia de desarrollar las competencias creativas en el aula. Una forma de hacerlo es introducir prácticas artísticas en clase, incluso en asignaturas no artísticas. En este trabajo se presenta una experiencia de educación basada en las artes. La propuesta consiste en representar los problemas del tercer mundo y las relaciones Norte-Sur a través de dibujos realizados por estudiantes de Sociología de la Universidad de Valencia (España). La experiencia muestra resultados positivos en términos de participación de los estudiantes y desarrollo de la creatividad.

Palabras clave: innovación educativa, creatividad, educación basada en las artes, relaciones Norte-Sur

Clasificación UNESCO: 590105, 531009, 580107, 580105

Abstract

This article identifies the opportunity of reviewing the methods in teaching social sciences subjects in order to overcome the traditional teaching-learning scheme that overvalues rote learning. On the other hand, this work points out the importance of developing creative competences. One way to do this is to introduce artistic practices in the classroom, even in non-artistic subjects. In this work an experience of education based on the arts is presented. The proposal is to represent the problems of Third World and North-South relations through

¹ Doctora en Educación Artística. Profesora asociada del Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Zaragoza (España).

² Doctor en Economía. Profesor titular del Departamento de Economía Aplicada de la Universidad de Valencia (España).

drawings made by students of Sociology at the University of Valencia (Spain). The experience shows positive results in terms of students' engagement and creativity development.

Keywords: educational innovation, creativity, art-based education, North-South relations

UNESCO Codes: 590105, 531009, 580107, 580105

1. INTRODUCCION

Este trabajo explora las razones sobre la conveniencia de revisar los métodos de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de superar el esquema que sobrevalora la habilidad de la memoria. La intención es encontrar fórmulas pedagógicas que conviertan al estudiante en un protagonista activo del proceso de aprendizaje y faciliten el desarrollo de habilidades analíticas. En esta propuesta de enseñanza, los estudiantes deben representar los problemas económicos del Tercer Mundo derivados de las relaciones Norte-Sur a través del dibujo. La propuesta tiene como objetivo convertir al alumno en un protagonista activo del proceso de aprendizaje y facilitar el desarrollo de la competencia creativa, a través de la práctica artística.

Uno de los desafíos fundamentales de la educación superior en la actualidad es promover una transformación de las metodologías de enseñanza que permita la transición de enfoques pedagógicos tradicionales centrados en el aprendizaje de contenido pasivo a una educación más activa basada en competencias que fomente el desarrollo de habilidades y valores. En el caso de la enseñanza de las relaciones Norte-Sur, la memorización de conceptos no permite la comprensión de una realidad caracterizada por su mutabilidad, variedad y complejidad. La necesidad de promover el desarrollo de habilidades que estimulen la reflexión, el análisis crítico, la imaginación, la interpretación de la realidad, la anticipación del cambio, la búsqueda de alternativas, etc., es fundamental en este área de conocimiento.

En esta dirección, la propuesta quiere poner la promoción de la creatividad en un papel central en la transformación de las prácticas docentes en el entorno universitario. Más concretamente, este documento propone el uso del arte en el aula como una herramienta educativa adecuada para el desarrollo de la creatividad.

2. UN CAMBIO EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

Nuestra experiencia como docentes universitarios, utilizando diferentes herramientas educativas como clases magistrales, comentarios de texto, debates en clase, presentaciones de estudiantes, análisis de prensa, etc., nos ha hecho considerar la oportunidad de revisar los métodos de enseñanza con el objetivo de superar el esquema de enseñanza-aprendizaje que sobrevalora las habilidades memorísticas. Hemos podido verificar que la mera acumulación de información no es suficiente para poder interpretar los complejos fenómenos políticos, económicos y sociales.

Las transformaciones que han ocurrido en nuestro entorno también apuntan en la dirección de revisar los métodos de enseñanza. Desde el comienzo del proceso de convergencia hacia el Espacio Europeo de Educación Superior, el problema de cómo enseñar ha llegado a ocupar un lugar central en las universidades europeas. Uno de los principales desafíos en este proceso es transformar las prácticas pedagógicas para promover la enseñanza basada en competencias que persigue el desarrollo de habilidades, capacidades y valores a través de diferentes metodologías de enseñanza (Salas, Sánchez y Rodríguez, 2012).

En un mundo caracterizado por la movilidad y la diversificación de las trayectorias laborales y de la vida, se requieren capacidades para realizar "trabajos multimedia creativos y originales dentro de equipos complejos orientados a proyectos en los que los problemas, tareas, jugadores, roles y procesos fluyen y, a menudo, se distribuyen sobre distancias geográficas y culturales considerables" (Greenhow, Robelia y Hughes, 2009, 248). Todo esto sugiere repensar los enfoques pedagógicos en el sentido de convertir a los estudiantes en participantes activos y coproductores de recursos de aprendizaje en lugar de consumidores pasivos de contenido.

En esta dirección, la idea de otorgar a la creatividad un papel central en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el entorno universitario es fundamental. La creatividad es cada vez más importante en diferentes áreas de la vida. Nuestras sociedades son cada vez más diversas. La importancia del trabajo industrial repetitivo y las habilidades necesarias para llevarlo a cabo se están reduciendo. La forma en que nos comunicamos evoluciona a gran velocidad y las relaciones y estructuras personales, sociales y laborales cambian más rápido de lo que cualquiera hubiera imaginado hace pocos años. Esto requiere el desarrollo de ciertas competencias personales, especialmente la capacidad de adaptarse creativamente. En realidad, la creatividad es una dimensión esencial de un conjunto de competencias que prepara a las personas para ocupar su lugar en la sociedad del conocimiento (Clark, 2009). Esta demanda de mayor creatividad e innovación en la educación no proviene solo de la comunidad universitaria, sino de las demandas de la economía global, los avances tecnológicos y la necesidad permanente de cambio (Sahlberg, 2009).

La incorporación de Internet, especialmente las aplicaciones Web 2.0, facilita los procesos de renovación pedagógica que se habían desarrollado durante años. La irrupción de la Web 2.0 ha multiplicado las oportunidades que ofrecen las TIC para la enseñanza y el aprendizaje (Redecker et al., 2009). Estos avances tecnológicos crean un escenario en el que los estudiantes pueden convertirse en participantes activos y coproductores de conocimiento. De esta manera, se crean oportunidades para el desarrollo de contextos educativos más horizontales (Tambouris y otros, 2012).

3. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN EL AULA PARA PROMOVER LA CREATIVIDAD.

El arte es el campo de desarrollo de la creatividad por excelencia. Por esta razón, la utilidad de la práctica artística en la educación, más intensamente en la educación primaria y secundaria y últimamente también en la Universidad, ha comenzado a investigarse recientemente. Como señala Camnitzer (2012), "el arte es un lugar donde puedes pensar cosas que no son pensables en otros lugares ... Un buen problema artístico no es agotable, una buena solución tiene reverberaciones y la buena comunicación produce muchas más evocaciones que información que transmite ". En resumen, se trata de aspectos que se conectan centralmente con las nuevas competencias identificadas como importantes en la educación universitaria.

Las prácticas artísticas también facilitan el aprendizaje significativo. Según Smith (1998, 87) "solo podemos aprender de actividades que sean interesantes y comprensibles para nosotros, es decir, de actividades que sean satisfactorias. Si no, solo es posible un aprendizaje o memorización ineficiente y su olvido es inevitable". La calidad del aprendizaje mejora cuando el alumno encuentra una comprensión personal del tema.

Existe poca literatura sobre la utilidad del dibujo como herramienta pedagógica en la educación superior. Entre ellos, podemos destacar los trabajos de Fava (2017) que ofrece ejemplos de cómo el dibujo puede facilitar las habilidades de pensamiento, Riley (2017) que subraya el dibujo como motor de la creatividad, o Adams (2017) que presenta evidencia del valor del dibujo como medio de aprendizaje.

Por otro lado, el uso de tecnologías en el aula ha sido ampliamente estudiado. Sus posibilidades para mejorar la calidad de los resultados de enseñanza y aprendizaje son enormes. Como muestra Jaiswal (2020), tanto los docentes como los estudiantes tienen una actitud positiva hacia el uso de las tecnologías educativas. En este marco, los teléfonos inteligentes también ofrecen espacio para facilitar el aprendizaje activo y el trabajo colaborativo. Por ejemplo, el trabajo de Akkara, Anumula y Mallampalli (2020) muestra el impacto positivo de la interacción y el aprendizaje informal en los grupos de WhatsApp. El uso de recursos, arte y teléfonos inteligentes en el aula ha sido poco estudiado. Ejemplos de experiencias que mezclan elementos artísticos y tecnológicos incluyen el trabajo de Saienko, Olizko y Arshad (2019) que crearon diferentes tareas con elementos de arte en la enseñanza para mejorar el pensamiento creativo.

4. UNA EXPERIENCIA ARTÍSTICA EN EL AULA: DIBUJANDO LOS PROBLEMAS DE LAS RELACIONES NORTE-SUR

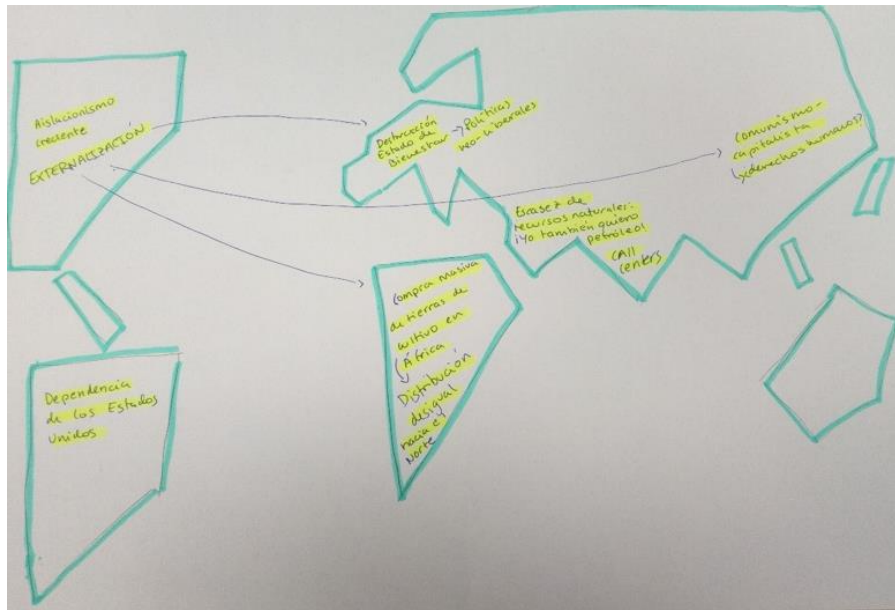
La experiencia didáctica presentada se ha llevado a cabo con alumnos del último año del curso Desarrollo y Relaciones Norte-Sur, del grado de Sociología de la Universidad de Valencia, durante el curso 2017-18. Los estudiantes tuvieron que presentar, como trabajo de clase, un dibujo que representara los problemas económicos del Tercer Mundo. Los estudiantes tenían total libertad para elegir el formato y el tipo de dibujo. La única restricción es que el trabajo debe hacerse en clase. Una vez que completaron los dibujos, los estudiantes los fotografiaron con sus teléfonos inteligentes, los enviaron al profesor. Esto permitió proyectar los dibujos en el aula y compartir el trabajo con todos los estudiantes.

A continuación, hay algunos de los trabajos presentados por los estudiantes. Dos de los dibujos representan algunos de los problemas del mundo como una especie de mapa (Imágenes 1 y 2).

Imagen 1. Ejemplo de dibujo de estudiante 1



Imagen 2. Ejemplo de dibujo de estudiante 2



Otras obras son dibujos creados a partir de imágenes de la naturaleza, como flores o árboles, como en las imágenes 3 y 4.

Imagen 3. Ejemplo de dibujo de estudiante 3

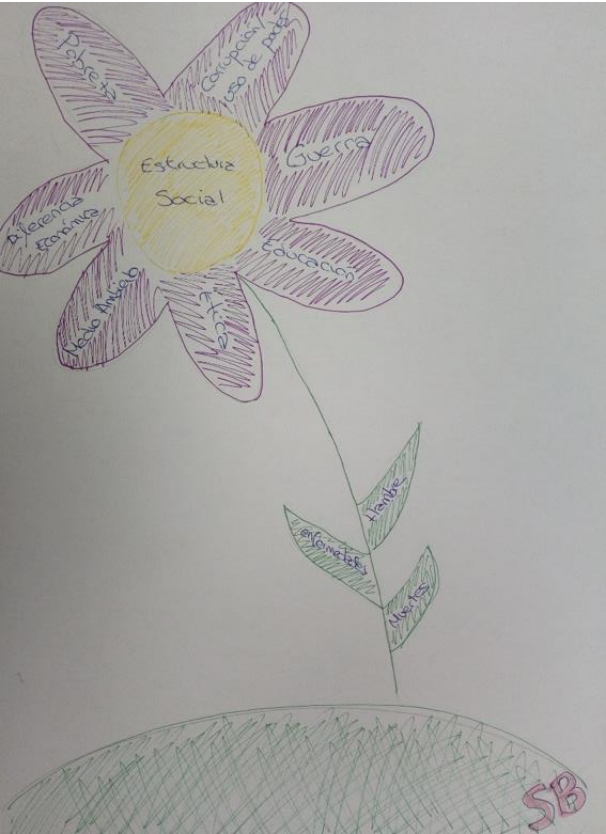
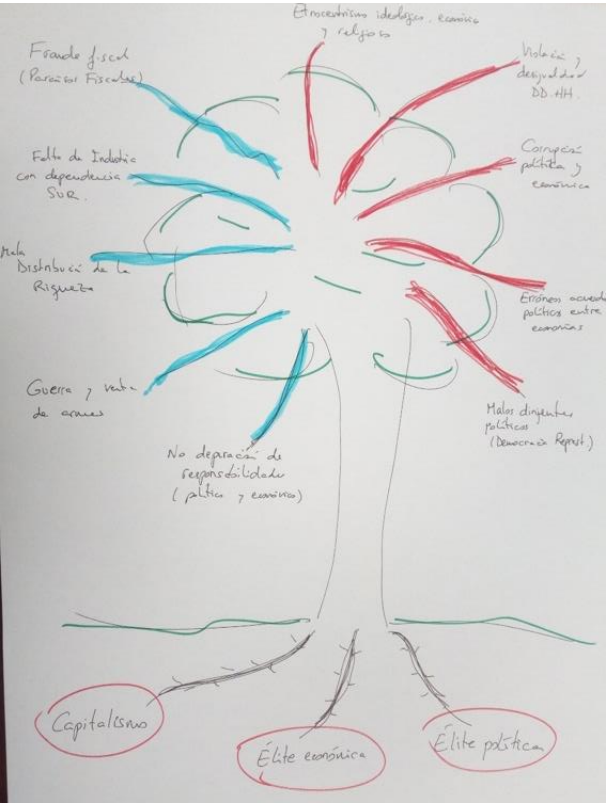
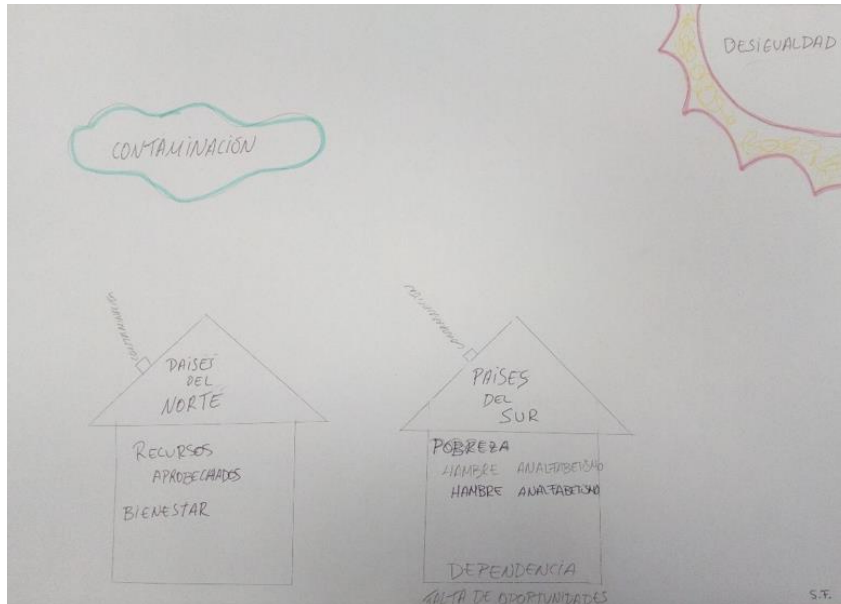


Imagen 4. Ejemplo de dibujo de estudiante 4



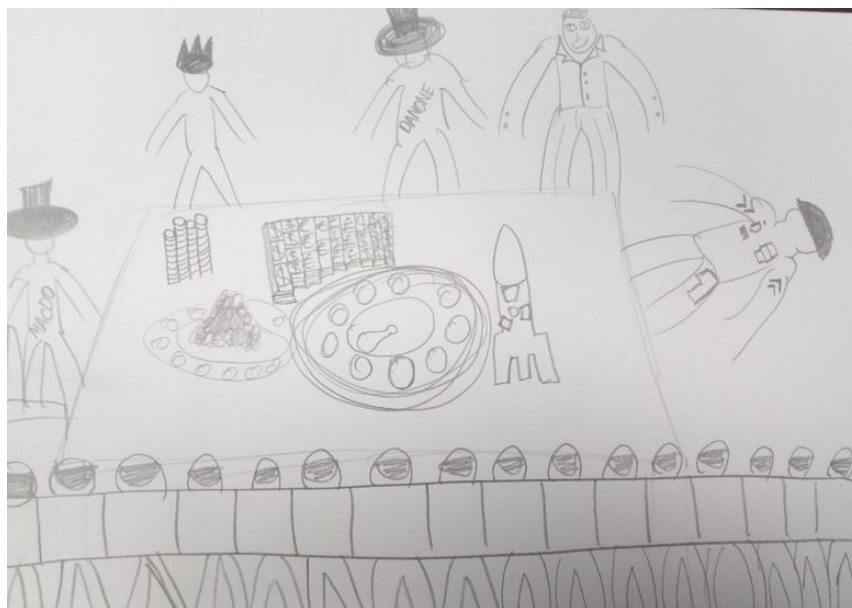
La imagen 5 representa los problemas de las relaciones Norte-Sur como un pequeño paisaje urbano que representa un vecindario donde viven vecinos muy diferentes, países ricos y países pobres.

Imagen 5. Ejemplo de dibujo de estudiante 5



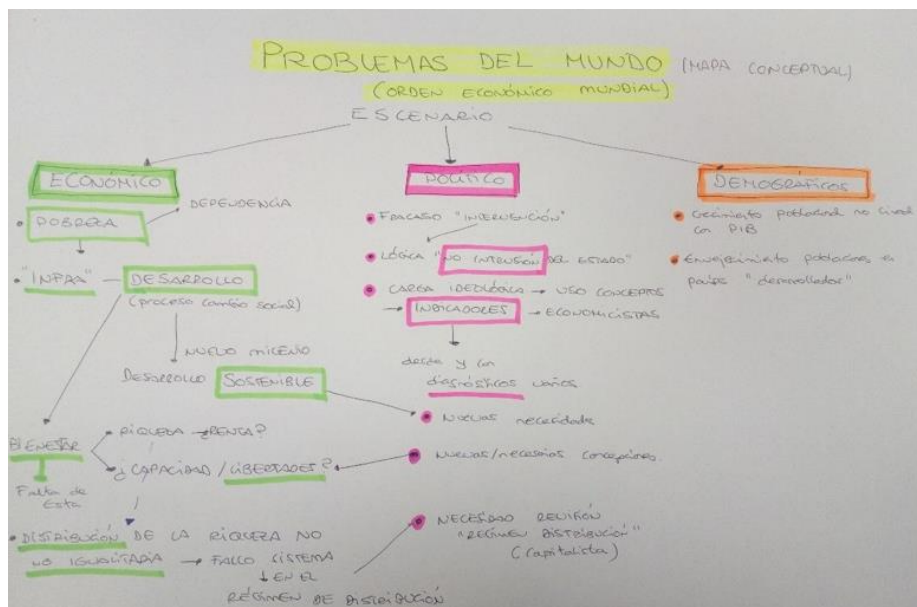
Otro tipo de dibujo que hicieron los estudiantes refleja la relación de dominio que los grupos poderosos tienen sobre los países pobres como una explicación de los problemas del subdesarrollo (imagen 6).

Imagen 6. Ejemplo de dibujo de estudiante 6



Esta es solo una selección de las obras. En realidad, no todos los estudiantes presentaron dibujos en sentido estricto. Algunos de ellos representaron mapas conceptuales más tradicionales, como el que se muestra en la imagen 7.

Imagen 7. Ejemplo de dibujo de estudiante 7



Más específicamente, de un total de 28 trabajos presentados, solo 10 estudiantes hicieron dibujos y 18 presentaron mapas conceptuales. Es curioso que la mayoría de los estudiantes prefirieran hacer un mapa conceptual en lugar de un dibujo. Los estudiantes que no tienen habilidad para dibujar no se sienten seguros haciendo una actividad que les puede dar un resultado negativa. Sin embargo, aquellos que optaron por dibujar muestran menos miedo de realizar actividades más innovadoras y creativas.

5. CONCLUSIONES

Este trabajo explora la conveniencia de revisar los métodos de enseñanza con el objetivo de superar el esquema de enseñanza-aprendizaje que sobrevalora las habilidades de memoria y facilita el desarrollo de habilidades reflexivas. Las actividades de creación artística, en las que los estudiantes se convierten en protagonistas activos de un proceso creativo, son útiles para el desarrollo de competencias didácticas de un orden superior, como la creatividad.

En la propuesta de creación a través del dibujo, hemos descubierto que no todos los estudiantes optaron por realizar un verdadero dibujo. Por el contrario, muchos presentaron mapas conceptuales tradicionales que reflejan los problemas de las relaciones Norte-Sur de una manera más convencional. Esto demuestra que no siempre hay una buena predisposición a la hora de asumir prácticas más arriesgadas o innovadoras con las que no todo el estudiante no se siente totalmente cómodos.

En cualquier caso, la realización de este tipo de actividad mejora la competencia creativa de los estudiantes y su capacidad para evaluar críticamente los fenómenos políticos, económicos y sociales de las relaciones Norte-Sur.

BIBLIOGRAFÍA

- Adams, E. (2017): "Thinking Drawing". En *International Journal of Art & Design Education*, 36, 3, 2017, pp. 244-252
- Akkara, S.; Anumula, V.; Mallampalli, M. (2020): "Impact of WhatsApp Interaction on Improving L2 Speaking Skills". En *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15, 3, 2020, pp. 250-259
- Camnitzer, L. (2012): La enseñanza del arte como fraude. Conferencia en el Museo de Arte de la Universidad Nacional de Bogotá. Disponible en: <http://esferapublica.org/nfblog/?p=23857>. Consultado en 10/12/2019 a las 12.30.
- Clark, H. (2009): "Creativity and key competences". En: Villalba, E. (ed.) *Measuring Creativity: The book*. European Commission, Brussels, pp. 239-242.
- Fava, M. (2017): "Drawing Analogies to Deepen Learning". En *International Journal of Art & Design Education*, 36, 3, 2017, pp. 315-324
- Greenhow, C., Robelia, B. & Hughes, J.E. (2009): "Learning, Teaching, and Scholarship in a Digital Age: Web 2.0 and Classroom Research: What Path Should We Take Now?". En *Educational Researcher*, 38, 4, 2009, pp. 246-259
- Jaiswal, P. (2020): "Integrating Educational Technologies to Augment Learners' Academic Achievements". En *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15, 2, 2020, pp. 145-159
- Redecker, C., Ala-Mutka, K., Bacigalupo, M., Ferrari, A. & Punie, Y. (2009): "Learning 2.0: The Impact of Web 2.0 Innovations on Education and Training in Europe. Final Report". Office for Official Publications of the European Communities, Luxembourg.
- Riley, H. (2017): "Drawing as Driver of Creativity: Nurturing an Intelligence of Seeing in Art Students". En *International Journal of Art & Design Education*, 36, 3, 2017, pp. 273-280
- Sahlberg, P. (2009): "The role of education in promoting creativity: potential barriers and enabling factors". En: Villalba, E. (ed.) *Measuring Creativity: The book*. European Commission, Brussels, pp. 337-344.
- Saenko, N.; Olizko, Y.; Arshad, M. (2019): "Development of Tasks with Art Elements for Teaching Engineers in English for Specific Purposes Classroom". En *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14, 23, 2019, pp. 4-16
- Salas, M.; Sánchez, M.T. & Rodríguez, N. (2012): "Developing Generic Competences in the European Higher Education Area: a proposal for teaching the principles of economics". En *European Journal of Education*, 47, 3, 2012, pp. 462-476
- Smith, F. (1998): "The Book of Learning and Forgetting". Teacher's College Press, New York.
- Tambouris, E. & al. (2012): "Enabling Problem Based Learning through Web 2.0 Technologies: PBL 2.0". En *Educational Technology & Society*, 15, 4, 2012, pp. 238-251