
Aplicaciones digitales para aprender más y mejor: una propuesta desde la educación artística

Alicia Martínez Herrera
Universidad de Jaén, España

Introducción

La educación artística es sumamente visual y práctica, por lo que su aprendizaje debe estar enfocado de este modo: deben ser los sentidos, y especialmente la vista, el primer aliado cuando tratamos el conocimiento artístico, pero también, puesto que hablamos de educación artística, debemos mancharnos las manos, no necesariamente de forma literal, pero sí mediante el desarrollo práctico de actividades que nos acerquen y enseñen todo el potencial que el arte tiene para la sociedad.

No obstante, para poder llevar a cabo prácticas artísticas de la índole que sea, primero debemos adquirir algunos conocimientos sobre arte que nos proporcionen las herramientas para desarrollar nuestros propios proyectos artísticos.

En los ámbitos educativos, este conocimiento puede adquirirse de muchas maneras: de un modo ortodoxo, a través de sesiones teóricas donde se bombardea con imágenes al alumnado; de un modo más lúdico, yendo, por ejemplo, a museos y centros de arte; o de un modo más práctico, donde las TIC cobran una importancia vital como herramientas para la difusión y transmisión del conocimiento.

Nos centraremos en este último caso por ser, según la premisa de esta investigación, la opción que permite aprender más y mejor, y de un modo divertido y atractivo para el alumnado. Y lo haremos a través de una propuesta concreta, para ejemplificarlo de forma clara y concisa.

Las TICs serán usadas como recurso didáctico y/o educativo, en este caso en la enseñanza superior, a fin de que contribuyan, bien como herramienta, bien como parte del resultado, a la investigación artística que el alumnado tendrá que desarrollar. Se trata de usar plataformas y aplicaciones muy actuales, algunas sumamente populares, para propiciar que los trabajos resultantes estén en consonancia con nuestros tiempos, donde lo virtual y lo digital tienen cada vez un mayor peso. No obstante, no debemos olvidar que éstas son herramientas y recursos auxiliares que nos ayudarán a exponer y difundir los proyectos, los cuales, en contraposición, se basan en el contacto directo con la comunidad y en la importancia del proceso.

Cita sugerida:

Martínez Herrera, A. (2020). Aplicaciones digitales para aprender más y mejor: una propuesta desde la educación artística. En REDINE (Coord.), *Contribuciones de la tecnología digital en el desarrollo educativo y social*. (pp. 40-48). Eindhoven, NL: Adaya Press.

Por tanto, las TICs cumplen aquí los tres enfoques aportados por el proyecto ECD-TIC de la UNESCO, que se plantea como un modelo estándar de formación del profesorado respecto al uso, funciones y posibilidades de las TICs.

Estos tres enfoques son, resumidamente, los siguientes: (1) Uso de las TICs para apoyar la adquisición de conocimientos; (2) acceso a expertos externos y otras comunidades; y (3) evaluar permanentemente la práctica profesional mediante labores de innovación y mejora continuas. (Cacheiro, 2011, p. 72-73)

Propuesta¹

Esta es una propuesta para la asignatura de Creación experimental y práctica artística intermedia, del Máster en Investigación y Educación Estética: Artes, Música y Diseño, de la Universidad de Jaén. Está pensada para ser desarrollada en siete sesiones de tres horas, lo que correspondería a dos créditos y la mitad de la asignatura.

El alumnado debe realizar un proyecto artístico final que le servirá para ser evaluado en la asignatura, pero antes de ponerse manos a la obra, debe aprender un poco más sobre arte, sobre prácticas artísticas intermedias, sobre acción, deriva e intervención. Y también sobre historia del arte, para que su acercamiento a la estética sea más profundo.

Cabe señalar que el perfil del alumnado de este máster es muy variado. Abundan los docentes tanto de las enseñanzas obligatorias como de especialidades como el conservatorio musical, pero también ingresan licenciados en Bellas Artes, Diseño o de cualquier otra disciplina, prácticamente siempre relacionadas de algún modo con las artes; por eso resulta crucial empezar desde el principio, ya que el conocimiento sobre artes en general de cada alumno/a es muy diverso.

Primera sesión

Para hablar de arte, primero veamos qué sabemos de arte. Tras el oportuno debate, se pide al alumnado que se descargue la aplicación *Quiz de Arte en Español*, disponible para Android e iOS. Si alguien no dispone de un dispositivo con el que pueda descargar la app, se le proporciona una tablet de la universidad para tal propósito.

Una vez descargada la app, ponemos los dispositivos en modo avión, ya que la app funciona perfectamente en este modo y no queremos que nos molesten.

Ahora, a jugar. Haremos diez preguntas de las más de 150 de las que dispone el juego. Hay 30 segundos para contestar cada una, y ofrece diferentes tipos de preguntas y respuestas, por ejemplo, con o sin imágenes. Después veremos las evaluaciones. La aplicación ofrece dos datos al respecto con que medir nuestro rendimiento: el número de vidas, que es de diez al comenzar, y el porcentaje de aciertos y errores.

Este juego inicial nos sirve para romper el hielo, conocernos, divertirnos y aprender. El alumnado comparte sus impresiones y conocimientos, y al docente le sirve para evaluar el nivel general de conocimientos sobre arte en el grupo.

¹ Este trabajo es una ampliación del resumen publicado en el Libro de Actas del Congreso EDUNOVATIC 2019.

A continuación, hablaremos de arte en contextos socioeducativos exponiendo algunos ejemplos prácticos de proyectos artísticos, a través de diversas plataformas como YouTube, páginas web, etc.

Al final de la sesión se le proporciona a cada persona una imagen con una obra de arte, sin ninguna otra información, a fin de que hagan una pequeña práctica para empezar a trabajar en la próxima sesión.

Se mencionan dos aplicaciones más que pueden serles útiles para la realización de dicha práctica. A saber: *Google Arts and Culture*, que funciona como una enciclopedia de arte virtual; y *Smartify*, que permite escanear obras de arte de un libro u ordenador, ofreciendo información sobre la misma.

Segunda sesión

Al comienzo de la sesión hablamos sobre la práctica que se encargó. Cada persona expone la obra de arte que le tocó, haciendo una propuesta didáctica que tenga como hilo conductor la obra o autor/a en cuestión, usando para su exposición los recursos TIC del aula.

Esta práctica permite al docente observar los recursos del alumnado, la forma de expresarse, sus intereses, y sus puntos fuertes. Aunque los trabajos serán grupales, dada su magnitud, es interesante ver las cualidades y lo que puede aportar cada alumno/a.

Tras la exposición de todo el alumnado, se trata otra aplicación llamada *DailyArt*, donde pueden aprender un poquito más sobre arte cada día, ya que propone diariamente una obra de arte de la que te da una información bastante completa, pero además se puede acceder a los archivos y ver obras expuestas en días anteriores, o buscar alguna obra de arte de forma aleatoria en una pestaña denominada como Suerte. No usaremos la aplicación en clase, simplemente se propone como incentivo para seguir aprendiendo sobre arte, ya que el alumnado deberá desarrollar un proyecto artístico por grupos como trabajo final de evaluación para la asignatura, lo cual se explicará en el resto de la sesión. Se verán las diferentes posibilidades u opciones de las que disponen para desarrollar sus proyectos y, aunque lo que más nos importa es el proceso, pondremos también el foco en la difusión, para lo que se utilizarán diversas plataformas digitales como veremos.

Tercera sesión

En esta tercera sesión, y habiendo adquirido algunos conocimientos previos sobre arte, especialmente en contextos socioeducativos, pero también desde el punto de vista de la cultura general, pasamos hablar de técnicas artísticas, ya que el proyecto final deberá incluir algún tipo de creación y/o intervención de tipo artístico. Aprovechamos también para introducir algunas metodologías de la investigación artística y la investigación basada en las artes, a fin de poner a disposición del alumnado todas las herramientas posibles para el desarrollo de sus proyectos artísticos grupales.

Se da libertad al alumnado para desarrollar el proyecto, instando a cumplir solo dos condiciones: (1) que el proyecto sea participativo y/o colaborativo, es decir, que incluya a más personas ajenas al aula; y (2) que hagan uso de las tecnologías en la medida de lo posible para exponer o difundir sus proyectos, ya sea a través de la creación de un blog, en portales como Wordpress o Blogspot, de la realización de un vídeo que suban a YouTube o Vimeo, del desarrollo de un audio, colgado en Soundcloud o similar, etc.

Se forman los grupos, que empiezan a plantear sus ideas, y se les proporciona ciertos materiales como cámaras de vídeo y foto, grabadoras, y otro tipo de materiales plásticos y herramientas que soliciten.

El siguiente paso será que cada grupo entre en contacto y comience a trabajar con la comunidad que desee, como puede ser algún tipo de asociación, una residencia de mayores, un centro para discapacitados psíquicos, un centro de rehabilitación de drogodependientes, etc. Se trata de que salgan del aula, experimenten, aprendan, compartan, convivan, mientras llevan a cabo sus proyectos artísticos con total libertad, pero utilizando en todo momento herramientas digitales para la comunicación y documentación como puede ser el vídeo o la fotografía, por mencionar los más usuales.

Cuarta sesión

Cada grupo trae un ordenador portátil. De no disponer de uno, se le proporciona desde la universidad para esta sesión. Todos vuelcan el material que han ido recopilando y desarrollando hasta ahora y siguen trabajando en la elaboración del proyecto mientras reciben asesoramiento para ir dando forma a sus proyectos.

Se ofrece bibliografía de referencia, consultable en línea, y aprovechamos para tratar la práctica artística intermedia con algunos ejemplos que puedan darles ideas para sus proyectos. Utilizamos la última media hora para resolver dudas generales que hayan podido quedar.

Fuera del aula, los grupos continúan trabajando en sus proyectos con la comunidad que ellos mismos hayan elegido, a fin de tener la mayor parte de su trabajo de campo finalizado de cara a la próxima sesión, cuando comenzaremos a dar forma al proyecto en formato digital.

Quinta sesión

Esta sesión se lleva a cabo en una de las salas de informática de la universidad, para poder disponer de dos ordenadores por grupo, además de programas y aplicaciones para el tratamiento de imágenes, vídeos y audios, así como mayor conexión a internet.

Cada grupo comienza a trabajar el material en función de sus intereses, o más bien del tipo de producto artístico final que van a presentar. Aprenden a utilizar el programa Audacity para el tratamiento de pistas de audio; Adobe Premiere Pro, para la edición de vídeos; Photoshop, para las imágenes, y se crean cuentas en diferentes plataformas digitales donde subirán más tarde su producto final, o la documentación del mismo.

Algunos grupos optan por que su producto artístico final sea meramente digital, a modo de videocreación o paisaje sonoro, por ejemplo; otros se inclinan por productos artísticos más plásticos como esculturas o instalaciones; pero todos tienen mucho material audiovisual que apoya sus investigaciones y proyectos, y que les servirá para esa segunda parte de exposición y difusión de los mismos a través de plataformas digitales.

Sexta sesión

Cada grupo vuelve a traer un ordenador portátil, o bien se le proporciona uno de la universidad para la sesión. Se afinan los contenidos y la presentación del trabajo. Se sube toda la información a la plataforma correspondiente y se comprueba que todo funciona correctamente.

Se aprovecha para hacer una preevaluación de cada grupo para ver si cumplen los objetivos y requisitos del proyecto, dándole la oportunidad de mejorar ciertos aspectos si fuera necesario de cara a la última sesión, cuando se expondrán todos los trabajos en clase.

Además, se plantea hacer una exposición virtual de los trabajos artísticos de cada grupo a través de las redes sociales del máster. Para ello, entre todos/as, ideamos cómo hacerlo, cómo exponer las obras, el nombre de la exposición, el cartel, la difusión... Todo queda a punto para la última sesión.

Séptima sesión

Cada grupo expone sus trabajos mediante la plataforma elegida por ellos/as mismos/as. Las prácticas artísticas intermedias y las acciones e intervenciones artísticas se combinan con las aplicaciones digitales, dando mayor difusión y visibilidad a las mismas.

Entre todos y todas evaluamos lo que hemos aprendido en términos generales con estos proyectos y si han resultado útiles y eficaces las herramientas y plataformas digitales para tal propósito.

Visto todo el material, nos disponemos a generar nuestra exposición virtual. Cada grupo sube el enlace o código QR de su proyecto, con algunas fotos y breve explicación del mismo. Llegamos así al final de esta primera parte de la asignatura. En la segunda parte, entre otras cosas, la exposición se hará en un lugar determinado, es decir, se trasladará de lo virtual a lo material, aunque la experiencia previa a modo de exhibición virtual nos servirá en la futura organización y diseño de la muestra. Estos son algunos ejemplos de los proyectos que surgieron en diferentes plataformas.



Figura 1: Las ciudades también hablan



Figura 2: Manos con Historia



Figura 3: Raíces



Figura 4: Rajando el Fandango

Conclusiones

Los recursos TICs son una magnífica herramienta para la transmisión y organización del conocimiento y la información, pero también, dentro del aula, propician un ambiente de trabajo más distendido, atractivo y divertido para el alumnado.

Las clases al uso de largas horas de narraciones teóricas, que algunos/as se empeñan en perpetuar, resultan obsoletas en muchos casos, y sin duda en la educación artística, disciplina en continuo desarrollo e innovación, donde la práctica y/o la experimentación son cruciales, esta manera ortodoxa de transmitir el conocimiento no es útil. Esto no quiere decir que no haya clases teóricas donde se profundiza en metodologías, pedagogías y didácticas diversas, pero ciertamente el alumnado está más dispuesto y aprender más y mejor cuando se le da la oportunidad de participar, debatir y mancharse, literalmente o no, las manos.

Cabe tener en cuenta que, desgraciadamente, el peso de las enseñanzas artísticas con respecto a otras ramas del conocimiento, se ha visto sistemáticamente mermado por políticas educativas más pragmáticas que han relegado las enseñanzas en artes, espe-

cialmente en los niveles educativos obligatorios, a un puesto secundario. Es por ello por lo que abundan estudios e investigaciones sobre el uso y aplicación de las TICs en otros ámbitos, como pueden ser las ciencias experimentales o las matemáticas, pero escasean los ejemplos que atañen a la educación artística. Sin embargo, dada la naturaleza de esta rama del conocimiento, que es sumamente visual, es de extrañar que no se haya hecho tanto hincapié en este asunto como en otras disciplinas.

Para la educación artística, y para las artes en general, que mucho tienen que ver en la contemporaneidad con lo visual y lo sensorial, las TICs son un magnífico recurso que nos puede ayudar no sólo en la transmisión de conocimientos, y en afianzar los mismos, sino también en poner en práctica lo aprendido y en conectar con otras experiencias, proyectos e investigadores/as a nivel global, que nos puedan aportar más ideas, referencias y/o recursos.

Además, gracias a esa conexión global, podemos encontrar proyectos similares o ejemplos de prácticas, acciones o intervenciones artísticas que estén en consonancia con nuestro tema de estudio y que enriquecerán a buen seguro nuestra investigación, que incluso puede pasar de ser una investigación de corte local, a un proyecto internacional.

Las posibilidades que ofrecen las TICs a la educación artística son infinitas, sea como fuere el enfoque o la importancia que se decida darles; y desde luego nos permite llegar a más personas, dar a conocer nuestros proyectos y generar espacios de debate y conocimiento para el público en general. No debemos olvidar que el fin último del conocimiento es estar al alcance de cuantos más, mejor; y en este sentido, las plataformas digitales y redes sociales, resultan herramientas fundamentales.

En esta propuesta, como hemos visto, las TICs cobran importancia a varios niveles: poniendo de manifiesto la eficacia de su uso, así como las numerosas posibilidades que brindan, y aumentando la atención y el interés del alumnado, ya sea porque se sienten más cómodos/as trabajando con estas herramientas, más que usuales para la mayoría, o porque les resulta más ameno aprender y desarrollar lo aprendido de un modo diferente al tradicional.

Además, el docente puede hacer una evaluación de cada alumno/a más global, contemplando todas las competencias y habilidades, humanas o digitales, teóricas o creativas, que han entrado en juego dentro y, sobre todo, fuera del aula.

No sirve de nada ir contracorriente. Obviar que los recursos digitales están cada vez más presentes en todos los ámbitos de la vida, es negar lo inevitable. Y dada la brutal expansión digital, y de sus aplicaciones, más nos conviene adecuarnos para así mejorar y actualizar las experiencias educativas, y hacer entender al alumnado, especialmente a los/as más pequeños/as, que estos dispositivos y recursos digitales deben ser eso: recursos, herramientas, otro modo de acceder o difundir el conocimiento, pero nunca sustitutos de la experiencia humana, jugar en la calle, conversar cara a cara, compartir... Se trata de encontrar el equilibrio entre estar conectados y al día en este mundo digitalizado y no perder el componente humano que propicia nuestro crecimiento individual y colectivo.

Por esta razón, la propuesta aquí expuesta conjuga esas dos caras de la moneda: por un lado, la importancia del proceso a través del contacto directo con la comunidad, con las personas, y con aquellos saberes populares que escapan al gigante de internet; por otro, el uso de las plataformas y aplicaciones digitales, tanto dentro como fuera del aula, para desarrollar dichos proyectos y lograr la máxima difusión de los mismos, pero también para aprender más y mejor. Y al decir mejor me refiero a aprender de una forma casi subconsciente, mediante el juego, la interacción y el debate, y, sobre todo, mediante la experiencia personal y colectiva. El aprendizaje va calando sin necesidad de largas horas de estudio, sino a partir de la experimentación y la acción, de la práctica y la vivencia que nos quedarán grabados de por vida.

A esto hay que sumar que la disposición, emoción e interés del alumnado era, en evidencia, superior que en contexto más tradicional. Su grado de implicación se vio incrementado al saber que sus proyectos no quedarían sobre el papel, y se mantuvo el buen humor y el compañerismo durante todas las sesiones, a las que el alumnado acudía, sin duda, motivado y con ganas de trabajar, puesto que el uso de las TICs procuraba clases más amenas y divertidas, y porque vieron como sus investigaciones se fueron materializando y difundiendo hasta transcender el aula y el propio centro educativo.

En definitiva, desde la perspectiva del docente es interesante usar las TICs como herramienta o apoyo en el aula, pero también para generar contenidos educativos digitales a los que el alumnado tenga acceso en todo momento (Moya, 2013); y asimismo son muy útiles para evaluar de forma más global el desempeño de cada alumno/a, pues no sólo se valora el producto o trabajo final, sino que se contemplan todas las competencias y habilidades que el alumno o alumna ha adquirido y/o desarrollado durante todas las sesiones, y también durante el desarrollo del proyecto o investigación fuera del aula.

Por su parte, desde la perspectiva del alumnado, lo más interesante respecto al uso de las TICs es una nueva forma de acercarse al conocimiento más amena, cómoda y divertida, pero también las posibilidades y opciones que les ofrecen los recursos TICs tanto en el proceso de aprendizaje como en el desarrollo y puesta en práctica de lo aprendido. Y así, de alguna manera, o más bien de varias, se consigue aprender más y mejor.

Referencias

- Bourriaud, N. (2002). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Cacheiro González, M. L. (2011). Recursos educativos TIC de información, colaboración y aprendizaje. *Revista de Medios y Educación* (39), 69-81.
- Capasso, V., Jean, M. (2012). Las TIC en las propuestas de educación artística. Una reflexión desde la Cultura Visual Contemporánea. *Question*, 1(33), 12-25.
- Espíritu Zavalza, M. P. (2017). Ficciones: obras en proceso. Un proyecto de investigación-creación. *Tercio Creciente* (11), 107-116.
- García-Valcárcel, A. (2016). *Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje* [Material del aula] Temario, Universidad de Salamanca, España.
- Marín Viadel, R. (2003). *Didáctica de la Educación Artística*. Madrid: Pearson Educación.

- Martín Prada, J. (2012). *Prácticas artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Moreno Montoro, M. I. (2016). *Reflexiones sobre investigación artística e investigación educativa basada en las artes*. Madrid: Síntesis.
- Moya López, M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *Revista DIM*, (27), 1-15.
- Romero Sánchez, M. (2019). Test the face. Un proyecto de investigación artística en red. *Afluir* (3), 36-47.
- VV. AA. (2001). *Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Alicia Martínez Herrera. Graduada en Historia del Arte, y especializada a través del Máster en Investigación y Educación Estética: Artes, Música y Diseño, por la Universidad de Jaén, donde recién comienza su doctorado en el programa interuniversitario de Patrimonio, y asimismo forma parte del grupo de investigación HUM-862 en Estudios en Sociedad, Artes y Gestión Cultural. En 2019 se estrena como docente en dicha universidad, como ponente invitada, a lo que se suman, antes y después, conferencias y participaciones en diferentes ciclos, jornadas y congresos nacionales e internacionales, que combina con su labor en varias asociaciones artísticas, patrimonialistas y/o literarias de Jaén.
