

## 12.1 SOBRE EL DISEÑO CURRICULAR

Uno de los problemas que se plantean en la Educación Artística es el hecho de que los alumnos muestran la adquisición de muy pocos contenidos, siendo su base muy baja en el campo del arte. Puesto que la transmisión se lleva a cabo por medio de contenidos ya acabados. Los alumnos no son capaces de aplicar estos contenidos a nuevas situaciones, y sería necesario que los alumnos alcanzasen conocimientos generativos que les posibilitasen la aplicación de lo aprendido a situaciones nuevas.

Se puede recurrir al contacto con el patrimonio artístico con el que se actualizan los conocimientos y se comparan con otros objetos artísticos, conocidos o no, ya que la mayoría de las veces no se muestran en el grado de organización de los conocimientos que se tienen.

Se tendría que dotar a los estudiantes de otros elementos de juicio frente a obras de arte que no fuesen los meramente formales y temáticos, puesto que se inclinan por las imágenes que presentan un amplio grado de realismo, es decir tendrían que conocer las características técnicas y el valor histórico de las obras. Por lo que son de gran utilidad los contenidos procedimentales, al igual que los actitudinales y los conceptuales. Con lo que, se ha de partir del dato de que los estudiantes ya poseen unos criterios al enfrentarse a las obras de arte, y estos criterios que guían el juicio pertenecen a la cultura dominante (el naturalismo en las artes visuales). En este sentido hay que tirar de sus expectativas con el fin de que puedan gozar de más elementos.

De tal modo que es muy importante descubrir las claves de la transmisión del conocimiento artístico para determinar diferentes niveles de aplicación y empleo de la experiencia artística, su aprendizaje en el contexto educativo, el estudio de las capacidades de comprensión por parte de los receptores en el contexto de comunicación artística, el impulso de las capacidades productivas artísticas de manera creativa, la adecuación de los juicios críticos y la reflexión sobre los medios de transmisión del conocimiento artístico.

En la época actual se produce un cambio de mentalidad en la sociedad sobre los hábitos de consumo y utilización del arte. Ello se refleja en la afluencia masiva a determinadas exposiciones, la utilización del arte en los mass media, la demanda de determinado arte por parte del público. Al igual que el elemento estético y el diseño forman partes importantes de la vida cotidiana. Todos estos elementos se reflejan en el curriculum pero no con la misma intensidad en lo que se refiere a la relación con otros elementos, valores, actitudes o conocimientos requeridos por la sociedad. Por ello el sistema educativo ha de reflejar el modelo de ciudadano que se desea formar, los conocimientos necesarios para moverse en la sociedad, al igual que las actitudes y valores que se han de adquirir en la etapa escolar.

En la ESO se muestra la valoración del Patrimonio como un objetivo actitudinal que se cree suficiente, con relación a los mínimos contenidos artísticos frente a los objetivos que se desean conseguir. El nuevo diseño curricular ha dado un gran paso a delante al tener en cuenta las actitudes, valores y normas como contenidos de aprendizaje.

Uno de los objetivos de la Educación Artística consiste en proporcionar identidad, no entendida como rasgos personales o culturales que definen al ser

humano “a priori”, y si en el sentido del análisis que se hace el mismo ser humano, de sus experiencias, contingencias y pasado, todas las veces que se sitúa ante el hecho creativo. Por tanto, lo que se persigue con la Educación Artística es que el arte permita hablar de uno mismo, reconsiderarse, trazar la propia identidad (no definitiva), más bien, como algo que aparece en permanente cambio.

Así, toda actitud hacia un objeto implica un elemento cognitivo (Eisner, 1994), por lo que es casi imposible alcanzar este objetivo si el nivel de conocimientos se presenta como mínimo. Puesto que no se puede responder ante lo que se desconoce. Ello se debe a la idea de que el arte se sitúa, entre otros componentes, en la sensibilidad, el conocimiento, la emoción. Para Gardner (1990) en el Proyecto Zero esto se entiende como que *“no niegan que las artes impliquen emociones, sino que consideran que las emociones funcionan de un modo cognitivo que guían al individuo en la elaboración de determinadas distinciones, en el reconocimiento de afinidades, en la construcción de expectativas y tensiones que luego se solucionan”*. Por ello la valoración y conservación del patrimonio ha de ser un objetivo a desarrollar, pero hay que tener en cuenta que hay una mayor población consumidora de arte, más que hacedora.

Por otro lado, el estudio llevado a cabo por Eisner (1995) en Estados Unidos sobre la evaluación de las actitudes de los profesores y las padres determinó el importante papel del arte en la contribución a la calidad de vida, a la diversión y a la satisfacción personal, pero continuaban otorgando un mayor papel de las ciencias en las escuelas.

### 12.1.1 ESTRATEGIAS

En educación artística se utilizan planteamientos muy intuitivos, así la didáctica del conocimiento artístico presenta intuitivismo y utilitarismo, y aparece la supervivencia de teorías (como el psicoanálisis) que han desaparecido en otros ámbitos más desarrollados.

1. Las **preconcepciones sobre el conocimiento artístico** y su aprendizaje son: la idea de que el arte no se aprende, sino que se debe a las experiencias personales y subjetivas sin explicación, que están en función de los talentos naturales e innatos de los individuos. Por ello la experiencia estética y artística se basa en la fenomenología. Junto a la idea de genio prematuro y desenvuelto el cual esta dotado de manera natural de las habilidades necesarias para elaborar y comprenden el arte. El resto de los individuos no pueden acceder al arte.

Otras ideas se fundamentan en la dependencia del aprendizaje y la comprensión artística en los procesos individuales junto a aspectos o caracteres personales. Estas se sitúan en las ideas:

2. Cualquier **experiencia estética** es resultado de un producto de interacciones personales y sociales, que implican un subjetivismo práctico. Que lleva a la imposibilidad de aplicación de claves externas a las ideas subjetivas del individuo en un tiempo concreto.

3. **Limitar la experiencia artística** a alguno de sus componentes sin atender a la variedad del conocimiento artístico, por ejemplo la idea de que la complejidad de la obra artística no atañe a la experiencia artística al llevarse a cabo a nivel actitudinal, en lo afectivo y lo emotivo, y careciendo de interés los elementos conceptuales y procedimentales. En sintonía aparecen las ideas de que el alumno se ha de limitar a producir expresiones en relación directa con la producción artística por medio de materiales y soportes similares. Y los que defienden la memorización de los contenidos, y su reproducción.
4. **La comprensión y la deconstrucción.** La interpretación de las obras de arte se instauró en la Educación Artística a partir de las estéticas formalistas, que entienden el arte como un lenguaje, y presentan formas de descodificación del texto artístico con el fin de hallar su significado. Según estas tendencias educativas el objetivo de la Educación Artística es hallar el mensaje que pretendidamente cada obra posee. Por otro lado, la Educación Artística comprensiva, excluye la perspectiva de la estética formalista, que limita la interpretación de las obras de arte a la revelación de los elementos formales que la constituyen, y señala que el objeto de la interpretación estética es presentar los referentes culturales que se dan en la obra de arte. Según estas ideas, la pedagogía artística reconstruccionista afirma que comprender, desde una perspectiva dinámica de la cultura, no es hallar valores culturales en la obra, es determinar el sistema de relaciones sociales, políticas, estéticas y culturales que la obra establece. La deconstrucción brinda un método eficaz de determinar los significados. De otro modo, la función de la Educación Artística responsiva es facilitar el mensaje del que es portadora la obra de arte.
5. **La comprensión y la identificación.** Por ello se tiene que impulsar y fomentar un concepto de comprensión, que a parte de incidir en la interpretación como desvelamiento, entienda la interpretación como “identificación”. Sobre la idea de que el arte significa para el entorno en el que se da, a la vez que, presenta un potencial performativo y simbólico que llega a todos sus receptores en cualquier sitio. Así, comprender el arte no es decodificar, en el sentido de hallar un significado preexistente en el hecho o producto artístico; es más bien, agenciarse de los símbolos con el fin de utilizarlos en el propio proyecto de construcción identitario. Desde este enfoque educativo, la atención de la comprensión artística no se sitúa en su eficacia de suministrar conocimiento sobre el “*otro-productor*”, y sí en su posibilidad de determinar la identidad y desarrollar la sensibilidad estética, por medio de modificar las experiencias emotivas extrañas y transformarlas en propias.
6. **La capacidad crítica** se puede desarrollar por medio del proceso perceptivo de la observación, análisis, comprensión y valoración de imágenes, a la vez que por las actividades de creación de imágenes. La capacidad de creación se desarrolla por medio de la manipulación de conceptos y procedimientos plásticos, junto al conocimiento de las últimas tendencias y los planteamientos estéticos. Puesto que la contemplación del arte actual produce, normalmente, una actitud de rechazo que imposibilita la comunicación entre el autor y el receptor de la

obra. Situación que viene condicionada por las preconcepciones enraizadas en la sociedad sobre la idea de lo que es arte, y los requisitos de una obra: a) ser sensorialmente agradable; b) producir asombro por su dificultad de realización; c) poseer unos contenidos traducibles al lenguaje literario; d) poseer un significado por ella misma.

El aprendizaje artístico basado en estas preconcepciones sobre la parcialidad, lo exotérico, el instrumentalismo y la inexplicabilidad de la genialidad se tienen que sustituir por la culturación o la individuación, la investigación y la innovación educativa, bajo una concepción sociológica, antropológica, epistemológica, psicológica y didáctica.

### 12.1.2 FORMACIÓN DEL PROFESORADO

También, se tendría que dedicar una mayor atención a la formación inicial y permanente del profesorado que ha de impartir esta área, puesto que se cree que no se requiere una formación específica para enseñar estos conocimientos o contenidos puesto que cualquier profesor puede enseñarlos, en especial en educación infantil y primaria, donde no hay especialistas del área de Visual y Plástica.

Por ello, hay que tener en cuenta que las innovaciones curriculares excelentes no serán efectivas si no se prepara a los profesores con la adecuada formación sobre los conocimientos que han de impartir, al igual que la formación de la práctica docente, y la didáctica específica que son tan importantes como el conocimiento de la disciplina.

En tal sentido, la formación del profesorado de Educación Artística en la Educación Secundaria presenta distintas posiciones. La LOGSE determina que en toda la Enseñanza Secundaria, ya sea el periodo de escolaridad obligatoria o de los posteriores, el profesorado ha de poseer una licenciatura universitaria. La idea tradicional sostiene que no se requiere una formación docente concreta para enseñar en el área de Educación Artística en Secundaria, y con tener una formación o experiencia artística profesional ya basta para enseñar en el área.

Otra idea posterior, pero también superada, manifiesta que la formación del profesorado del área de Educación Artística es el conjunto de una formación artística general junto a una formación pedagógica general. Lo que se manifiesta en la actual legislación y normativa del profesorado.

Hay que considerar que el profesorado de Educación Artística ha de conocer su área, y además enseñarla. Dominar una técnica no implica directamente saber como enseñarla. Evidentemente, el hecho de que el profesorado posea una formación pedagógica es superior al que no posea ninguna formación pedagógica. Enseñar a dibujar es una actividad homogénea, unitaria y especializada, no se trata de una actividad en la que se separa la enseñanza del dibujo. Así como que las principales preocupaciones en el ámbito teórico o de los artistas del mundo del “*dibujo*” no se corresponden directamente con los de la enseñanza.

La formación ideal del profesorado de Educación Artística se centra en investigar los problemas de aprendizaje y enseñanza de las artes visuales, y en

alcanzar una experiencia al enseñarlas.

La formación del profesorado de Educación Artística en la Educación Secundaria, ha de intentar alcanzar un profesional con un tipo de:

1. **Formación inicial:** En la que todo el profesorado de Educación Artística posea una formación inicial especializada como profesor de Educación Artística en el ámbito en el que vaya a desarrollar su actividad profesional, ya sea ESO, Bachillerato, Formación Profesional, Escuelas de Arte, y disponerse los estudios y título oportuno.
2. **Formación permanente:** Tiene que darse una oferta de cursos estables y adecuadamente orientados a las necesidades de actualización del profesorado, y relacionada con las necesidades de coordinación, supervisión y mejora de la calidad en el centro o la zona, al igual que con la investigación.

Las instituciones educativas, continuadoras de lo que se denomina *el código genético de la escuela y la gramática escolar* (Elmore, 1995; Bolívar, 1999), continúan casi inamovibles con las estructuras espaciales y temporales, al igual que con las pautas de agrupamiento de los alumnos, la organización y secuencia de contenidos, con una departamentalización con relación a la enseñanza secundaria, los sistemas típicos de medición y evaluación del aprendizaje de los alumnos, al igual que las decisiones sobre la evaluación del aprendizaje.

Ante este estado de cosas, las posibilidades de dar grados de calidad a nuevos y más complicados aprendizajes en la escuela, de usar métodos innovadores y adaptados, de atender a diferentes culturas y reconstruir críticamente la socialización mediática de los estudiantes, o de incorporar los beneficios de las nuevas tecnologías en el desarrollo del curriculum en el aula, las cuales cuentan con mesas, sillas y pizarra, se ve muy limitado.

### 12.1.3 SELECCIÓN DE CONTENIDOS

En la etapa anterior a la actual reforma en España se dio preponderancia a la expresión libre, dejando de lado los conocimientos técnicos y conceptuales imprescindibles. Con la idea de corregir esta situación, junto a la creciente importancia de la imagen como medio de comunicación social, se está cambiando el objetivo clásico de la producción a la decodificación visual y plástica. Cosa que según el D.C.B. del área (1992) surge a causa de la gran cantidad de imágenes que aparecen en los diferentes medios de comunicación y su poder para actuar fuertemente sobre el comportamiento por ello se quiere *“combinar la dimensión práctica de los contenidos con la vertiente conceptual de los mismos”*, para poder expresarse libremente y entender el fenómeno artístico. Así la educación artística *“ha de hacer capaces a los alumnos de asimilar el entorno visual y plástico en que viven, estableciendo un diálogo reflexivo y crítico con ese entorno”*. Teniendo en cuenta la recepción y la emisión de mensajes en consonancia con la expresión y la comprensión.

1. Los **contenidos actitudinales** han de permitir alcanzar a ver, comprender y criticar el arte actual. Puesto que el rechazo del discente hacia el arte actual se corresponde con reflejo del rechazo social. Por lo que su actitud se puede educar con el fin de que establezca un conflicto con las ideas previas y posibilitarle un acercamiento al arte actual, al adquirir una actitud más abierta y receptiva a las sensaciones. Ello se puede lograr por medio del conocimiento de los conceptos y procedimientos plásticos.
2. Los **contenidos conceptuales** hacen referencia a los elementos del lenguaje plástico y sus relaciones. El arte actual puede permitir la comprensión de los conceptos a que hacen referencia los contenidos conceptuales.
3. Los **contenidos procedimentales** comprenden habilidades, técnicas y estrategias que permitan la comprensión y la producción plástica.

La obra de arte no se ha de plantear como un modelo, sino que toda actividad propuesta sobre una obra ha de permitir transformar, inventar o hallar nuevas soluciones.

#### **12.1.4 LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS COMO RECURSO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN VISUAL Y PLÁSTICA**

Los cambios sociales en lo que corresponde a las tecnologías de la información también tienen que ver con la dinámica educativa, y en especial en el área de Educación Visual y Plástica. El desarrollo del uso del ordenador en el área no se ha realizado con relación a los avances tecnológicos y las profesiones o aplicaciones relacionadas con el ámbito artístico como son, entre otros, el diseño gráfico o industrial, la infografía o el arte por ordenador, la creación de videojuegos, la animación por ordenador, el retoque fotográfico, la creación de páginas Web o para Internet, la creación de materiales multimedia, el dibujo técnico por ordenador (CAD-CAM o GIS, AUTOCAD, 3D Studio...). Ello puede ser debido a problemas socioculturales y económicos. Pero, el ámbito educativo ha de prestar una mayor atención, y tener más presente que las Tecnologías de la Información han entrado en diferentes aspectos de la vida cotidiana de los individuos, y que siguen desarrollándose, como es el caso de Internet.

La educación artística por medio de las nuevas tecnologías tiene un gran papel en cualquiera de sus manifestaciones, generalmente el ordenador es utilizado como procesador de textos y no como un medio para crear imágenes artísticas en la educación secundaria. Una muestra de ello es la ausencia de libros publicados para esta etapa que traten del tema, mientras que si se acude a una librería, se verá que está repleta de las numerosas y últimas ediciones de libros relacionados con programas de dibujo, diseño, retoque fotográfico, creación de páginas web...

Generalmente la informática es considerada por las editoriales como procesador de texto, y a pesar de que el curriculum oficial da unas simples orientaciones y apunta al empleo de las nuevas tecnologías dentro del área, no

aparece un crédito tipificado con el suficiente peso y estructura, a ello hay que añadir que algunos de los profesores no disponen del conocimiento necesario para impartir estos temas que están relacionados con la especialidad que hayan cursado durante la carrera, o en función del tiempo que haga que terminaron de estudiar, también aparece la falta de cursos adecuados para adquirir los suficientes conocimientos de actualización en la materia. La utilización de las nuevas tecnologías en el área de Educación Visual y Plástica no se contempla a no ser que sea en centros muy punteros, por no presentarse una costumbre de utilización del ordenador para llevar a cabo los proyectos del área.

La informática posibilita en el área de Educación Visual y Plástica un sin fin de posibilidades en la investigación de la imagen. Lo que conduce a un mundo de comunicación visual y plástica que conforma el futuro de las manifestaciones gráficas. La tecnología se impone en todos los campos culturales y sociales, y alcanza a unos esquemas mentales diferentes a los tradicionales.

No se trata de hacer algo bonito en clase y que luego agrade a las personas que rodean al alumno, sino más bien de elaborar un trabajo portador de un gran peso en el lenguaje gráfico, merecedor de la atención, el estudio y la corrección durante el proceso de evaluación del alumno, lo que contribuye a fomentar la creatividad.

La utilización del ordenador en el aprendizaje de los contenidos del área posibilita diferentes aplicaciones prácticas, a parte de la motivación que genera en el alumnado. Se trata de un medio empleado fácilmente por los alumnos y que les permite entender el espacio por medio de los programas de dibujo técnico, visualizar mezclas de colores, texturas, tramas, etc., por medio de los programas que presentan un gran número de técnicas e instrumentos de la representación artística.

También, se dispone de programas que presentan secuencias de imágenes, con un gran archivo de formas, que posibilita la realización de historietas, story board, etc., sin que se tenga de dibujar, que pueden ser de ayuda a los alumnos con bloqueos para expresarse por medio del dibujo. Es fundamental que el profesor tenga en cuenta el esfuerzo y el tiempo que los alumnos requieren para aprender a utilizar un programa en función de la calidad de los aprendizajes alcanzados; a la vez que la importancia que tiene la informática en los ámbitos profesionales de la imagen y del diseño. También se puede utilizar para la toma de fotografías y su retoque, con el hardware y software necesarios.

El amplio mundo de la infografía posibilita una forma diferente de comunicación visual. La formación del elemento artístico se ha de constituir desde diferentes parámetros mentales a los tradicionales, no hay que suprimir en la Educación Visual y Plástica las diferentes formulas pertenecientes a la tradición, pero también hay que tener abierto el paso a las nuevas formulas de comunicación Visual y Plástica.

A pesar de que el alumno prefiera utilizar el ordenador para realizar sus dibujos, ha de utilizar otros medios, entendiendo los ordenadores como un procedimiento más y no como el único. El alumno ha de saber utilizar el ordenador y todos los medios plásticos a su alcance para poder utilizarlos en un futuro, puesto que el ordenador como única técnica plástica es insuficiente, a pesar de que posee unas ventajas que otros medios no tienen, pero sucede lo mismo a la inversa. No hay que ver el ordenador como un único procedimiento para trabajar, se tiene que considerar como un procedimiento cada vez mejor y más imprescindible.

La educación de las tecnologías en el área de Educación Artística que tienen un importante papel social, ha de **permitir que el alumno** adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes que le permitan:

1. Comunicarse (interpretar y producir mensajes) por medio del uso de los diferentes lenguajes y medios artísticos.
2. Desarrollar su independencia personal y espíritu crítico, lo que les permitirá
3. Configurar una sociedad justa y multicultural en la que se comprenden las innovaciones tecnológicas características de cada época.

Por ello los nuevos medios integrados en el curriculum se tienen que **entender como:**

1. Recursos didácticos.
2. Objetos de estudio.
3. Agentes educativos.

#### **12.1.4.1 Ventajas**

El ordenador como herramienta de creación en la Educación Artística presenta las ventajas:

1. La posible utilización de una gran cantidad de diferentes herramientas de un programa.
2. La posible combinación en la utilización de diferentes herramientas y reorganización de los resultados.
3. La posible incorporación de materiales como clips-art.
4. La posible combinación de elementos multimedia como el sonido o el vídeo en un único documento.
5. En la materia de dibujo técnico, el hecho de poder ver los objetos en tres dimensiones y comprender visualmente las nociones de perspectiva.
6. Variadas capacidades de transformar la imagen por medio de la distorsión con diferentes filtros o efectos.
7. Capacidad escalar para ampliar o reducir las imágenes y modificar las proporciones.
8. Rapidez en la ejecución.
9. La sensación de acabado, por medio de la sensación de limpieza y acabado final por sus condiciones de textura.



#### **12.1.4.2 Inconvenientes**

Los inconvenientes son:

1. Elevados costes económicos.
2. Rechazo general de los adultos en general y de los profesionales de la educación en particular.
3. El aprendizaje de determinados conceptos por ordenador precisa de una iniciación previa relativamente compleja a la utilización de la máquina.
4. Excesiva rapidez de avance en las innovaciones tecnológicas.
5. Carencias en los niveles de socialización.
6. La educación visual y plástica entra en una nueva etapa de desarrollo frente a la cual los profesores, los padres y la sociedad no puede quedarse impasible.
7. Se pretende contribuir a encaminar correctamente este proceso para la creación, la difusión y la comprensión del arte del futuro, el cual se encuentra incluido en una revolución tecnológica de rápido progreso.

#### **12.1.5 LA VISITA AL MUSEO COMO RECURSO PARA AMPLIAR LOS CONOCIMIENTOS DE LOS ALUMNOS**

La visita a un museo requiere una preparación por parte del profesor, a la vez que un esfuerzo para la preparación. Por ello la visita requiere de un antes de la visita, un durante, y un después, con el fin de que se convierta en un elemento útil y complementario en la educación.

La visita al museo ha de ser agradable y que deje un buen recuerdo. Si queda la imagen de un museo como un espacio muy amplio, aburrido y lleno de objetos. Seguro que el estudiante no volverá y tendrá cada vez peor concepto. Por ello se tendrá claro que es lo que se quiere ver, lo que requiere una información suficiente sobre el museo que se desea visitar, así como la adecuación de los contenidos a trabajar con los que se trabajan en el aula. Por ello el museo ha de ofrecer una amplia información sobre lo que dispone, con el fin de que el profesor pueda programar la visita y realizar una introducción previa.

De esta manera se ha de restringir la visita a una parte de la colección, en especial si el museo es muy grande. Lo que requiere una selección de la visita, no pretendiendo verlo todo. Con lo que las visitas a los museos han de ser cortas, por motivos físicos y mentales, entre una hora y dos horas, puesto que aparece el cansancio físico al estar de pie, mental al no poderse concentrar en la faena ante el esfuerzo.

Los alumnos han de tener una actitud activa durante la visita para conseguir una actitud mental positiva, por ello es importante que el alumnado tenga que hacer un trabajo durante la visita como podría ser el caso de comparar, relacionar o

descubrir, al requerir cierto trabajo y no limitarse únicamente a escuchar la explicación del monitor. Cosa que requiere la adecuación de los contenidos a los objetivos programados. Al igual que una adecuación a los niveles de trabajo y observación de los alumnos.

1. La visita al museo ha de estar en *consonancia con la clase* y su incorporación con *el trabajo desarrollado en el aula*, formando una extensión del aula. Comprendiendo una preparación de la visita, la realización y su trabajo posterior.
2. En la fase preparatoria a la visita, el alumno dispondrá de los *contenidos mínimos para situar los objetos en su contexto* y de herramientas e informaciones.
3. En la fase de visita, *responderá al trabajo elaborado en clase*, sin ser complejo ni largo. Ha de responder a anotaciones rápidas.
4. El trabajo posterior en el aula ha de posibilitar la *conceptualización y desarrollo de conclusiones* de las observaciones realizadas en la visita.
5. El profesor *organizará la visita según los medios del museo*, y de sus intereses con el fin de alcanzar los objetivos propuestos. Por ello las guías y los materiales didácticos desarrollados por los servicios pedagógicos de los museos conforman un material imprescindible en la planificación de la visita.

#### **12.1.5.1 El uso del museo en internet como recurso pedagógico**

Antes de la aparición de Internet el usuario se ha visto obligado a visitar el museo de manera física con la intención de ver que ofrece, si es que puede visitarlo, (problemas de situación o proximidad), No se ofrecían alternativas a la visita o eran muy pocas. Con la llegada de Internet el museo se hace más accesible a todos los visitantes, puesto que posibilita la visita virtual a los museos de una forma rápida y a bajo precio. A pesar de que la calidad de la visita física no se puede sustituir por la visita virtual, el poder conocer los proyectos de investigación o de educación del museo es más fácil por medio de Internet que con la visita física al centro de documentación. Desde este enfoque las conexiones del museo con la sociedad son más comunicativas e interactivas. Con ello el museo traspasa sus barreras y alcanza a todo el mundo. Se pueden visitar objetos no expuestos (objetos frágiles o de coleccionista). Normalmente, para la preparación de la visita, se puede visitar la página de Internet del museo, posteriormente se realiza la visita física. Es fácil encontrar mayor información en la web del museo que en las salas, ya que posibilita el exponer mayor información del objeto, que se encuentra en los archivos internos del museo y que no aparece en las cartelas de los objetos de las salas. Lo que permite la investigación y el intercambio de información para su análisis por docentes o investigadores. Por medio de internet el museo tiene presencia en todo el mundo.

El museo como elemento físico pasa a ser electrónico y posibilita un

acercamiento más riguroso del patrimonio cultural, a la vez que posibilita la aproximación en el tiempo y en el espacio, donde se origina otra manera de interpretar, descubrir y experimentar el museo. Ello permite un incremento de la calidad de la enseñanza en el museo. También facilita la asequibilidad y accesibilidad a la información del museo, por lo que puede llegar a todo el mundo con la supresión de las barreras geográficas y sociales. Al igual que la investigación y el intercambio de información.

Si bien la incorporación de las nuevas tecnologías en el museo tradicionalmente ha sido lenta, no ha sucedido lo mismo con internet puesto que le ha aportado numerosos beneficios, a pesar de que no todos los museos disponen de esta tecnología y de los recursos económicos.

Algunos museos tratan de definir el tipo de audiencia que buscan, el tipo de información que muestran. La clase de actividades “*on-line*” que muestren lo que se realiza en el museo, en especial las dirigidas a la enseñanza y al aprendizaje. Los posibles colaboradores que permitan la realización del proyecto: museo-museo, museo-universidad, museo-colegio, museo-investigadores...

Pero el fin principal que persiguen los museos por internet en relación con programas, actividades y diseño con el fin de atraer el mayor número posible de visitantes en la red, lo que más tarde da paso a visitantes físicos.

Las **ventajas del museo en internet** se sitúan en que la cultura actual pasa de la era analógica a la era digital, por lo que el papel de los museos como conservadores de los objetos que acogen es fundamental, al igual que la información a cerca de sus colecciones. En este espacio la cultura tecnológica que ofrece internet, pasa a ser un elemento fundamental de información con el fin de crear, intercambiar y conservar estos conocimientos culturales por medio de los objetos que muestra el museo. La organización del conjunto de esta información en una base de datos es muy importante para las personas que se acercan a él, ya sean estudiantes o investigadores. Así el museo pasa de ser un simple escaparate de objetos y la información que se facilita de estos objetos toma un sentido con las investigaciones que se realizan sobre ellos. Por medio de la recopilación de las investigaciones llevadas a cabo por el museo, la universidad y la escuela que una vez digitalizadas, pasan a ser una base de datos que se difunde por internet, lo que permite romper las barreras geográficas y así los recursos culturales llegan a toda la población.

### 12.1.6 SECUENCIACIÓN CON REFERENCIA A OTRAS DISCIPLINAS

Para enseñar los conocimientos artísticos se ha de tener en cuenta las características interdisciplinares de la educación artística desde el área de Educación Visual y Plástica y del área de Ciencias Sociales (historia del arte), que presentan el mismo objeto de estudio pero los fines son diferentes. Al igual que su relación con el área de Tecnología con la que comparte muchos elementos que no se contemplan y donde ambas áreas parecen vivir de espaldas o en compartimentos separados, cuando tienen tantos elementos en común, como por ejemplo y en especial con el mundo del diseño, relación que si se tiene en cuenta en el curriculum de Inglaterra. También presenta relaciones con las otras áreas, como en las áreas de Lenguas, como bien

quieren hacer presentes los diferentes créditos variables interdisciplinarios (por ejemplo, cómic o teatro), pero que al final acaban decantándose por un área u otra como bien reflejan los numerosos créditos publicados por las editoriales especializadas, que generalmente tienden a decantarse por áreas diferentes a la de Educación Visual y Plástica. En definitiva, estas relaciones se materializan al reflejarse y hacerse más presentes en los créditos variables tipificados.

También hay que tener en cuenta que en la educación postmoderna, se producen una serie de propuestas que tratan de hacer de la Educación Artística un tipo de materia transversal, en la que se aborda el estudio, análisis e interpretación de temas que no son algo exclusivo del área. Mientras que las materias tradicionales con las reformas necesarias permanecen centradas en unos aspectos que nadie reconsidera.

A la Educación Artística le corresponden unas áreas específicas y un papel en el desarrollo de los individuos junto a su configuración identitaria. No se trata de un lugar en el que se pueden meter las cosas que no tienen cabida en otro lugar. Hay que cuestionarse el por qué no entran en otro lugar. El arte no se corresponde con un conocimiento más propicio para el estudio de la paz o el feminismo que el resto de los saberes. Colocar estos temas en el terreno de la formación artística es un poco cubrir un parche y presentar el sistema educativo de una forma política más correcta, con el fin de que se dé la imagen de una educación crítica y se continúe con la separación entre el mundo material y real de las materias tradicionales que aportan el saber útil y el mundo “ideal” (en el que aparecen las utopías, la libertad y la creatividad) de las artes que alivian respecto al mundo real.

Se trata de temas que se pueden realizar en todas las áreas. Es cierto que son temas que se pueden tratar en Educación Artística, pero el área no se limita a ello. El peligro aparece en lo rápido con que el área hace suyos los compromisos interdisciplinarios, al ser los únicos que tratan de ello puede que se altere el reconocimiento que la Educación Artística empieza a tener. El hecho de que en el área artística se realice el debate que permita su consolidación en la educación, sin que se abandonen las investigaciones relacionadas con el desarrollo de los elementos epistemológicos y curriculares.

### **12.1.7 SECUENCIACIÓN EN FUNCIÓN DE LOS DESTINATARIOS**

Los conocimientos artísticos dirigidos a los alumnos de la ESO han de adecuarse al desarrollo cognitivo del alumno, teniendo en consideración la cantidad y calidad de conocimientos previos, tanto actitudinales, como conceptuales y procedimentales sobre el nuevo conocimiento a transmitir.

Los alumnos muestran un conjunto de ideas previas separadas que pueden llegar a establecer conjuntos teóricos personales que dirigen su producción y su comprensión. Ello se ha de tener presente en la secuenciación de los contenidos artísticos. Los alumnos que paulatinamente incorporan elementos reflexivos parciales o erróneos, mejoran en su capacidad de recepción y elaboración de la obra de arte.

En primaria se deberían atender a los aspectos productivos, mientras que en

secundaría el énfasis debería residir en los aspectos comprensivos. El conocimiento artístico se alcanza en situaciones de instrucción concretas y por ello se requiere su aparición en el curriculum si se considera como valor básico para la formación integral del individuo. Los conocimientos no se adquieren de manera personal, por el carácter o personalidad, de manera innata o adquirida, ni se influyen en lo fundamental por claves sociales o culturales.

La educación específica es la que permite y homogeneiza la experiencia artística ante el receptor y el productor de la obra. Puesto que la experiencia artística se adquiere por medio de la dirección del alumno en una concreta didáctica sin la limitación de la expresión y facilitando los elementos cognitivos requeridos para mejorar la expresión y comprensión de la obra artística. Ello se consigue por medio de la inclusión de elementos técnicos, teóricos y reflexivos, o sentimentales.

La secuenciación fundamentada en la producción y la comprensión sobre la base de los diferentes contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, posibilitará la comprensión del arte por parte del alumno, de lo contrario desechará las manifestaciones artísticas complejas que escapan a las interpretaciones simplistas. En la actualidad se presenta una no-correlación entre los contenidos transmitidos y las capacidades de comprensión y producción por parte del alumnado, conduciendo a un fracaso frente a la recepción de la obra de arte.

## 12.2 SOBRE LA SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

Según Gardner (1995) en secundaria no se ha de dejar de lado el sistema de aprendizaje de oficios, junto al estudio sistemático de los elementos formales del arte. Estas ideas surgirían a partir de la idea base de que la producción artística se fundamenta en considerar el arte como una forma de simbolización. Y cree que las formas artísticas de conocimiento y expresión no son tan secuenciales, o más holísticas y orgánicas que el resto de formas de conocimiento, y que pretender separarlas y encasillarlas en diferentes conceptos sería muy arriesgado.

La tipología de aprendizaje basada en los oficios permite conjuntar la percepción y la reflexión como algo fuerte que se da en el Proyecto Cero, concretándose en los “proyectos de ámbito” completados por las “carpetas”. Arts PROPEL pretendía en un principio el establecimiento de nuevas maneras de evaluación del desarrollo de las inteligencias artísticas, al pensar que sin elementos factibles para la evaluación de lo aprendido la comunidad no seguirá sustentando la educación artística.

En el área de educación artística son muy amplios los contenidos presentados por la Reforma Educativa o las propuestas de Hernández (1997b). Así, el universo alcanzado por el arte se presenta muy amplio, desde la teoría del arte a la “cultura visual” de Hernández.

Dentro del ámbito del arte aparecen diferentes marcos teóricos auxiliares para el análisis de las obras de arte, como son la naturaleza del arte, la historia y la evaluación del arte, la estética, la crítica de arte, la psicología los cuales muestran

elementos comunes, y cada uno aporta diferentes elementos al análisis de la obra de arte.

El aula se convertirá en un verdadero taller de arte si los alumnos, a parte de adquirir una buena preparación para el análisis, consiguen producir buenas obras dentro de la cultura artística. Los análisis priorizan, en muchos casos, el descubrimiento de las formas de producción implicadas para ser puestas en práctica por medio de la identificación comprensión y desarrollo de las maneras de producción que transmiten la teoría del arte, la historia del arte, la estética y la crítica de arte.

El DBAE (Discipline-based Art Education) posibilita la selección de los contenidos a tratar en el aula desde el universo del arte de la estética, la teoría del arte, la historia del arte, la crítica y la producción. Promueve que las actividades didácticas conduzcan a los escolares a desarrollar actividades parecidas a las que desarrollan en sus respectivos trabajos los teóricos del arte, los historiadores los críticos y los artistas.

A partir del DBAE surgen la Educación Artística como Comprensión de Hernández (1997b) dentro de la Cultura Visual. Que se relacionan con las propuestas de Geertz (1983, 1989, 1993) a cerca de la cultura en tendida como un espacio donde aparecen diferentes sistemas simbólicos abiertos a la interpretación y a la búsqueda de sentidos, con el enfoque dialoguista y dialéctico de Habermas (1981) y con la hermenéutica de Gadamer (1996). Conduciendo a los alumnos hacia la interpretación y la elaboración de significados y sentidos (Parsons 1996). Lo que llevaría a que los escolares se encontrasen con la faena del descubrimiento y enriquecimiento de amplias redes de significación (Efland, 1997), en relación con el mundo social y simbólico del arte (Kincheloe, 1993).

### **12.3 SOBRE LA EVALUACIÓN EN LA EDUCACIÓN VISUAL Y PLÁSTICA EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA**

Si se tiene en cuenta que algunos aspectos de los contenidos como la creatividad, son difíciles de evaluar, la evaluación de cada una de las propuestas del profesor tendrá que contar con la evolución de los diferentes alumnos durante el proceso de trabajo, la capacidad de conjuntar los diferentes condicionantes del proceso y la originalidad en los resultados.

La dinámica de la evaluación continuada se muestra como una de las finalidades de la innovación curricular, pero en la educación artística ya era un hábito de años atrás. A su vez, se han de tener en cuenta tanto el resultado final como al proceso.

Es contradictorio que el educador imponga sus gustos personales, lo que llevaría al alumnado a huir de la originalidad, al intentar éste imitar el modelo del profesor. Por lo que se ha de valorar las diferentes soluciones, la expresión de lo

personal, las diferentes decisiones tomadas y el valor de las diferentes experiencias realizadas.

Se ha de hacer un uso moderado de la copia, como modelo a imitar o a interpretar por parte del alumno. Así como la verificación del progreso estético del alumno, el alcance de habilidades, creativas y técnicas, muestran criterios de valoración de las diferentes actitudes de los alumnos.

La utilización de la evaluación continuada permite detectar los errores o insuficiencias que se presentan a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Siendo una herramienta que posibilita la superación de las diferentes dificultades que puedan surgir.

Sobre la base de las ideas de Stenhouse (1987) de los procesos educativos en los que distingue el entrenamiento, la instrucción, la iniciación y la inducción, se destacan las siguientes ideas:

A.- Para evaluar las diferentes **etapas creativas** se pueden tener en cuenta las siguientes fases:

1. Llegada a la consciencia del problema a resolver o la idea a expresar.
2. Esfuerzo en la búsqueda de una solución.
3. Hallazgo de la solución más adecuada.
4. Materialización del proyecto acompañado de revisiones.
5. Fin de la obra y comunicación a los demás.

B.- También hay que tener en cuenta **otros elementos** para la evaluación de la educación artística como son:

1. El nivel de motivación del alumno.
2. Desarrollo de sus habilidades.
3. Comportamiento y receptividad de la nueva información.
4. Compromiso ante la nueva experiencia.

C.- Al **profesor** le permitirá:

1. Valorar las ideas previas y el seguimiento del proceso.
2. Organización de la secuencia.
3. Verificación de resultados y efectividad.

La evaluación no será una mera comprobación de los objetivos alcanzados, sino que permitirá la pronosticación de problemas individuales, al dotar al alumno de información sobre la situación en que se encuentra, tomando parte activa en el proceso. Con el fin de comprobar el avance del alumno en la adquisición de la terminología relacionada con el área, comprensión de las diferentes actividades, los diferentes componentes, incrementación de las características creativas, la capacidad de sintetizar los aspectos más importantes de la propuesta, así como la propia

valoración crítica. Siguiendo las indicaciones de Eisner (1987b) sobre la crítica artística poniendo el énfasis en los procesos y no en los resultados finales.

Las diferentes proposiciones de cambio e innovación sobre la evaluación o cualquier elemento educativo no han de presentar un valor universal ni transferirse de un área a otra, que deben adaptarse a las características de la disciplina, y en el momento y para quien se aplican.

1. **El diseño curricular.** Como que la evaluación depende de los contenidos formativos, toda conclusión sobre la pertinencia de la evaluación, y en particular la evaluación formativa, tiene que concretar una estructura curricular adecuada a esta disciplina, así como la concreción del objeto de acción, por lo tanto de sus contenidos. La buena estructuración del diseño curricular posibilita que el docente vea los aspectos a evaluar y cuáles son los métodos más adecuados en cada caso, cuestión que está relacionada con la concreción de los elementos de la educación artística que se pueden enseñar y de ellos los que se pueden aprender (Marín Viadel, 1991).
2. **La polémica entre objetividad-subjetividad.** Se plasma en el enfrentamiento entre evaluación cuantitativa y evaluación cualitativa. Por el contrario de lo que sucede en otras áreas, en la artística no tiene que preocuparse por una tradición evaluadora centrada en el examen final o parcial. Por el contrario, la tradición evaluadora en la enseñanza de las artes, la de los talleres, se centra en la utilización de la evaluación continua y formativa. Por lo que las costumbres evaluadoras han tendido a posiciones no formalistas por encima del examen descontextualizado. Por ello, lo que se tiene que hacer es perder el miedo a la utilización de pruebas objetivas en el área artística, cuando sea factible y operativo. Lo que hay que conseguir, con las pruebas objetivas y la observación continuada, es encontrar la más adecuada a las situaciones o contenidos formativos para las que se utilicen.

Puesto que el fin de la evaluación en la enseñanza actual es que supere la característica de ser exclusivamente un instrumento de selección, y pase a ser uno de los centros fundamentales del proceso de enseñanza y aprendizaje. Ello va unido a una mayor flexibilización de los métodos y el acceso hacia maneras de evaluar que tengan en cuenta “*lo que se ha aprendido*”, las circunstancias del que aprende y cómo aprende.