



Entornos digitales y lenguajes musicales para la co-creación

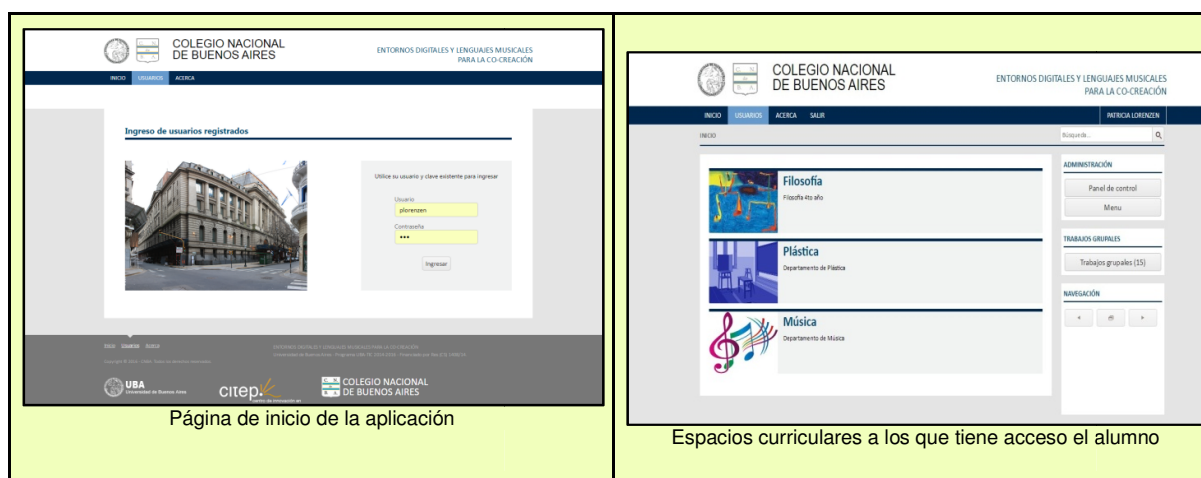
Gustavo Zorzoli
Patricia Lorenzen
Paola Argañarás

Palabras claves: entorno multimedia -enseñanza artística - creación artística - trabajo colaborativo

Introducción

El proyecto “Entornos digitales y lenguajes musicales para la co-creación” se desarrolló en el marco del Programa UBATIC que realiza, cada dos años, la UBA. Gracias a esta posibilidad se cubrió la financiación y se obtuvo una guía pedagógica para su implementación.

El producto que se logró diseñar y construir es una plataforma educativa multimedial donde los alumnos no sólo acceden al material, sino que tienen un espacio para compartir y crear en forma colaborativa. Las primeras áreas de conocimiento donde se implementó esta aplicación fueron las asignaturas de Música y Plástica, pero con la posibilidad de hacerlo extensivo a otras materias de Colegio.



En una etapa inicial se convocó a los jefes de ambas asignaturas para diagnosticar la situación y analizar las necesidades que se pretendían resolver. Una vez superado el problema que implicó conseguir programadores, gracias a la intervención del CITEP (Centro de Innovación en Tecnología Educativa) de la UBA, se pudo avanzar en el desarrollo de la plataforma.

uno ya existente de la convocatoria anterior de UBATIC. Desde allí se fueron elaborando distintos diseños para incorporar el trabajo colaborativo teniendo en cuenta las particularidades de las asignaturas.

Una vez realizada la aplicación comenzamos a probarla. Esa prueba nos permitió superar los problemas típicos de ajuste: carga de alumnos, enlaces de temas con ejercicios, etc. Una vez realizadas las distintas pruebas logramos instalar el espacio grupal para proponer trabajos colaborativos en la plataforma para impulsar los intercambios entre los participantes de los distintos grupos y enriquecer el proceso de aprendizaje entre pares.

Fundamentación

En el aula, el uso de las tecnologías ha estado presente desde antaño. Desde las más tradicionales, como pueden ser la tiza, el pizarrón o el manual, hasta las que responden a las Tecnologías de la Comunicación e Información (TIC) han sido usadas para acompañar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El desafío radica en minimizar las aplicaciones acotadas o instrumentalistas de los mediadores pedagógicos para reflexionar sobre el alcance e impacto sobre la relación profesor-estudiante-contenido. Es decir, es necesario pensar las implicancias de los usos de distintas tecnologías desde una mirada pedagógica y no remitirse sólo al uso de ellas como meros instrumentos de innovación.

Efectivamente, la innovación radica en la posibilidad de usar las TIC de manera crítica para crear un espacio de comunicación que facilite la construcción del conocimiento. La plataforma diseñada, “Entornos digitales y lenguajes musicales para la co-creación” tiene como objetivo promover este espacio de encuentro entre los estudiantes, el docente y los contenidos para crear a partir de distintos lenguajes creativos facilitados por las áreas de conocimiento abordadas, Música y Plástica.

Descripción de la propuesta

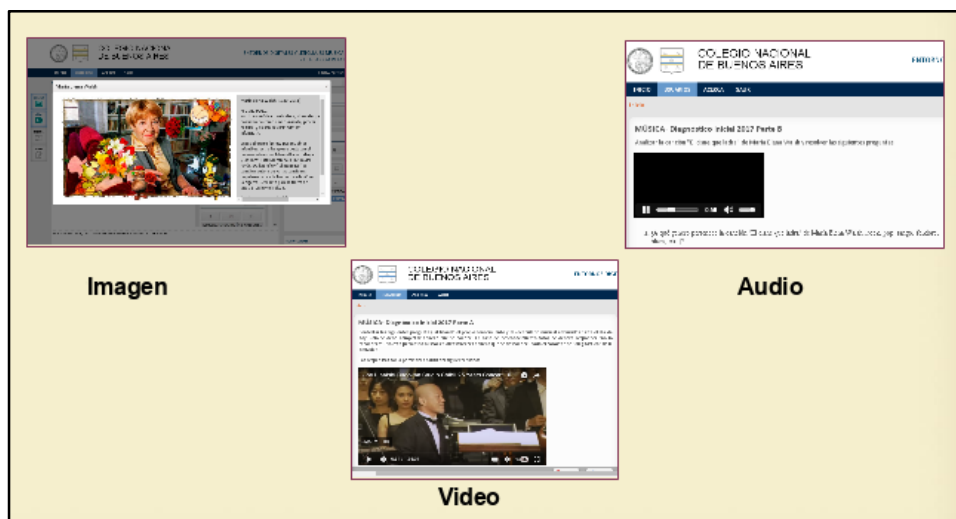
Los objetivos que se plantearon al diseñar la propuesta giraron en torno a la elaboración de un producto que permitiera a los docentes y alumnos del Colegio apropiarse de un espacio de intercambio, creación y de análisis reflexivo. Desde esta concepción se pensó en diseñar una aplicación donde se pudiera acceder al conocimiento, trabajar colaborativamente y participar en actividades interactivas con la mediación del docente.

Las primeras tareas fueron la de adaptar una plataforma existente a las necesidades del Colegio agregando diversos espacios de trabajo: el colaborativo, de creación artística, de lectura de lenguajes musicales acompañada con elementos multimedia, acceso a un banco de texturas, colores, sonidos, galería de trabajo. Al contar ya con el espacio propio se iniciaron los cambios de apariencia estética. Se usó un diseño gráfico similar al empleado en la página web del Colegio. Se seleccionaron colores, imágenes, se incorporó la página de presentación y los logos de la Universidad de Buenos Aires, del Colegio y del CITEP.

En forma paralela se inició la elaboración de un tutorial sobre los espacios y mecanismos de uso de la plataforma ya existente. Probamos la plataforma para conocer los distintos elementos que la conforman y acceder a los procedimientos para crear los espacios para cada asignatura, así como también la forma de cargar material y elaborar actividades.

Durante esta primera experiencia de adaptación de la plataforma a la realidad propia del Colegio, los estudiantes realizaron actividades para experimentar cómo era posible generar nuevos conocimientos a medida que interactuaban con el entorno ya que suponemos que el aprendizaje es un proceso activo de construcción o reconstrucción del conocimiento por parte de los estudiantes y la labor del profesor es la de mediador que promueve ese proceso. El disponer de los materiales en la plataforma facilitó la promoción de debates en las clases, ya que preparaban los temas solos y se compartían las reflexiones con el grupo en los encuentros. También dispusieron de una auto-evaluación que señaló caminos de comprensión y organización de los

contenidos. La atmósfera, el lenguaje y las convenciones del intercambio virtual favorecieron el sentimiento de una comunicación personalizada en la plataforma. El sentimiento de que existe una relación personal entre los estudiantes y los profesores promovió el placer en el estudio y la motivación en el aprendizaje.



Distintos recursos multimediales compartidos en la plataforma

Esta primera prueba piloto fue útil para detectar fallas en el funcionamiento, especialmente la carga de alumnos y los enlaces con sus actividades correspondientes.

Realizada esta prueba piloto, los programadores presentaron el área de trabajo grupal para la plataforma. Teniendo a disposición esta nueva área de trabajo se solicitó, nuevamente, a los jefes de departamento el diseño de una unidad didáctica. Se decidió encarar tareas vinculadas a trabajos y evaluaciones de tipo diagnóstica para indagar sobre el conjunto de saberes previos, expectativas, experiencias de los estudiantes con el objeto de estudio.

Una vez diseñada la unidad de trabajo diagnóstico se comenzó con la carga del material y de las distintas evaluaciones propuestas. Se incluyeron elementos externos a la plataforma como videos, audios y documentos drive para enriquecer las actividades y, de esta manera, los docentes lograr valorar las características del grupo de alumnos.

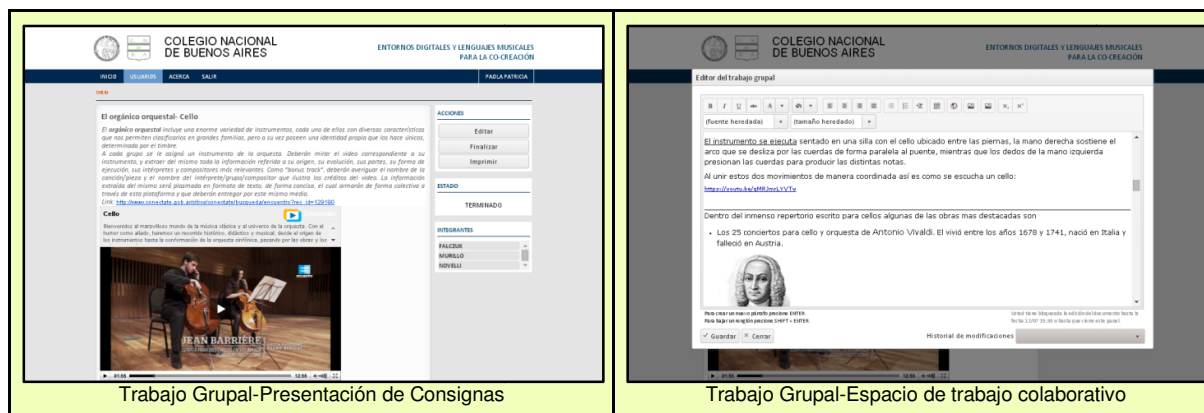
Los estudiantes participaron de varias actividades diagnósticas de ambas asignaturas, tanto de carácter individual como grupal alcanzando un alto grado de compromiso con la tarea asumida.

Se ha podido adaptar la plataforma de nivel universitario para actividades cognitivas de nivel medio, tarea facilitada por la posibilidad de insertar elementos externos, como google drive, que han permitido la incorporación de las TIC tratando de darle una aplicación desde una mirada significativa.

Por otra parte se ha logrado incluir a la aplicación un espacio de trabajo grupal para que los estudiantes puedan interactuar en pequeños grupos o con todos los miembros de su división. La configuración de los trabajos y de los grupos pueden ser gestionados por el administrador o por el propio docente que arma los grupos, elabora las consignas y establece los tiempos para la elaboración de los mismos. En el espacio individual se le informa al alumno cuales son los trabajos grupales pendientes, y desde allí pueda acceder para gestionarlos. En el espacio grupal se puede elaborar un texto, subir imágenes, compartir páginas desde la Web 2.0, crear tablas, etc. Del mismo modo se puede seguir el historial de los trabajado por cada integrante del grupo y volver a un punto de intervención particular.

La posibilidad de plantear trabajos grupales implica proponer actividades donde no solo se pone en juego el conocimiento que tengan los estudiantes sobre un tema en particular, sino el desarrollo de ciertas habilidades v actitudes que son requeridas en la Sociedad de la Información

y Comunicación como el trabajo colaborativo, la creatividad, flexibilidad, una postura proactiva, juicio crítico fundamentado, etc. Con este tipo de propuestas en línea se espera que no sea un reparto de tareas entre los miembros del equipo como espacios estancados, sino que cada participante se involucre y coopere con el otro para alcanzar la meta en común y construir una nueva producción original.



Al pensar un espacio grupal para las áreas de la expresión artística se busca acompañar a los alumnos en su proceso de formación a través de la búsqueda del conocimiento a través de los sentidos. En el siglo XXI se requiere de la intervención de diferentes memorias accesibles a través de los recuerdos visuales auditivos, afectivos, apelando a la creación de imágenes originales. Como sostiene Litwin:

“...Entendemos que las escuelas pueden y deben ayudar a reconocer el profundo papel educativo que juega la percepción. Podemos educar nuestra mirada ante algunas obras maravillosas del arte de diferentes tiempos y de distintas escuelas pictóricas. La apreciación estética en el marco de la educación de la mirada es su principal propósito. Desde esa perspectiva, favorecemos la interpretación y la especulación. La fotografía, por ejemplo, produce sentido a través de la imagen así como también son productoras de sentido la danza, la música, la poesía, la arquitectura y tantas otras...”¹

De esta manera quedó diseñado un espacio grupal de intercambio y creación donde los participantes pueden erigir su conocimiento con la guía del profesor de la división que se convierte en el tutor del proceso de aprendizaje poniendo el acento en el papel jugado por la percepción para la elaboración de producciones originales.

Para conocer los alcances del uso de la plataforma desde los principales protagonistas, los estudiantes que participaron de las experiencias respondieron una encuesta.

Desde la mirada de los estudiantes la plataforma les pareció adecuada e intuitiva. Aunque se animaron a dar ciertas recomendaciones sobre el diseño y el tiempo de sesión.

Conclusiones:

El proyecto “Entornos digitales y lenguajes musicales para la co-creación” pretendió dar una solución a una demanda generada en el Colegio: re-pensar la incorporación de las TIC en las áreas de creación artística de la institución desde una mirada pedagógica renovada. Lateralmente, dar una respuesta a la proliferación de materiales en soporte papel caro y de mala calidad, que a la vez no acompañaba a los alumnos para su organización y aprovechamiento. Desde la incorporación de las TIC a la vida cotidiana podemos destacar que el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha modificado. Ahora es continuo, es decir, toda la vida hay que seguir aprendiendo; es co-creativo, que implica crear conocimiento con el otro; conectado, facilitando la construcción de conocimiento; e incierto, es decir, lo que hoy es válido posiblemente en poco

tiempo ya no lo sea. Con la aplicación diseñada desde el Colegio se intentó satisfacer esta nueva demanda de la educación para el área de la expresión creativa.

Realizar un balance del proyecto implica analizar sus implicancias desde distintas perspectivas. Desde lo institucional se puede rescatar como aspecto positivo la conformación de grupos de trabajo que intentó mantener una comunicación fluida frente al desafío que implicaba crear una plataforma educativa desde el Colegio que respondiera a la idiosincrasia de la institución. La imagen y el sonido, entendido como la materia prima de nuestro proyecto, contienen múltiples sentidos y significados, que nos permiten acceder a distintos modos de decir, pensar y hacer. El Colegio resalta este valor de las experiencias visuales y auditivas para que los estudiantes puedan aprovecharlas, ampliarlas y sistematizarlas en pos de un aprendizaje creativo.

Desde una mirada negativa se puede señalar, en primer lugar que muy pocos docentes de las dos áreas disciplinarias se mostraron interesados en participar en una experiencia que implicaba el uso de las TIC y la demanda de tiempo para la elaboración de material didáctico y de evaluación acordes a las posibilidades de la plataforma. Por otro lado, la imposibilidad de contar con el personal vinculado a Tecnologías Informáticas que dispone el Colegio para encarar esta tarea por no sostener los mismos objetivos.

Desde la mirada didáctica se logró acompañar a los estudiantes a comprender que tanto la imagen como el sonido son herramientas de comunicación. Son modos que empleamos para exteriorizar ideas, emociones, conceptos. Mediante el uso de esas representaciones, que pueden adoptar la forma de palabras, pinturas, collages, obras musicales, etc. la experiencia como alumno se enriquece y estimula para dar una respuesta creativa.

El mirar y escuchar fueron experiencias que comprometieron a los alumnos en las tareas propuestas, aunque a la plataforma le faltó tiempo para desarrollar los espacios de creación artística conjunta.

Gracias a la implementación de este nuevo espacio para acceder al conocimiento y al trabajo colaborativo se logró que los estudiantes participaran de una experiencia de producción conjunta enriqueciendo su creatividad al trabajar con otros. Como expresa Litwin

Las prácticas con tecnologías pueden permitir el acceso a nuevas maneras de producir el conocimiento mediante trabajos en colaboración que antes eran impensados, a causa de los costos de la comunicación. A su vez, penetran en las comunidades como modos posibles de producción. (...) En todos los casos dependen de la calidad pedagógica de la información y de la ética profesional que impone una modalidad en la que las autorías se comparten en desmedro de las individualidades y potencian la producción de los grupos²

En el aspecto cognitivo se alcanzó la meta de poner el énfasis en el rol activo de los alumnos como protagonistas de su aprendizaje. Las actividades planteadas desde la aplicación iban indicando un posible recorrido para que se convirtieran en creadores de su conocimiento a través de "aprender haciendo con los otros", ya sea sus pares, docentes o contenidos. Se logró alcanzar que los participantes de las experiencias realizaran sus trabajos diagnósticos revisando conocimientos previos desde el mirar, interpretar, hacer y colaborar, pero faltó completar la aplicación para que pudieran crear obras originales, novedosas e innovadoras usando como mediador las posibilidades que brinda, hasta el momento, la aplicación.

Por último, desde lo tecnológico la innovación fue la posibilidad de crear una plataforma en y para el Colegio poniendo el acento en el proceso creativo de los estudiantes en las áreas artísticas. Sin embargo se encontraron dificultades para diseñar una aplicación en una institución de educación media sin tener los recursos humanos, vinculados a la programación, para encarar esta tarea. Por otro lado no se alcanzó a desarrollar todos los espacios de trabajos propuestos, alcanzando sólo la posibilidad de agregar el trabajo colaborativo en grupos, pero dejando inconclusas áreas valiosas como las de creación artística, lectura de lenguajes musicales y galerías de trabajo.

² Litwin, Edith y Otros (2005). Tecnologías educativas en tiempo de Internet. Amorrortu. Buenos Aires, p:33

Bibliografía

- Coll, C., Mauri, T. y Onrubia, J. (2008): "Análisis de los usos reales de las TIC en contextos educativos formales: una aproximación sociocultural". Revista Electrónica de Investigación Educativa, 10 (1). Consultado en agosto de 2015, en: <http://redie.uabc.mx/vol10no1/contenido-coll2.html>
- Díaz Lara, G. (2007): "La audición musical con recursos informáticos". Eufonía. Didáctica de la Música N° 39 , 17 – 26. ed Graó. Barcelona.
- Gertrudix, M. (2003): Música y narración en los medios audiovisuales. Ed. Laberinto. Madrid.
- Giraldez, A. (2005): Internet y educación musical. Barcelona. Ed. Graó.
- Giraldez, A. (2007): "La educación musical en un mundo digital". Eufonía. Didáctica de la Música nº 39, 8 – 16. Barcelona. Ed. Graó.
- Giraldez, A. (2008): "Compartir actividades musicales en línea". Eufonía. Didáctica de la Música nº 44, 61 – 70. Barcelona. Ed. Graó.
- Lion Carina (2006): Imaginar con tecnologías, Relaciones entre tecnología y conocimiento. Ediciones la Crujía. Bs. As.
- Lion, Carina. (2012): "Pensar en red. Metáforas y escenarios". En Scialabba A. y Narodowski, M. (2012) ¿Cómo serán? El futuro de la escuela y las nuevas tecnologías. Prometeo. Bs. As.
- Litwin Edith. et al. (2005): Tecnologías educativas en tiempos de Internet. Amorrortu. Bs. As.
- Litwin Edith . et al.(2005): Tecnologías en las aulas. Amorrortu. Bs. As.
- Litwin Edith (2003): "Las tecnologías de la enseñanza, historia y perspectiva", ponencia del 28 de marzo.
- Litwin Edith (2006): "Nuevos escenarios en el estudio de las tecnologías en las escuelas", ponencia presentada en las Primeras Jornadas Nacionales de Educared Argentina, Mar del Plata, 6 y 7 de Octubre
- Litwin, Edith. y Otros (2006): Tecnología educativa: política, historias y propuestas. Paidós. Bs. As.
- Litwin, Edith. (2008) El oficio de enseñar. Condiciones y contextos. Paidós. Bs. As.
- Sánchez Rodríguez, J. (2009): "Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos". Revista Pixel-Bit. nº 34 <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n34/15.pdf>
- Ritchard, R.; Church, M. y Morrison K. (2014): Hacer visible el pensamiento. Cómo promover el compromiso, la comprensión y la autonomía de los estudiantes. Paidós. Bs. As.
- Temprano Sánchez, A. (2007): "Creación de contextos educativos integrando las TIC en el aula de música". Eufonía. Didáctica de la Música nº 39, 90 - 98.: Ed. Graó. Barcelona