



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE  
FACULTAD DE COMUNICACIONES  
MAGÍSTER EN COMUNICACIÓN SOCIAL  
CON MENCIÓN EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN

**ARTES VISUALES INTEGRADAS**

[www.artesvisualesintegradas.com](http://www.artesvisualesintegradas.com)

Una plataforma para fomentar el diálogo entre profesores y sus estudiantes a través de didácticas de integración en Educación Artística para Educación Media.

Por

CLAUDIA SANHUEZA VEGA

Proyecto presentado a la Facultad de Comunicaciones  
de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al grado académico de  
Magíster en Comunicación Social con mención en Comunicación y Educación

Profesora guía:  
Rayén Condeza Dall'Orso

Septiembre , 2013

Santiago, Chile

© Claudia Alejandra Sanhueza Vega

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autora.

*A Elizabeth, Víctor, Rodrigo y Natalia. Gracias.*

## Agradecimientos

Este proyecto es el resultado de dos años de investigación y grandes experiencias de aprendizaje como profesora de Artes Visuales y alumna del Magíster en Comunicación Social, con mención en Comunicación y Educación.

A mis ex alumnos y alumnas de los establecimientos en los que he trabajado: San Gabriel, San Ignacio Alonso de Ovalle, Madre Vicencia y Colegio Extremadura; y a los directivos y docentes de dichos establecimientos.

A Rayén Condeza, profesora guía del proyecto de investigación y Directora del Magíster de Comunicación y Educación de la Pontificia Universidad Católica de Chile. A mis evaluadoras Francisca Benavides, docente del departamento de didáctica de la Facultad de Educación UC, y a Andrea Troncoso editora y coordinadora del proyecto: “Nemesio Antúnez de Chile 2013-2018”; por su contribución a la elaboración de este proyecto a través de sus preciados comentarios

## Índice

Resumen.....	7- 8
Introducción.....	9-10

### **I Punto de partida**

1.1 La Educación Artística en el Sistema Educacional Chileno.....	11-16
1.2 Educación Artística en la Postmodernidad.....	17-18
1.3 Prácticas de profesores de Artes Visuales en Chile en la actualidad.....	19-26

### **II Problemática**

2.1 Prácticas actuales de los jóvenes con los medios.....	17-33
2.2 Cultura visual y Didácticas de Educación Artística.....	34-39
2.3 Profesores en la sala de clases y alumnos conectados.....	40
2.4 Ilustración de tipos de productos creados por los adolescentes.....	41-51

### **III Metáfora del Proyecto**

3.1 “Ojo con el Arte”.....	52-56
----------------------------	-------

### **IV Propuesta: ARTE VISUALES INTEGRADAS**

4.1 Hacia una Didáctica de Integración para la Educación Artística.....	58-59
4.2 Didácticas de Integración.....	60-63
4.3 Objetivos del Proyecto.....	64
4.4 Justificación de la Plataforma.....	65-66
4.5 Estructura de la Plataforma.....	67-69

4.6 Maqueta Plataforma Web: Artes Visuales Integradas.....	70-76
4.7 Didáctica de Integración: Objetos de la vida cotidiana: aplicación piloto.....	77-97
4.8 Conclusiones de la aplicación piloto de la Didáctica de Integración: Objetos de la Vida Cotidiana.....	98
<b>V Viabilidad del Proyecto.....</b>	<b>99-100</b>
<b>VI Conclusiones.....</b>	<b>101-102</b>
<b>VII Bibliografía.....</b>	<b>103-104</b>
<b>VII Anexos</b>	
7.1 Herramientas para la creación visual presentes en Internet.....	105-107

## Resumen

Este proyecto presenta una propuesta de enseñanza para las Artes Visuales en Chile, para la enseñanza media. En específico, busca articular dos procesos del aprendizaje de la Educación Artística, que suelen ocurrir de modo separado. Por una parte está la producción de obras visuales hechas por los adolescentes en espacios informales de aprendizaje o de recreación, inspirada en su vida cotidiana: estos trabajos son realizados por gusto, o bien por una necesidad personal de expresión. Por otra parte están las didácticas pedagógicas formales, impartidas en los establecimientos educacionales, de acuerdo a las orientaciones y objetivos de aprendizaje del currículum. Algunos adolescentes exhiben y producen sus obras informales en espacios de comunicación públicos, tales como la calle - el caso del grafiti o de los afiches- o en vitrinas virtuales (redes sociales como Facebook, Tumblr, Instagram, Flickr, Deviantart), donde pueden compartir opiniones en torno a su trabajo.

Las producciones artísticas informales de los jóvenes tienen una gran relevancia. Constituyen el testimonio visual de una generación, conforman maneras variadas y originales de ver el mundo en una época y en distintos lugares de nuestro país. También reflejan una manera de aprender y de construir una mirada por parte de una generación determinada. Esta última es una de las motivaciones principales a partir de la cual nace este proyecto, con el objetivo de poder integrar la mirada de nuestros estudiantes en la Educación Artística actual con la de los profesores que la imparten.

Para lograrlo se propone la creación de una plataforma Web, que opere como un espacio de comunicación para los estudiantes de enseñanza media y sus profesores, con el objetivo de trabajar de manera colaborativa en esta asignatura. La propuesta pretende integrar en un mismo espacio dinámico tanto las prácticas informales de los jóvenes como las didácticas artísticas, haciendo posible un diálogo y re-conocimiento mutuos, en el que tanto los alumnos como los profesores puedan compartir sus conocimientos, motivaciones y prácticas.

Palabras clave: Educación Artística, didácticas pedagógicas, redes sociales, trabajo colaborativo, enseñanza media, prácticas informales.

## Abstract

This project advances a proposal concerning high school teaching of Visual Arts in Chile. In particular, it seeks to bring together two processes, often taken apart from each other, in Artistic Education. One concerns the creation of visual artworks by teenagers, inspired by their everyday life experiences, in informal spaces of learning or recreation: these works are created either for their own sake or for a personal need of expression. The other concerns formal pedagogic didactics, provided by educational institutions, which follow standard curricular/programatic guidelines and learning aims. Some teenagers display and produce their informal artwork in public spaces, like streets (in the case of graffiti and posters) or virtual spaces where they can share opinions about their work (social networks such as Facebook, Tumblr, Instagram, Flickr, Devianart).

Youth's informal artistic productions are of great relevance: they constitute the visual testimony of a generation; define varied and original ways of seeing the world at a time and in different places of our country; and reflect a determinate generation's way of learning and of construing a perspective – the latter being one of the main motivations of this project, the goal of which is to integrate the outlooks of both students and teachers within our contemporary Artistic Education

To achieve this, we propose the creation of a web platform that operate as a communication space for high school students and teachers, the purpose of which will be to promote collaborative work in this subject area. This proposal aims to bring together in one dynamic space teenagers' informal practices as well as artistic pedagogies, thus making possible a dialogue and a reciprocal recognition in which both students and teachers may share their knowledge, motivations and practices.

Key words: Artistic Education, pedagogic didactics, social networks, collaborative work, high school, informal practices.

## Introducción

El proyecto de grado ARTES VISUALES INTEGRADAS busca ser una plataforma para fomentar el diálogo entre profesores y sus estudiantes, a través de la creación de didácticas de integración en Educación Artística para Educación Media. Se encuentra estructurada en cuatro bloques de contenido.

El primer bloque, llamado **Punto de partida**, se orienta a contextualizar al lector, de modo de presentar el problema de comunicación aplicada a la educación desde dónde nace este proyecto: la educación artística, su historia y las metodologías empleadas, enmarcadas dentro de la institución escolar chilena. En este sentido, el primer apartado, *La Educación Artística en el Sistema Educacional Chileno*, realiza una revisión en torno a diferentes metodologías empleadas por el sistema educacional chileno para enseñar las Artes Visuales. El apartado siguiente, *Prácticas de profesores de Artes Visuales en Chile en la actualidad*, se encuentra enfocado a discutir y a caracterizar el momento por el que hoy transita la Educación Artística chilena. Para ello se utilizaron datos recogidos a partir del “Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana” (IDIE, 2011), en relación a las prácticas y metodologías didácticas utilizadas por los profesores. Se detectan falencias y se presentan desafíos que tiene la educación artística en la actualidad, a partir de los cuales se construyen lineamientos para realizar este proyecto.

El segundo bloque presenta la **Problemática** que aborda el proyecto. En este apartado se explica la dicotomía, o la distancia que en tanto profesora de educación artística de enseñanza media existe actualmente en la sala de clases, entre los profesores, algunos “inmigrantes digitales” y sus alumnos “nativos digitales”, es decir que dominan este lenguaje y sus plataformas asociadas para comunicarse y practicar el arte visual. Los apartados que componen este capítulo corresponden a *Prácticas actuales de los jóvenes con los medios*. Da cuenta de las prácticas visuales cotidianas que efectúan hoy los estudiantes, en espacios y tiempos extracurriculares. El segundo apartado, *Cultura visual y Didácticas de Educación*

*Artística* relata la importancia que tiene en la actualidad la incorporación de la Cultura Visual en las didácticas de Educación Artística. En el tercer módulo, en tanto, se presenta el problema medular establecido para el proyecto: *Profesores en la sala de clases y alumnos conectados*. Es aquí donde se postula que ambos mundos, el del profesor como “inmigrante digital” y el del alumno como “nativo digital” deben vincularse, con el objetivo de mejorar y actualizar los contenidos y el aprendizaje artístico. Finalmente en el último apartado del capítulo, *Ilustración de tipos de productos creados por los adolescentes* se analizan prácticas artísticas realizadas por jóvenes, tanto fuera del espacio escolar como en su interior. Estas se consideran fuente de inspiración para plantear la solución de comunicación a la problemática de educación diagnosticada.

El tercer bloque de contenido corresponde a la Metáfora del Proyecto, la cual fue fundamental como inspiración y marco de referencia para realizar la plataforma web, principal producto de este proyecto de grado. En este capítulo se analiza lo realizado en el programa educativo de apreciación artística para niños, “Ojo con el Arte”, creado y animado por el artista y gestor Nemesio Antúnez. En el cuarto bloque se propone una solución medial, que consiste en una plataforma web para trabajar en Artes visuales, la cual contiene didácticas de integración. En este capítulo se otorgan los lineamientos en torno a este tipo de didácticas. Asimismo se realiza una definición de qué es una Didáctica de Integración, proporcionando un ejemplo aplicado como experiencia piloto a un 3º medio de un establecimiento chileno

## I Punto de Partida

### 1.1 La Educación Artística en el Sistema Educacional Chileno

En nuestro país la Educación Artística se encuentra regida por los lineamientos del currículum nacional del Ministerio de Educación (MINEDUC). Su última modificación para las Artes Visuales fue en el año 1999<sup>1</sup>. Conocido como el currículum de la reforma, pasó a ser implementado por primera vez el año 2000. Si bien los Planes y Programas del MINEDUC son una guía común para que todos los profesores puedan llevar a la práctica los objetivos y contenidos propuestos, supone considerar idealmente el contexto en el cual se encuentran insertos los alumnos. A ello se refieren Benavides y Leiva (2002) cuando recomiendan que las actividades propuestas sean complementadas por los educadores, con el objetivo de otorgar a *“los contenidos y actividades proyección pedagógica, relevancia individual y pertinencia cultural”*. (p.110)

El profesor de Artes Visuales lleva a cabo los lineamientos del Mineduc influenciado por la estructura presente en los planes y programas (Benavides y Leiva, 2002), complementada por su propia postura frente a la Educación Artística. De acuerdo a ello, podemos afirmar que en la construcción de los planes y programas existe una estructura subyacente (Benavides y Leiva, 2002). El marco teórico de nuestro currículum nacional se encuentra influenciado por Eisner (1995) quién estableció tres ámbitos para lograr un aprendizaje artístico completo en el alumno. De acuerdo al autor los tres ámbitos que se deben desarrollar didácticamente en la sala de clases son los siguientes:

---

<sup>1</sup> Esta modificación incluye Objetivos Fundamentales Verticales y Contenidos Mínimos Obligatorios para los niveles de 7° y 8° básico. Además se incorpora el Diseño como Contenido Mínimo Obligatorio en 7° básico.

**1. Productivo:** desarrolla la capacidad en el alumno de crear formas artísticas. De acuerdo a Eisner (1995) este ámbito se relaciona con “*cómo se aprende a crear formas visuales que tienen naturaleza estética y expresiva*” (p.59). Este ámbito tiene una dimensión de expresión y otra de creación.

**2. Crítico:** promueve el desarrollo para la percepción artística. De acuerdo al autor este ámbito se relaciona con la pregunta en torno a “*cómo se aprende a ver formas visuales en el arte*” (Eisner, 1995: 59). Este ámbito de aprendizaje es muy importante, ya que se relaciona con desarrollar la capacidad en el alumno de percibir cualidades estéticas, tanto en obras visuales como en su entorno cotidiano.

**3. Cultural:** incentiva la capacidad de entender el arte como fenómeno cultural inscrito dentro de un contexto específico; lo que incide en “*cómo se produce la comprensión del Arte.*” (Eisner, 1995: 59). Este ámbito se relaciona con situar a los artistas y sus obras en su contexto histórico, para poder compararlos con el actual. De esta forma, en la producción artística de los alumnos se manifiesta una visualidad particular que cada uno lleva consigo. A partir de esto el profesor puede trabajar, diseñando actividades que rescaten y potencien la mirada única que tiene cada alumno, la cual es determinada por su contexto geográfico, histórico, y socio-cultural.

En el actual currículum chileno de Artes Visuales para enseñanza básica y media (MINEDUC, 2000) existe una inclusión de los tres ámbitos- productivo, crítico y cultural- mencionados por Eisner. En otras palabras, para que se produzca el aprendizaje artístico es necesario que el docente aplique estos ámbitos de manera equitativa. Por eso se habla de interrelación:

La interrelación, en cada unidad, de los niveles de creación, apreciación y reflexión sobre el fenómeno artístico, implica desarrollar la capacidad de expresión, el trabajo de investigación práctico-teórico así como el conocimiento de la historia del arte. (<http://www.curriculum-mineduc>)<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> En el currículum al ámbito productivo se le llama creación, al ámbito de apreciación se le otorga el nombre de capacidad crítica.

En la siguiente tabla se presentan los Contenidos Mínimos Obligatorios para la Unidad I de Tercer año Medio: “Descubriendo características estéticas del entorno cotidiano” en los cuales se hacen visibles los ámbitos productivo, crítico y cultural establecidos por Eisner.

<b>Ámbito</b>	<b>Características</b>	<b>Visibilización</b> Contenido Mínimo Obligatorio
Productivo	Dimensión de expresión y creación (expresivo-práctico)	a. Representación de las características del entorno cotidiano juvenil, a través de proyectos personales o grupales, explorando las posibilidades expresivas y técnicas que ofrecen algunos de los siguientes medios: bocetos, fotografía, pintura, video y otros.
Crítico	Dimensión que promueve la capacidad en el alumno de percibir cualidades estéticas. (perceptivo)	f. Reflexión y evaluación acerca de los procesos y productos artísticos, fomentando una actitud crítica y de apreciación estética. Reconocimiento de las fortalezas y debilidades del trabajo personal o grupal.
Cultural	Dimensión que motiva la comprensión del contexto histórico en el cual se producen las obras de arte. (contextual)	c. Búsqueda en diversas fuentes de información para apreciar distintas formas de representar el entorno cultural-cotidiano en obras significativas del patrimonio artístico nacional, latinoamericano y universal. Análisis y discusión de obras de arte.

**Tabla N° 1:** Programa de Estudio, Tercer Año medio. Recuperado de [http://www.mineduc.cl/doc\\_planesprog/3M07\\_Artes\\_Visuales.pdf](http://www.mineduc.cl/doc_planesprog/3M07_Artes_Visuales.pdf) 18 de Noviembre de 2012.

El origen del enfoque productivo<sup>3</sup> en Educación Artística ha sido traspasado a través de los años desde los profesores a distintas generaciones de alumnos. Si realizamos un pequeño recuento en torno a los lineamientos de la Educación Artística durante el siglo XX, de acuerdo a Errázuriz (1994), podemos encontrarnos en una primera instancia con el dominio de un modelo técnico, utilizado en función de educar a expertos en dibujo para apoyar labores productivas en plena industrialización del país (Cobos, 2012). Luego asistimos al predominio del modelo academicista. La definición y delimitación de este modelo es muy importante para este proyecto, ya que dicho modelo continúa siendo ejercido en algunas instituciones chilenas. El modelo academicista, de acuerdo a Cobos (2012):

Centra su interés en la transmisión de un conjunto de saberes formativos, que por medio de la imitación pretenden desarrollar en el alumno destrezas instrumentales y centrar su atención en el aprendizaje del dibujo. En este enfoque solo el profesor o maestro es quien domina los saberes y sus alumnos deben seguir paso a paso sus instrucciones. (p.1)

De acuerdo a Aguirre (2005, p.205), los lineamientos didácticos de este modelo se basan en los siguientes apartados:

- El valor formativo del modelo
- La importancia de la autoridad del maestro
- La imitación y la progresión en la dificultad como fundamentos metodológicos para la adquisición de la perfección tanto en la forma como en las destrezas.
- La importancia de la acción productiva en el proceso de instrucción.

A partir del triunfo aliado en la Segunda Guerra Mundial, se produce en todo el mundo un reconocimiento de la importancia de la autoexpresión, esto con el objetivo de poder experimentar un “contrapunto a las experiencias totalitarias vividas en Europa (fascismo, nazismo, estalinismo)” (Hernández, 2000: 31). Surge entonces el modelo de autoexpresión creativa, muy ligado a la influencia que ejerce el teórico Víctor Lowenfeld. Metodológicamente se trata de un enfoque centrado en desarrollar en el alumno la capacidad de comunicar sentimientos y emociones, a través de su expresión creativa y fluida. El trabajo se encuentra

---

<sup>3</sup> Llamaremos **productivo** a aquel proceso que se enfoca en *un hacer*, siendo aquello que realiza el alumno manualmente mediante procedimientos técnicos durante las clases de Educación Artística.

enfocado en que el estudiante elabore sus trabajos artísticos lo más espontáneamente posible, con el objetivo de desarrollar su identidad. De esta manera, el modelo de autoexpresión creativa, “centra su interés en el sujeto y no en el producto, así como tampoco en el rol educativo del dibujo, el que pasa a ser una actividad más dentro del grupo de técnicas” (Cobos, 2012).

Tanto el modelo academicista como el modelo de autoexpresión creativa, corresponden a modelos educativos aplicados en la actualidad en las aulas chilenas. Esto se debe a que la directriz metodológica en la clase de Artes Visuales, tal como lo expresa Aguirre (2005), se encuentra centrada en la “acción productiva”, es decir en el realizar “trabajos manuales” a partir de la instrucción del profesor, desligándose del ámbito crítico y cultural propuestos por Eisner<sup>4</sup>.

De esta manera, existen -a partir de múltiples razones que se analizarán en apartados posteriores- ciertas negligencias en la aplicación de nuestro currículum, el cual ha sido elaborado para llevar a la práctica los tres ámbitos planteados por Eisner: productivo, crítico y cultural con el objetivo de entregar a los alumnos una Educación Artística completa. De esta forma, tal como lo afirma Benavides y Leiva (2002) “los actuales programas de Artes Visuales se han elaborado desde el supuesto de que “hacer arte” es mucho más que dibujar y pintar, superando la tradicional relación de “clase de arte = clase de dibujo” (p.11). En la práctica esto implica que el profesor concrete proyectos de Educación Artística ligados con el desarrollo de la identidad, insertos en el medio en el cual vive y se desarrolla el alumno; al mismo tiempo en que desarrolle el ámbito crítico a través de didácticas que fomenten el ejercicio de la mirada.

Finalmente podemos mencionar que una de las barreras para la puesta en práctica del currículum actual es que si bien existe una amplia variedad de actividades a las cuales puede recurrir el profesor, no todas las didácticas propuestas (tanto desde el currículum como desde el docente) se encuentran en sintonía con los intereses ni con los medios que utilizan los

---

<sup>4</sup> Ver apartado 3.4 Prácticas Pedagógicas Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana” (Octubre, 2011)

adolescentes en la actualidad. De esta manera, en la mayoría de las salas de clases se termina realizando finalmente una clase de Artes Visuales tradicional ligada a un ámbito productivo -en términos de materiales y medios de expresión-.

## 1. 2 Educación Artística en la Postmodernidad

El modelo academicista de enseñanza de Educación Artística se ve enfrentado en la actualidad a un nuevo paradigma educativo, dicho paradigma concibe a un estudiante que se encuentra inserto en un medio dinámico con influencias visuales derivadas de los medios de comunicación masivos tales como internet, la televisión, el cine y los videos juegos.

De acuerdo a Linda Knight (2010), la educación artística corresponde a un proceso de construcción de sentido por parte del alumno, lo cual permite al estudiante como espectador entender lo que está viendo o lo que ha realizado a partir de su contexto y de su biografía. En relación a esta misma idea, Ricardo Marín (2003) sostiene:

“La construcción cognitiva en Educación Artística supone una labor a realizar no sólo por el profesorado, sino también por el alumnado. No existe actor y público, sino que el profesorado se transforma en una especie de director-intérprete de un guión que no ha escrito él solo.” (p. 427)

De esta manera, este proceso se establece con una tarea de argumentación, en donde la visualización de una obra tiene que ver más con un “así es como yo lo veo”, con su aspecto comunicativo y de expresión, que con una normativa dada por “así es como es” (desde el exterior, por un profesor). Sobre esto Knight agrega: “Las estructuras jerárquicas de poder se descomponen, debido a que el espectador decide ahora activamente el significado, sin tener que sentarse más, impotente hacia un lado”<sup>5</sup>. (Knight, 2010: 2). Por otra parte, Hernández (2003) afirma que una mirada postmoderna de la enseñanza en Artes Visuales, supone una aproximación al contexto de la obra. Ello implica, según este último autor, que “el lenguaje del arte quede sujeto al escrutinio de los códigos simbólicos y de las convenciones culturales”. (p. 127).

El proyecto ARTES VISUALES INTEGRADAS mira la pedagogía en Artes Visuales a partir de los lineamientos metodológicos establecidos para una Educación Artística enmarcada en la postmodernidad. De acuerdo a Ricardo Marín (2003), la Educación Artística del siglo XXI

---

<sup>5</sup> “Hierarchised power structures are broken down because the spectator now actively decides meaning, no longer needing to sit powerlessly to one side” (traducción libre)

supone varios elementos base que se oponen al modelo más directivo heredero de la educación academicista del siglo XIX. Para ello, elabora un glosario donde los siguientes puntos:

- La identidad personal y de la minoría, como elemento central a tener en cuenta. Prevalece la *multiculturalidad* frente a la *uniculturalidad*.
- El rol fundamental de los lenguajes y de las imágenes en la elaboración de las identidades individuales y colectivas y sus deslizantes interacciones.
- La diferencia como un factor clave de las relaciones humanas. La toma de conciencia de la diferencia como un principio educativo básico en un estado democrático.

(p.97)

Como ya se ha analizado, el actual currículum de Educación Artística en Educación Media tiene una mirada que integra los tres ámbitos establecidos por Eisner (1995): productivo, crítico y cultural. Estos ámbitos se ven plasmados a nivel de objetivos fundamentales como también de los contenidos mínimos obligatorios presentados para cada nivel. A este punto de vista propuesto en el currículum nacional, se opone la puesta en práctica de una clase de Artes Visuales que adolece de contextualización, reflexión crítica e incorporación de los alumnos.

De esta manera, si se ilustran estas dos miradas en una sala de clases de artes visuales de la actualidad, podemos visualizar el siguiente escenario:

Ante un tipo de Educación Artística enfocada en un “hacer” -es decir en el ámbito productivo establecido por Eisner (1995)- alumnos y profesores herederos de dicha metodología de trabajo enfrentan actualmente un proceso de ajuste, que afecta y pone en cuestionamiento el valor de asignatura en la actualidad. Asimismo, se genera un desafío por parte de los docentes y de los investigadores de Educación Artística que implica la reflexión y generación de nuevas prácticas que puedan estar más de acuerdo con los intereses visuales de los adolescentes.

### 1.3 Prácticas de los profesores de Artes Visuales en Chile en la actualidad.

En el contexto de este proyecto el diagnóstico del estado de las prácticas de la Educación Artística llevadas a cabo en nuestro país se basará en el “Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana” (Octubre, 2011). Este estudio fue realizado por el Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa para el fortalecimiento de la Educación Artística <sup>6</sup> (IDIE- Ed Art).

De acuerdo a lo establecido en el documento, se realizó una investigación<sup>7</sup> con el objetivo de indagar en torno a la diversidad existente en las maneras de realizar clases de Educación Artística, abarcado las clases de artes visuales y musicales en función de: “sus prácticas y requerimientos, para comprenderla en función de técnicas que incorporen sus condiciones y complejidad” IDIE. (2011, 23). Para ello, se estableció que uno de los problemas importantes en términos generales corresponde a deficiencias en la “formación y desarrollo de la profesión docente, que son en ocasiones comunes a todas las disciplinas, pero habitualmente más agudas en aquellas artístico-culturales” IDIE. (2011, 16). Además se detectan una serie de problemas de los cuales extraeré los más relevantes en función de la propuesta desarrollada para este proyecto.

---

<sup>6</sup> El Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE) especializado en el fomento y fortalecimiento de la educación artística, con alcance iberoamericano, dependiente de La Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), realizó un estudio piloto en torno a la situación de la Educación Artística focalizado en la Región Metropolitana de Santiago de Chile durante el año 2011. Se observó la educación pre-escolar, básica y media. Se aplicó un cuestionario para profesores y profesoras con diversas alternativas de respuesta, acerca de cinco ejes de investigación: 1.- Perfil del establecimiento. 2.- Perfil del docente. 3.- Currículo y Programa. 4.- Recursos de Enseñanza. 5.- Prácticas pedagógicas o docentes. Se complementó ese cuestionario con la observación directa de clases de educación artística en terreno, mediante una Pauta de Observación en Aula, para perfeccionar y verificar la indagación del cuestionario.

<sup>7</sup> La investigación realizada consistió en un estudio exploratorio descriptivo

1. La falta de una oferta de formación profesional especializada: cualificada, prestigiosa socialmente y motivadora.
- 2. Persistencia de modelos educativos que tienden hacia la homogeneidad en sus currículos y sistemas de evaluación, sin atender la diversidad cultural y de las diversas necesidades educativas especiales que existen en el alumnado. Por el contrario, frecuentemente se teme a la integración de la diversidad y multiculturalidad de la sociedad contemporánea.**
- 3. La falta de capacitación en metodologías actualizadas y uso de medios didácticos tecnológicos, lo que limita un trabajo técnico de calidad dentro de las unidades educativas.**
4. La insuficiencia de sistemas de acreditación de la calidad de la enseñanza y de formación del profesorado.
- 5. La falta de integración y vínculos entre la enseñanza artístico-cultural escolar y el escenario cultural concreto del país, sus creadores y artistas.**
- 6. La escasa consideración del alumnado como sujeto de saberes que puede y debe experimentar de manera personal y directa manifestaciones de arte y cultura en cartelera o generadas en su comunidad y sociedad (conciertos, exposiciones, museos, talleres).**

IDEI (2011, 17)

De acuerdo a los seis puntos expuestos, el proyecto ARTES VISUALES INTEGRADAS, Educación Artística en el siglo XXI, utilizará los puntos N° 2, 3, 5 y 6 como ejes relevantes para la justificación de la plataforma. En dicha instancia, el punto N° 2, atiende al desfase y la poca movilidad dada por un modelo educativo cercano al academicismo, problema que ya ha sido abordado en el apartado anterior. El punto N°3, se refiere a la insuficiente capacitación metodológica que tienen los profesores para aplicar didácticas actualizadas y pertinentes con el contexto actual. Al mismo tiempo dicho punto, realiza una referencia al uso de medios didácticos tecnológicos los cuales pueden contribuir a mejorar las didácticas que aplican actualmente los profesores de nuestro país. El punto N° 5, hace notar la desconexión que existe en la actualidad en la producción artística profesional actual y la educación artística, lo cual afecta el desarrollo del ámbito cultural establecido por Eisner (1995) impidiendo la comprensión del Arte desde el contexto socio-cultural existente. Por último, el punto N° 6, representa al alumnado como sujeto válido y activo para el mejoramiento de las clases de Educación Artística, el cual debe ser estimulado para que interactúe con su medio en función de poder

forjar una relación activa con las artes visuales, a partir de visitas a los museos, talleres u otros tipos de espacios comunes que se puedan generar.

En el estudio se combinaron las metodologías cuantitativa y cualitativa, de la siguiente manera: en una primera etapa, se realizó una fase cualitativa donde se llevó a cabo un tipo de observación no participante de las prácticas de educación artística en la sala de clases. De manera paralela, los datos cualitativos se enfocaron a realizar una identificación de los docentes mediante un cuestionario, que tenía como objetivo realizar un perfil del profesor. Dicho cuestionario levantó datos con respecto a los siguientes temas:

- Implementación del currículo y programas educativos
- Recursos que se ponen a disposición de alumnas y alumnos
- Prácticas pedagógicas de los docentes que la imparten

Las conclusiones de la investigación en relación a la formación docente, señalan que la mayoría de los profesores que imparten Educación Artística en las aulas de Chile no tienen la especialidad en dicha área (51%), presentando debilidades tanto en contenidos, estrategias metodológicas, así como en el léxico que se debe usar para ser impartida. Entre estos se encuentran profesores generales de Educación básica, Psicopedagogos y Educadores de párvulos, entre otros. Los profesores con especialidad corresponden al 34%, mientras que los Licenciados en Artes que no poseen formación pedagógica son un 15%. Con respecto a ésta área de profesionales el estudio establece: “Si bien ellos tienen un amplio manejo de las técnicas y conocimientos propios de su disciplina, no siempre tienen experiencia didáctica sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje con niños y jóvenes en el área artística” IDIE. (2011, p. 45).

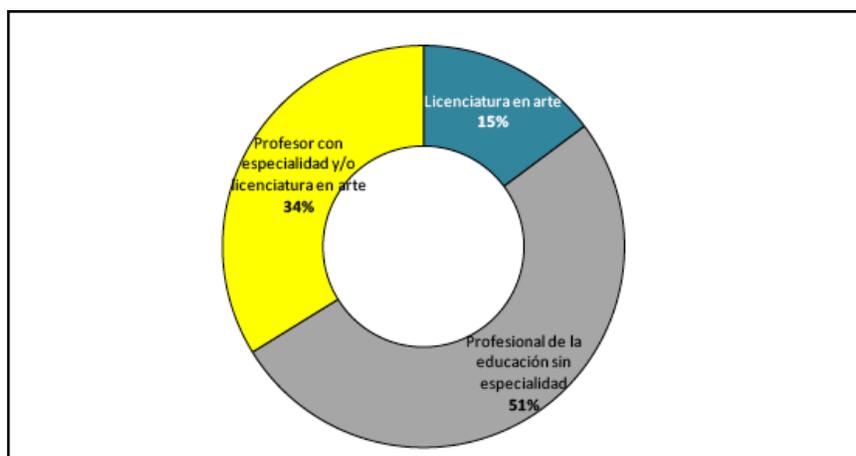


Gráfico N° 1: Nivel de Estudios alcanzados por los profesores a los cuales fue aplicaba la muestra<sup>8</sup>

Fuente: Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana, IDIE, Junio 2011, IDIE, Junio 2011, presentado como gráfico N°7 , pág. 43

En relación a los recursos y materiales de aprendizaje el mismo estudio afirma que el 77% de los docentes usa “lápices, pinceles y tijeras”, seguido por el uso de “libros” (47%), mientras que los terceros más utilizados corresponden a los “recursos digitales audiovisuales” (45%). (Ibíd., 85).

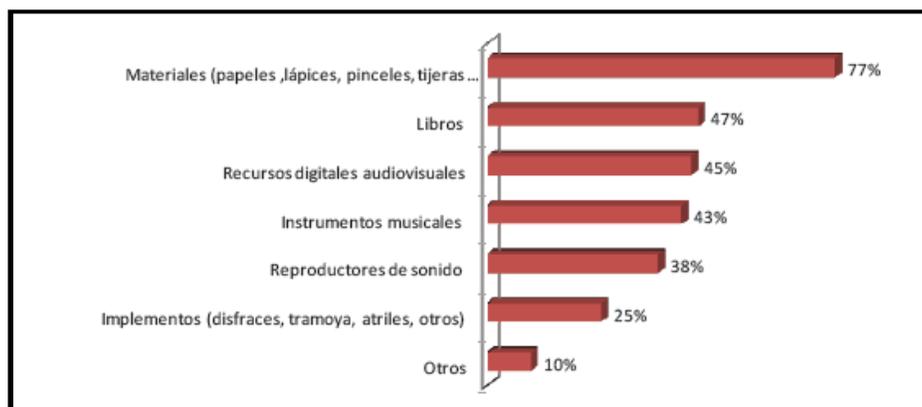
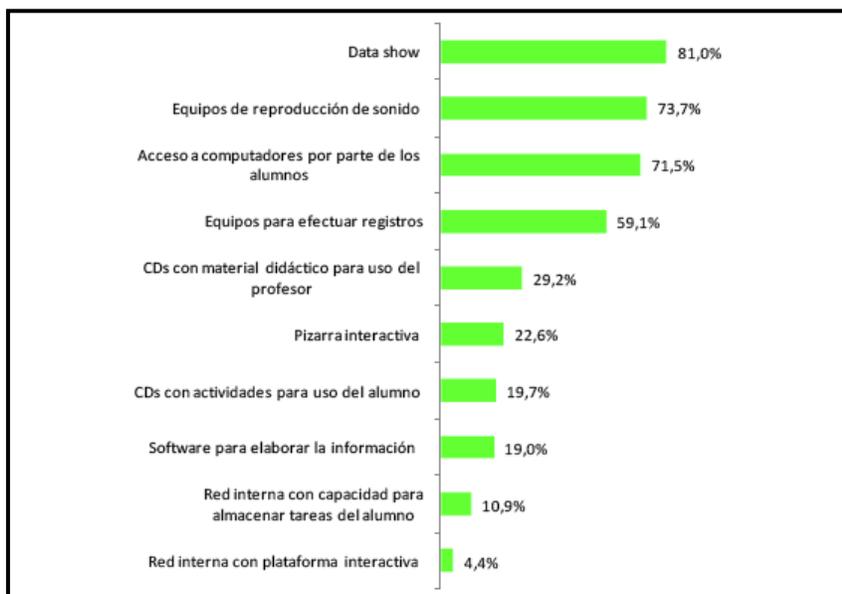


Gráfico N° 2: Recursos de aprendizaje utilizados con mayor frecuencia por los profesores para desarrollar actividades con los alumnos.

Fuente: Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana, IDIE, Junio 2011, presentado como gráfico N° 37, pág. 84.

<sup>8</sup> El universo de la muestra contempló a establecimientos de la Región Metropolitana que imparten clases a alumnos de educación parvularia, básica y media. Además la muestra consideró un total de 915 establecimientos educacionales de la Región Metropolitana de Santiago pagados, particulares subvencionados y municipales.

De acuerdo a los datos extraídos a partir los tipos de recursos tecnológicos disponibles en los establecimientos (gráfico N° 42) el estudio indica que a pesar de que existe una “cobertura de recursos tecnológicos para potenciar las instancias de aprendizaje, sus índices de aprovechamiento devienen precarios dada su bajo uso y débil apropiación en las prácticas docentes” (IDEI, 2011, 151). Es así como vemos que existe un predominio en la práctica en el uso de recursos de aprendizaje tradicionales (77%) por sobre los recursos digitales audiovisuales (45%). Asimismo se subraya que el recurso tecnológico con menor disponibilidad (4,4%) corresponde a la Red interna con plataforma interactiva a la cual apunta el desarrollo de este proyecto, ya que se basa en un tipo de aprendizaje más activo por parte del estudiante que permitiría un uso menos directivo en la clase de Artes Visuales permitiendo con ello al desarrollo de un aprendizaje más autónomo.

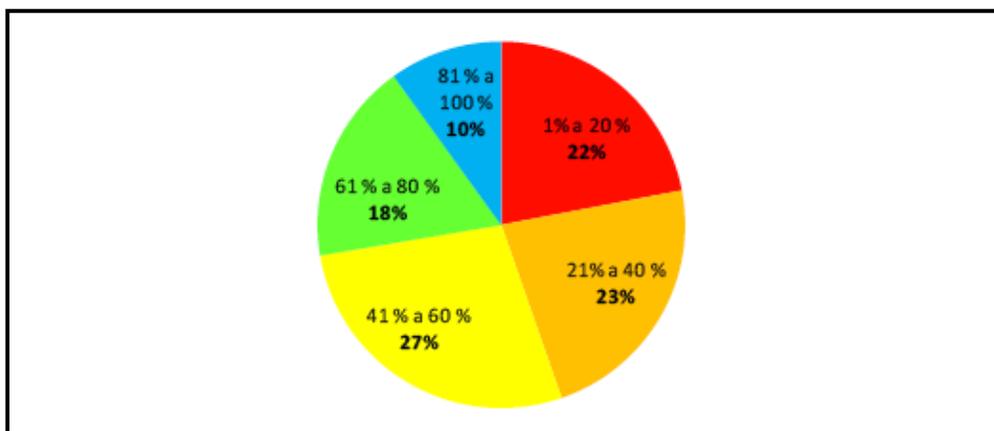


**Gráfico N° 3: Recursos tecnológicos disponibles en el establecimiento educacional.**

Fuente: Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana, IDIE, Junio 2011, presentado como gráfico N° 42, pág. 93.

El gráfico N° 44, representa el ítem: Uso de recursos tecnológicos en las experiencias de Educación Artística. La presente evaluación es importante en relación a la pregunta anterior, ya que demuestra el grado de utilización de los recursos presentes en los establecimientos por

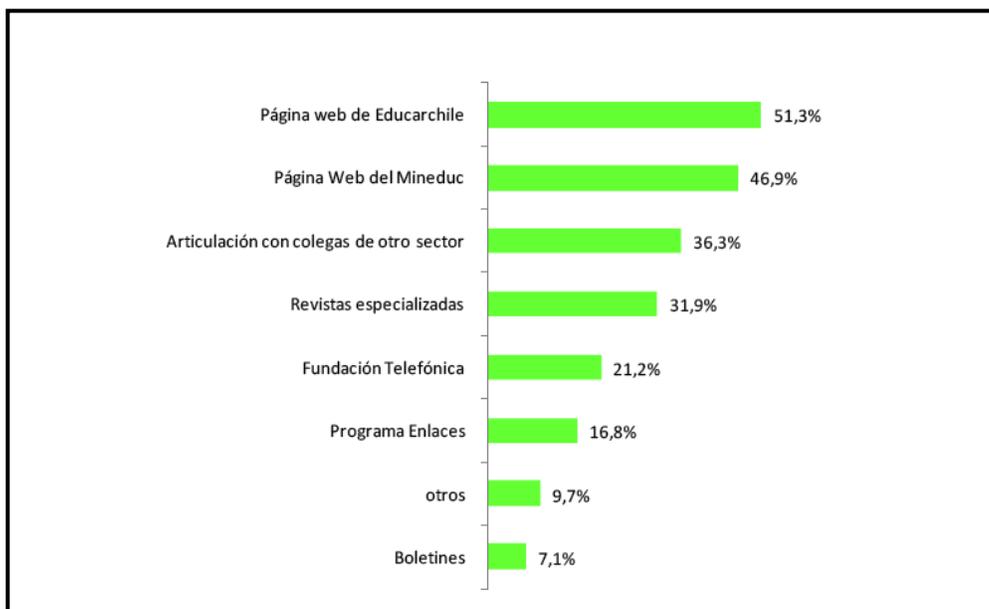
parte de los profesores de Artes Visuales en sus prácticas pedagógicas. Existe un 22% de los profesores que utiliza entre un 1% y un 20% de recursos tecnológicos en sus experiencias de aprendizaje. Por otra parte, los docentes que utilizan con mayor frecuencia recursos tecnológicos corresponde a un 28%, en el gráfico N° 44 se encuentran representados por los colores verde y celeste. El color celeste representa a los docentes que utilizan con mayor frecuencia los recursos tecnológicos (10%), quienes declaran utilizarlos entre un 81% y un 100%. Mientras que el color verde (18%), representa a los docentes que declaran utilizar recursos tecnológicos entre un 61% y un 80%. (IDEI, 2011, 98).



**Gráfico N° 4: Uso de recursos tecnológicos en experiencias de aprendizajes de educación artística.**

Fuente: Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana, IDIE, Junio 2011, presentado como gráfico N° 44, pág. 97

Con respecto al uso de las TICS en la clase de Artes Visuales, el estudio concluye que a pesar de que existe una ventaja comparativa en la implementación en los colegios de este tipo de recursos tecnológicos, estos no están siendo aprovechados en las prácticas de educación artística: “pareciera que las TICS se conocen y se instalan suficientemente, pero no se usan con el mismo énfasis, dando prioridad absoluta a los recursos tradicionales” (IDEI, 2011, 152).



**Gráfico N° 5: Uso de recursos Web para clases de educación artística de profesores.**

Fuente: Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana, IDIE, Junio 2011, presentado como gráfico N° 53, pág. 112.

En relación al empleo de recursos Web para apoyarse en las clases de Educación Artística. Los docentes respondieron que la página Web más consultada era Educar Chile<sup>9</sup> (51,3%), En ella los profesores del área pueden encontrar planificaciones ligadas con las unidades curriculares propuestas por el MINEDUC (Ministerio de Educación de Chile). La segunda página Web más consultada por los profesores es la del Ministerio de Educación de Chile (46,9%). El 21,2% emplea la página Web de la Fundación Telefónica. De acuerdo a este última página se afirma que, “es la institución privada más utilizada en la Educación Artística metropolitana, 21,2%” IDIE (2011, p.153). Se destaca con el tercer porcentaje más importante (36,3%) la articulación con colegas de otro sector, debido a que este ítem da cuenta del trabajo colaborativo que se realiza en la labor docente tanto en línea como de manera presencial, en tanto el profesor va requiriendo recursos didácticos específicos de acuerdo a los contenidos que deben ser abordados.

<sup>9</sup> Este portal fue creado por el Ministerio de Educación de Chile y la Fundación Chile. Fue creado a partir de la fusión de dos sitios educativos anteriores: sitio educativo de la Red Enlaces del Ministerio de Educación y del sitio del Programa de Educación de la Fundación Chile.

Con respecto a la implementación del currículum nacional, la investigación concluye que existe una insuficiencia en relación a la puesta en práctica de didácticas y contenidos que deben ser abordados de acuerdo a los Planes y Programas propuestos por el MINEDUC. De modo más específico, se encuentra deficiencias en: “la explicitación de procedimientos, proporción y uso de los recursos, y presencia de la evaluación en la educación; el desarrollo de experiencias previas, recuento de clases y la reafirmación de los progresos de aprendizaje” (Ibíd., p.154). Esto ocurre en un mayor porcentaje a establecimientos municipales, zonas rurales, como también a aquellas aulas con mayor cantidad de alumnos y de enseñanza media. (Ibíd., 154).

En el sector municipal las didácticas incentivan “de manera mayoritaria el desarrollo de habilidades técnicas y de recreación”, IDIE (2011,155) en desmedro de aquellas que pueden trabajar con la apreciación y la reflexión. Precisamente estas últimas son las implementadas en un mayor porcentaje por docentes del sector privado de la Región Metropolitana. Es así como se sostiene que “la brecha educativa a nivel nacional entre la educación pública y privada parece encontrar su reflejo y ser análoga en la educación artística” (Ibíd., 155)

## II Problemática

### 2.1 Prácticas actuales de los jóvenes con los medios

Las producciones de obras visuales realizadas en instancias informales constituyen valiosas instancias de aprendizaje para los adolescentes. Para efectos de este proyecto las llamaremos **prácticas artísticas extra aula**. Estas prácticas realizadas por los adolescentes son compartidas a través de redes sociales, tales como: Facebook, Twitter, Tumblr, Flickr. Devianart, Pinterest, Instangram, YouTube, Vimeo.

Además de los desafíos presentados en el apartado anterior, las clases de Artes Visuales de Enseñanza Media se encuentran enfrentadas en la actualidad a otro dilema: las **prácticas artísticas extra aula** que realizan hoy por los jóvenes en espacios informales de aprendizaje. se encuentran en parte disociadas de la enseñanza artística formal impartida en los establecimientos de nuestro país.

Las **prácticas artísticas extra aula** han sido clasificadas, por parte de la autora de este proyecto, en tres categorías:

<p><b>Manuales:</b> Prácticas que se relacionan exclusivamente con la producción análoga y con el manejo directo de materiales entre el realizador y la obra. Ejemplos: mural, grafiti, grabado, dibujo, collage, costura, fotografía.</p>
--

<p><b>Digitales:</b> Prácticas que necesitan de un dispositivo tecnológico mediador entre el realizador y la obra. En general este dispositivo mediador corresponde a un computador, una cámara de video y/o fotográfica. Prácticas relacionadas con la edición, creación de fotografías, videos, collage o <i>mashups</i>. (De acuerdo a Sonvilla Weiss (2010) los <i>mashups</i>, corresponden a la “combinación de datos, funcionalidad u otro contenido a partir de dos o más fuentes en una nueva forma única e integrada” (p.248).</p>
--

**Híbridas** (manuales y digitales): Prácticas que incorporan tanto técnicas manuales como digitales en su producción. Es decir, involucran etapas de producción de un proyecto en donde se trabaja en la creación de obras manuales que después forman parte del producto final. Por lo general estas prácticas involucran experiencias de trabajo colectivo, como por ejemplo: la realización de cortometrajes, videos musicales, digitalización de obras, etc.

Estas prácticas se llevan a cabo en espacios externos a los establecimientos, es decir forman parte de un tipo de educación informal. De acuerdo a Jenkins (2008), la educación informal corresponde a prácticas que se realizan en:

“(…) Programas extracurriculares y extraescolares, la escolarización en casa, y las clases en museos, y otras instituciones públicas, así como el aprendizaje menos estructurado que tiene lugar cuando la gente entra en contacto con nuevas ideas a través de su implantación en los medios informativos y de entretenimiento o en sus interacciones sociales.” (p.278) <sup>10</sup>

El problema de la disociación entre lo formal y lo informal no es nuevo, ni tampoco exclusivo de la Educación Artística. Más bien se ha manifestado a nivel global, en todas las áreas pedagógicas y en todos los niveles curriculares. Las prácticas de aprendizaje informales utilizadas por los jóvenes en Internet forman parte de la **cultura participativa**, la cual corresponde a un tipo de cultura que contiene;

“(…) bajos requerimientos de expresión artística y de interacción ciudadana, un profundo soporte para compartir la creación individual y un tipo de tutoría informal mediante la cual los más experimentados pasan sus conocimientos a los novicios<sup>11</sup>” (Jenkins; 2009, 3)

De acuerdo a Jenkins (2008) existe por parte de los adolescentes un fuerte apoyo para crear y compartir las producciones realizadas, lo cual nos lleva a otra cualidad definida por el autor, asociada a la cultura participativa: hablamos de la conexión social que se crea entre sus

---

<sup>10</sup> Traducción de Pablo Hermida Lazcano

<sup>11</sup> Traducción libre de la autora

miembros debido a esta valoración y retroalimentación realizada a partir de sus propias creaciones.

La conexión social creada es de gran relevancia al momento de estimular la creación de obras que producen los adolescentes y la difusión que realizan de estas a través de las redes sociales. Es así como al interior de la cultura participativa -descrita por el autor- los adolescentes activan su producción visual a través de diferentes operaciones mediadas por las redes sociales. En primer lugar, incorporan en línea sus producciones y las difunden. Además, publican los avances de su trabajo en diferentes foros o redes, exponiendo de esta manera su proceso de trabajo. Por otra parte, algunos miembros de la comunidad más experimentados y proactivos, incluso llegan a publicar tutoriales para que los miembros menos expertos aprendan de manera informal a crear producciones artísticas en línea.

De esta manera, la cultura participativa cumple con una función cuádruple: estimular, comunicar, crear y aprender, encontrándose enmarcada dentro de un aprendizaje informal, entre pares, y sin la presencia de un profesor.

Las formas de cultura participativa definidas por Jenkins (2009) tienen cuatro variantes (afiliaciones, expresiones, solución de problemas en colaboración, circulaciones), que se describen y sintetizan en la siguiente tabla:

Tipo	Característica	Manifestaciones
Afiliaciones	Asociaciones o comunidades en línea centradas en varios tipos de medios, tales como tableros de anuncios y mensajes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facebook</li> <li>• MySpace</li> <li>• Juegos en línea</li> </ul>
Expresiones	Producción de nuevas formas creativas, agregando, quitando o mezclando partes del producto original, para dar pie a una nueva producción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Modding</i>: modificación de videojuegos, publicaciones de ficción, cómics (agregando o quitando partes)</li> <li>• Realización de videos (difundidos por YouTube u otras redes de visualización de video)</li> <li>• <i>Mashups</i></li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sampleo digital</i><sup>12</sup></li> </ul>
Solución de problemas en colaboración	Trabajo colaborativo en línea, en función de desarrollar nuevos conocimientos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wikipedia</li> </ul>
Circulaciones	Trabajo individual o colaborativo a través del flujo de los medios de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Blogs</li> <li>• <i>Podcasting</i></li> </ul>

**Tabla N° 1: Formas de cultura participativa.** Jenkins (2009) , traducción libre.

En las redes sociales los jóvenes se encuentran con posibilidades de socializar, participar en comunidad, como también de expresarse a través de la creación y publicación de diferentes tipos de producciones (imágenes, textos, videos, cómics, etc.), de acuerdo a sus propias motivaciones e intereses. Al respecto, Livingstone y Haddon (2009) subrayan las prácticas creativas que estas producciones implican.

“Desde el punto de vista del usuario, hacer uso de estas herramientas significa, más que nunca, crear y recibir, con un control por parte del usuario que se extiende mucho más allá de la selección entre contenidos preparados y producidos de manera masiva.” (p.88)<sup>13</sup>

Niños, adolescentes y jóvenes son los principales usuarios de las tecnologías digitales. La generación a la cual estamos enfrentados ha sido denominada por Marc Prensky (2001) una de nativos digitales. De acuerdo al autor, se trata de una generación que ha crecido rodeada por la tecnología. “Como resultado de este entorno omnipresente y del enorme volumen de su interacción con él, (las personas más jóvenes) piensan y procesan la información de manera fundamentalmente diferente a sus predecesores ”(p.1). Prensky denomina a los estudiantes hablantes nativos del “lenguaje digital”. Asimismo este lenguaje no es dominado

<sup>12</sup> *Sample*: en inglés significa “una parte tomada como representativa de un todo; un ejemplo o una muestra.” En la música consiste en la técnica de tomar un objeto sonoro previamente grabado y re contextualizarlo dentro de una composición musical. Recuperado de <http://www.centro-de-semiotica.com.ar/Woodside.pdf> ( 10 de diciembre de 2012)

<sup>13</sup> Traducción del inglés de Cilia Willem

por sus profesores, quienes forman parte de otra generación, la que debe adoptar partes de dicho lenguaje para poder enseñar. De allí que estos últimos sean designados por el autor como “inmigrantes digitales”.

El principal problema detectado en la práctica pedagógica radicaría, en una medida importante, en la brecha digital, traducida en la práctica en un desfase pedagógico y comunicacional que se produce en la relación profesor-alumno. Los profesores enseñan y realizan sus didácticas a partir de su “lenguaje”, y sus alumnos “nativos digitales” hablan y escuchan desde otro. Este desfase y paradoja de comunicación, se ve condicionado por el hecho de que las prácticas visuales cotidianas de los adolescentes no son incorporadas a las prácticas formales en las clases de Artes Visuales. En otras palabras, no son legítimas para los profesores. Ello produce una desmotivación por parte de los alumnos, la cual se traduce en el tiempo en una baja en la calidad en el aprendizaje, pero también una desmotivación por parte de los profesores, quienes se sienten incomunicados.

Cuando se está enseñando a los “nativos digitales” desde un lenguaje y metodologías didácticas propias de una era pre-digital es comprensible, desde el punto de vista de los adolescentes, que estos consideren las clases de artes visuales poco interactivas, o literalmente “aburridas”. Sin embargo, la necesidad de una renovación por parte del cuerpo docente trasciende de lejos el hecho de cambiar para entretener. Se trata de que una pedagogía renovada discuta con seriedad la pertinencia de la creación y del empleo de nuevas didácticas y metodologías de enseñanza para poder comunicarse con la nueva generación.

Jenkins (2009) sostiene que la reacción del mundo educativo frente al dilema “*brecha digital versus cultura participativa*” ha sido lenta. En otras palabras, esto equivale a que las instancias formales de aprendizaje, en su mayoría, no integran esta importante variable del contexto actual dentro de sus metodologías de enseñanza. Esto trae como consecuencia el desinterés de los alumnos por dichas instancias y su búsqueda de aprendizaje en comunidades informales.

De acuerdo a esto, podemos citar a Jesús Martín Barbero (2002) quien afirma;

“La escuela ha dejado de ser el único lugar de legitimación del saber, pues hay una multiplicidad de saberes que circulan por otros canales y no le piden permiso a la escuela para expandirse socialmente. Esta diversificación y difusión del saber, por fuera de la escuela, es uno de los retos más fuertes que el mundo de la comunicación le plantea al sistema educativo. Frente al maestro que sabe recitar muy bien su lección hoy se sienta un alumno que por ósmosis con el medio-ambiente comunicativo se halla “empapado” de otros lenguajes, saberes y escrituras que circulan por la sociedad”.

Los adolescentes de hoy incorporan habilidades aprendidas instintivamente a través de los diferentes medios de comunicación. Sin embargo, es importante que estas habilidades puedan desarrollarse también en la escuela, para que los adolescentes puedan desenvolverse dentro de la cultura participativa, como también al interior de su contexto cotidiano y educativo tal como lo establece Jenkins (2009). Para esto el autor propone categorías de habilidades que un alumno debe tener para poder trabajar y desenvolverse dentro de la cultura participativa.

Habilidad	Característica
<b>Juego</b>	Habilidad de experimentar con su entorno como una manera de solucionar problemas
<b>Actuación</b>	Habilidad de adoptar diferentes identidades con objetivo de descubrir e improvisar
<b>Simulación</b>	Habilidad de interpretar y construir modelos dinámicos de procesos del mundo real.
<b>Apropiación</b>	Habilidad de sopesar significativamente información y tener la capacidad de mezclarla con el contenido de los medios
<b>Multitarea</b>	Habilidad de poder observar con detenimiento el entorno y poder enfocarse sobre los detalles más importantes del mismo.
<b>Conocimiento distributivo</b>	Habilidad de interactuar significativamente con herramientas que desarrollan las capacidades mentales.
<b>Inteligencia Colectiva</b>	Habilidad de poder compartir conocimientos y comparar notas con otros para poder lograr una meta común.
<b>Juicio</b>	Habilidad de evaluar la credibilidad y confianza de diversas fuentes de información.
<b>Navegación</b>	Habilidad de seguir un flujo de historias e información a través de diversos medios.

<b>Creación de Redes</b>	Habilidad de buscar, sintetizar, y disseminar información.
<b>Negociación</b>	Habilidad de viajar a través de diferentes comunidades, discerniendo y respetando diferentes perspectivas, respetando a la vez sus normas alternativas

**Tabla N° 2: Habilidades para trabajar dentro de la cultura participativa.** Jenkins (2009) , traducción libre.

Es importante pensar cómo la brecha digital afecta directamente la enseñanza de las Artes Visuales en nuestro país. A este problema que se produce al interior de la sala de clases, se le puede agregar la constante desvalorización que ha sufrido la asignatura a nivel curricular durante el último año<sup>14</sup> (2011), lo cual afecta la estabilidad laboral de los docentes, y con ello su motivación para trabajar y mejorar el nivel de la asignatura.

---

<sup>14</sup> El día 18 de Julio del año 2011 se firmó el Decreto Exento 1363 del Ministerio de Educación (Mineduc), el cual disminuye una hora semanal de Educación Artística en 5° y 6° básico. Además este decreto unifica en los niveles de 7° y 8° básico las Artes Musicales con Artes Visuales, lo cual genera ambigüedad en el uso de las horas asignadas para cada subsector. Dejando sin garantía la existencia de ambos subsector en igualdad de uso de horas. Recuperado de <http://www.elciudadano.cl/2011/11/25/44564/gobierno-de-pinera-reduce-las-horas-de-educacion-artistica/> el 30 de Octubre de 2012.

## 2.2 Cultura visual y Didácticas de Educación Artística

A partir de mi experiencia como docente de Artes Visuales en enseñanza media, he podido comprobar cómo se hace cada día más patente la influencia tanto de los medios tradicionales de comunicación, como del contexto de la convergencia y de la Web 2.0 en las expresiones plásticas de mis estudiantes adolescentes. Sostengo, desde ese punto de vista, que existe un importante potencial didáctico para el área la educación artística que se puede aprovechar.

Esto lo podemos ejemplificar con la obra que se presenta a continuación, creada por una alumna de tercero básico<sup>15</sup>, de un colegio particular, de la comuna Vitacura, Región Metropolitana.



Foto N° 1: Archivo de Ana Luisa Wilson S.<sup>16</sup>, trabajo realizado por una alumna del colegio La Maisonette, 3° básico, Marzo del 2010 (post-terremoto y maremoto de febrero 2010 en Chile).

<sup>15</sup> A pesar de que este ejemplo corresponde a enseñanza básica, se puede extrapolar el análisis realizado hacia la educación media.

<sup>16</sup> Ana Luisa Wilson S. era profesora de Artes Visuales del colegio La Maisonette.

La obra de la izquierda fue creada por una niña de nueve años, a partir del tema “Mis vacaciones”. En el dibujo se aprecia la influencia del tsunami que arrasó con las costas de Chile, el 27 de febrero del año 2010. La mirada de la obra realizada por la alumna (desde una vista aérea) dan cuenta de cómo en el trabajo se mezclan las experiencias vividas con la mirada influida por los medios masivos de comunicación (televisión, diarios e Internet). Esto debido a que las semanas después de terremoto y tsunami del 27 de febrero predominaron en los medios de comunicación imágenes de vista aéreas de las zonas afectadas.

La obra de la derecha corresponde a un grabado del año 1829, de Katsushika Hokusai (1760-1849) pintor y grabador japonés, titulado *La gran ola de Kanagawa*. El parecido entre estas dos obras es innegable. Si bien a las dos obras las separan casi dos siglos, tienen en común una temática similar, una contingencia sobrenatural, que queda plasmada en un testimonio artístico, forjado a partir de la experiencia y el contexto vivencial de los autores. El análisis de las dos obras expuestas permite ver la influencia y el potencial pedagógico que tiene la llamada “Cultura Visual” para la Educación Artística.

Como Cultura Visual, nos referimos a obras de arte contemporáneas e históricas producidas por artistas, así como también a la representación visual de anuncios publicitarios similares presentes en la cultura popular (que son difundidos por los medios de comunicación masivos, incluyendo hoy en día a las medios digitales) (Knight, 2010). Por otra parte, Hernández (2003) establece la importancia de la Cultura Visual como un eje de contenidos al cual debe tender la Educación Artística, con el objetivo de poder enseñar las artes visuales de una manera más actualizada. Este proceso implica que el alumno pueda también trabajar a partir de un cuestionamiento del canon, lo cual forma parte importante del proceso cognitivo de comprensión visual.

El estudio de la Cultura Visual se enfoca en los significados culturales que tienen ciertos hechos, artefactos o sujetos en un contexto histórico determinado. Por otra parte, la educación de la Cultura Visual se encuentra centrada en la mediación que se establece entre el conocimiento erudito en torno a los “significados culturales” y a su comprensión e

interpretación por parte de los alumnos de ellos. Los tipos de mediación que se pueden establecer entre el “conocimiento erudito” de las obras de arte presentadas se encuentran siempre relacionados con el contexto en donde se desenvuelve el alumno. El caso de la imagen presentada más arriba, en donde se contrasta la obra de una alumna de nueve años con una imagen de un artista adulto realizada alrededor del año 1829, puede convertirse en un punto de partida para compartir el contenido y las experiencias generadas a partir de la apreciación de ambas imágenes. Este mismo tipo de didáctica puede ser extrapolada a la Educación Media.

De acuerdo a Hernández (2003) la Cultura Visual comprende no sólo los objetos considerados canónicos, sino los que se producen en el presente, así como aquellos que forman parte del pasado; los que se vinculan a la propia cultura y con las de otros pueblos, pero ambas desde la dimensión del “universo simbólico”; los que están en los museos y los que aparecen en las vallas publicitarias y los anuncios; en los videoclips o en las pantallas de Internet; los que realizan los docentes y los propios alumnos.

La unificación de este “universo simbólico” con el que conviven los adolescentes en su vida cotidiana es clave en la búsqueda de nuevas didácticas para la Educación Artística. Esto debido a que si bien la mayoría de los adolescentes manejan herramientas de edición de imágenes o de videos, no tienen mucha conciencia del proceso, ni tampoco de los códigos del lenguaje visual que manipulan de manera implícita. Tal como lo establece Gardner (1994), para comprender la producción de arte es primordial conocer los sistemas simbólicos insertos en la sociedad: “los individuos que quieren participar en la creación artística tienen que aprender de qué modo manipular, de qué modo “escribir con” las diversas formas simbólicas presentes en su cultura”. (p. 30). De acuerdo a ello, la imagen que se muestra a continuación (Foto N° 2) es un ejemplo, de la cantidad de referentes que maneja en la actualidad un adolescente de 18 años, y cómo las comunica y comparte a través de su muro de Facebook. Su llamado “universo simbólico”, está compuesto por, películas, texturas, fotografías de cielos, ídolos musicales, artistas visuales, etc. Todo se encuentra presentado en un mismo lugar, y es visitado por sus amigos de forma recurrente.

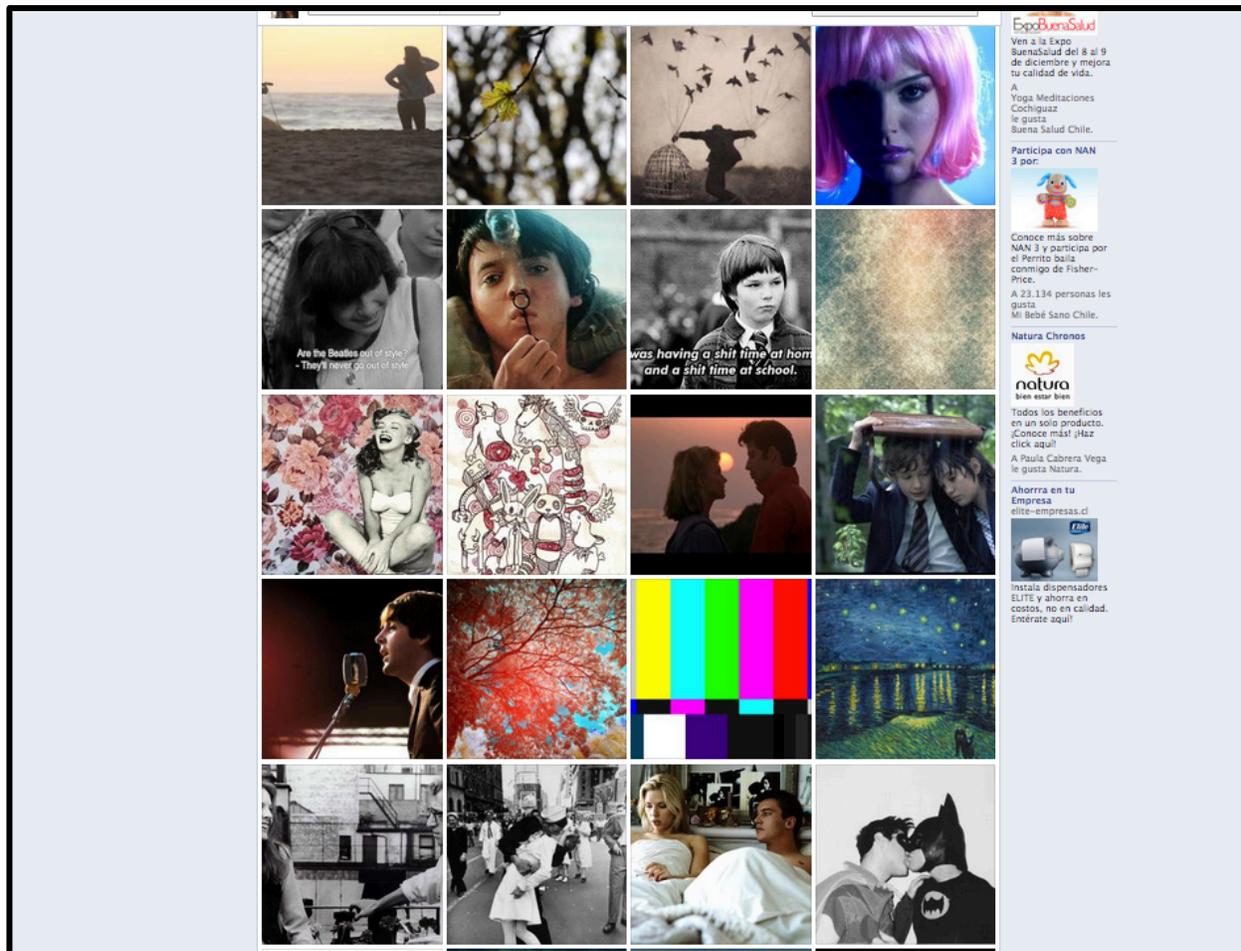


Foto N° 2: Fotos de portada de Facebook de adolescente (18 años). Ex alumna de colegio Madre Vicencia, Estación Central, Santiago. Recuperado de <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2851047192351.2152876.1144641533&type=3> (18 de Noviembre de 2012)

A partir de un análisis de las fotos de perfil de una adolescente chilena, podemos encontrar una gran diversidad de imágenes que conviven en la misma pantalla, muchas de ellas pertenecientes a la Cultura Visual. Es así como nos encontramos con fotografías pertenecientes a películas, como por ejemplo Annie Hall (1977) y Match Point (2006) de Woody Allen; fotografías de grupos musicales, como The Beatles; fotografías icónicas tal como El beso frente al Hôtel de Ville (1950) de Robert Doisneau; fotografías de obras de arte como la pintura La noche estrellada (1889) de Vincent Van Gogh; como también fotografías de su propio entorno. De

esta manera podemos afirmar que esta alumna cuenta con una gran variedad de intereses, y que este universo de imágenes forma parte de su Cultura Visual.

Los adolescentes que hoy cursan una clase escolar de Artes Visuales, desde pequeños han estado sujetos a estímulos visuales a través de la televisión, los videos juegos e Internet. Actualmente crean sus producciones y las comunican a través de Internet. De esta manera a partir de las redes sociales los alumnos han adquirido conciencia del poder que tienen las imágenes y la influencia que tiene su significado. Por esta razón son un público especialmente interesado en aprender elementos del lenguaje visual, con el objetivo de poder incorporar y enriquecer (jugar, intercalar, empoderar), tanto expresiva como simbólicamente, sus producciones visuales. Al respecto Hernández (2007) afirma:

“En un mundo dominado por dispositivos visuales y tecnologías de la representación (las artes actúan como tales) nuestra finalidad educativa podría facilitar experiencias reflexivas críticas. Experiencias que, como señala Nancy Pauly (2003), permitan a los estudiantes comprender cómo las imágenes influyen sus pensamientos, sus acciones, sus sentimientos y la imaginación de sus identidades e historias sociales. (p.23)

Como ya lo mencionamos en los apartados anteriores, desde la mirada del profesor de Artes Visuales existe una brecha generacional y digital que impide -en primera instancia- que éstos puedan incorporar los intereses visuales de los alumnos en sus didácticas. Todo esto forma parte de una dificultad comunicativa, la que finalmente se traduce en una baja calidad en las didácticas de Educación Artística y como consecuencia, en una disminución de los aprendizajes. En este problema comunicativo es importante ver que existe una dificultad de ambos sectores, tanto el de los alumnos como el de los profesores. De esta manera, la pregunta en torno a la actualización y a la pertinencia de las didácticas contextualizadas en una Educación Artística enmarcada en la postmodernidad se hace pertinente. La pregunta que surge es: ¿De qué manera el profesor(a) de Artes visuales puede estar en contacto con la Cultura Visual y con los “códigos simbólicos” manejados por sus alumnos?

La propuesta planteada se relaciona con establecer un diálogo entre el profesor(a) y sus alumnos, con el objetivo de que el docente pueda conocer las nuevas visualidades<sup>17</sup> presentes en las cultura de masas. El diálogo entre ambas partes esta vez beneficiará al docente, debido a que hará posible apreciar las nuevas formas visuales que existen actualmente. Al mismo tiempo se generará una mejor producción de sus didácticas artísticas y se podrá manipular, tal como lo establece Gardner (1994), de qué modo escribir y entender las “formas simbólicas presentes en la cultura” actual. (p.30). Todo ello conduce a que finalmente el producto de las didácticas artísticas puedan contribuir a la formación de la identidad del alumno.

---

<sup>17</sup> Con nuevas visualidades nos referimos además al reemplazo que existe de la escritura por la imagen, que se ve concretamente en el uso de memes, emoticones y la escritura abreviada realizada por los estudiantes en los medios digitales. El profesor o inmigrante digital debe ser capaz de comprender el contexto simbólico que existe detrás de cada imagen para poder entender o leer el significado de cada uno de ellos.

### 2.3 Profesores en la sala de clases y alumnos conectados

Este proyecto corresponde a una propuesta de enseñanza para las Artes Visuales que pretende dar respuesta a la situación de incomunicación que se produce en clases de Artes Visuales de educación media, percibida tanto por los docentes como por los estudiantes, tal como discutido anteriormente.

En esta propuesta se postula que ambos deben vincularse, comunicarse y lograr una sincronía para que se produzca el aprendizaje artístico. Asimismo, para que se desencadene una comunicación efectiva, es vital que el profesor conozca qué hacen sus alumnos fuera de la sala de clases, qué es aquello que los motiva: ¿asisten a algún taller artístico en sus horas libres?, ¿qué páginas Web visitan?, ¿dibujan en su casa?, ¿visitan páginas Web relacionadas con las Artes Visuales? En ese sentido, se pretende contribuir a este diálogo horizontal entre profesores y alumnos, por medio de la realización de una plataforma Web que apoye dicho intercambio, validando así las “prácticas artísticas extra aula”, a través de la incorporación de éstas en las didácticas de Artes Visuales.

Por otra parte, es importante considerar el contexto en el que se realiza una clase de Educación Artística en la actualidad. Dicho contexto se encuentra poblado de interacciones entre los actores que lo componen. Los actores que consideramos que se encuentran en un constante diálogo y cambio son: los estudiantes, el profesor(a), los planes y programas de nuestro currículum nacional, así como el paisaje de los medios de comunicación. Enmarcado en el modelo de una Educación Artística postmoderna, tal como lo establece Ricardo Marin (2003), los lenguajes y las imágenes tienen “un rol fundamental en la elaboración de las identidades individuales y colectivas y sus deslizantes interacciones” (p.97). A partir de esta premisa, podemos establecer que la mirada del contexto contiene al movimiento como una idea clave, que debe reflejarse tanto en la elaboración de las didácticas como en la práctica pedagógica.

## 2.4 Ilustración de prácticas artísticas visualizadas por jóvenes en Internet

En el presente apartado se analizarán prácticas artísticas realizadas por jóvenes. Algunas corresponden a prácticas manuales (grafiti, mural, fotografía), digitales (*mashup*). Dos ejemplos son prácticas manuales-digitales (cortometrajes). Estos últimos han sido realizados al interior del contexto escolar y han sido supervisadas por la autora de este proyecto.

### 2.4.1 Manuales: Ejemplos: grafiti, grabado, collage, fotografía, mural.



### **Foto N° 3: Nace ARTEHAGA en Concepción - Chiguayante - San Pedro - Talcahuano**

Recuperado de <http://www.flickr.com/photos/artebano/3452717204/in/photostream/> (18 de noviembre 2012)

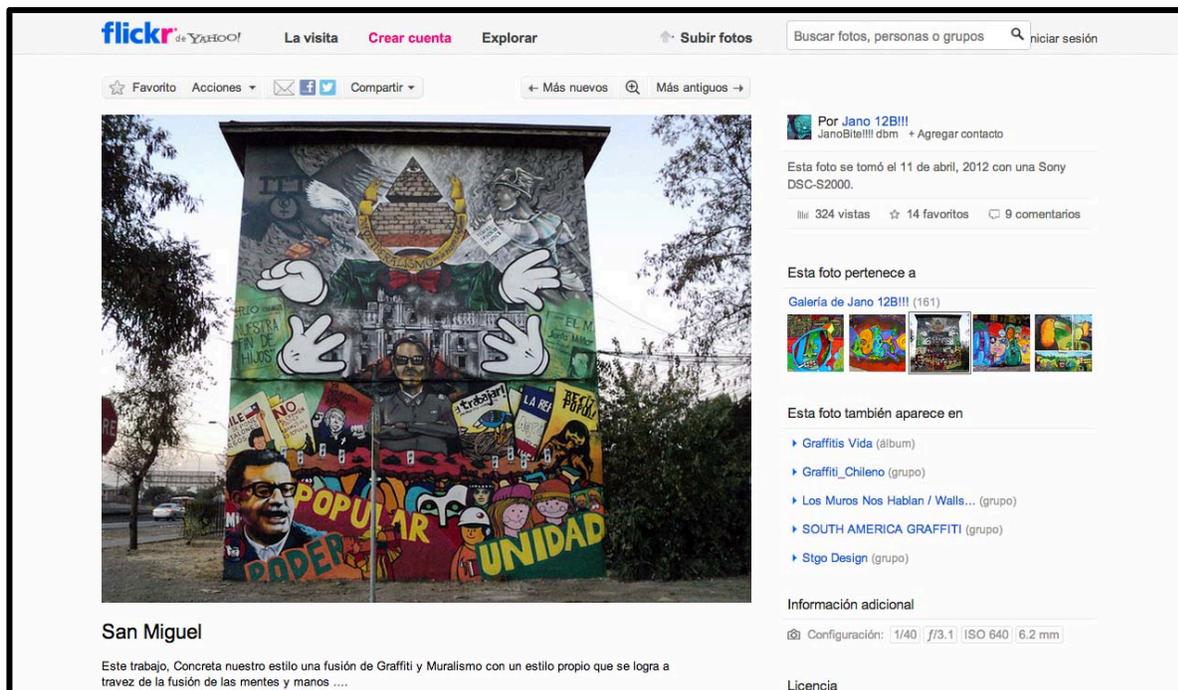
Este Flickr pertenece a León Calquín, quien difunde a través de este medio la cultura del graffiti que se desarrolla en todo Chile. En esta publicación nos enseña lo realizado por el colectivo ARTEHAGA, quienes trabajan en la VIII Región. Si nos fijamos en el texto que se encuentra bajo la fotografía, podemos encontrar parte de su manifiesto y sus objetivos como colectivo:

“Como organización pro defensa del Grafiti Concepción, manifestamos nuestra comprometida postura en proteger, difundir y conservar el arte Grafiti en la región”.

- “Son variados los lugares y autores que a punta de empeño se han ganado un espacio en las calles las que se levantan como verdaderas galerías, encantando y remeciendo el robótico caminar urbano de los transeúntes.”
- “ARTEHAGA es un espacio de aprendizaje, ya que los gasfiteros que manejan mejores técnicas están traspasando sus conocimientos a quienes llevan menor tiempo, lo que sin duda mejora considerablemente la calidad de las obras.”

Esta publicación se encuentra conectada con la sitio Web **Los muros nos hablan** [http://losmurosnohablan.cl/portal/index.php?option=com\\_frontpage&Itemid=1](http://losmurosnohablan.cl/portal/index.php?option=com_frontpage&Itemid=1) (Recuperado el 18 de noviembre 2012), el cual contiene más información sobre la cultura del grafiti que se desarrolla en Chile.

El potencial que se puede ver en a partir del presente ejemplo se relaciona con la difusión del trabajo del colectivo ARTEHAGA y sus lineamientos ideológicos. En la clase de artes visuales, el profesor puede explicar a los alumnos que detrás de cada obra o realización existe un **contenido**, en este caso relacionado con el **arte urbano**, el cual muchas veces tiene un **mensaje ligado a la crítica social y política**. A partir de este ejemplo, de “práctica artística extra aula”, el docente como mediador, puede preguntar si los alumnos se han fijado en las manifestaciones presentes en la calle, en su contenido, en sus autores, etc. De esta forma, se abre un espacio de diálogo y de interacción para las prácticas informales en espacios formales de enseñanza.



**Foto N° 4: San Miguel.** Recuperado de <http://www.flickr.com/photos/janobite/7139998539/in/photostream> (18 de noviembre 2012)

En este ejemplo se expone un Flickr en dónde se muestra a través de una fotografía uno de los murales que forman parte del proyecto Museo a cielo abierto en San Miguel (<http://www.museoacieloabiertoensanmiguel.cl/> recuperado 18 de noviembre 2012). A través de esta red social Flickr, se expone este mural que corresponde a un tipo de práctica artística extra aula que los alumnos llevan a cabo en su vida cotidiana. Sin embargo, es importante aclarar que este mural no fue realizado por jóvenes en edad escolar, sino por personas pertenecientes al proyecto Museo a Cielo abierto. De esta manera el ejemplo se rescata ya que este constituye un modelo de prácticas que los jóvenes visualizan en internet y que pueden replicar tanto en su vida cotidiana como a nivel de proyecto escolar.

Este Flickr pertenece a Jano 12B. De acuerdo a su perfil se define como diseñador gráfico, ilustrador y grafitero. En la foto podemos ver una mezcla grafiti-mural con una referencia a los tres último períodos históricos políticos de Chile, con sus respectivos referentes. Abajo se encuentra representada la Unidad Popular, con la icónica figura del ex-presidente Salvador Allende. Luego en el centro se encuentra representado quién le sigue en el mando de Chile-

luego del golpe de estado- el dictador Augusto Pinochet (también representado a partir de una imagen icónica, muy presente en los medios de comunicación). Finalmente en la parte superior del grafiti-mural se encuentran varias imágenes representando el neoliberalismo, realizando una alusión al último periodo histórico a partir del modelo económico imperante.

El autor del Flickr, que también corresponde a uno de los artistas que realiza este mural expresa de esta manera sus intenciones:

“Para que a nadie le roben sus sueños de forma violenta que es el terrible legado que nos dejó la dictadura y que los "demócratas" hicieron suyo!!!!!!”. Recuperado de <http://www.flickr.com/photos/janobite/7139998539/in/photostream> (18 de noviembre de 2012)

El potencial pedagógico que presenta la incorporación de este ejemplo se encuentra dado en primer lugar por la validación de una práctica artística (mural-grafiti) que se realiza en un contexto cotidiano al interior del espacio escolar. Como ya lo analizamos la imagen que se nos presenta tiene una gran cantidad de contenido y significado para trabajar, tanto desde las Artes Visuales como también de manera transversal en la asignatura de Historia, Geografía y Ciencias Sociales, debido a la revisión histórica que se ha plasmado en el mural a través de las imágenes.

### 2.4.2 Digitales: edición fotografías y videos, collage, mashup.

Este sitio pertenece a una ex alumna del colegio Madre Vicencia, Estación Central, Santiago. Ella utiliza Flickr como un medio para exponer sus composiciones fotográficas y compartirlas con sus amigos pertenecientes a la misma red social. En ambos ejemplos, la autora realiza trípticos o dípticos fotográficos para plasmar pequeños relatos a través de sus composiciones. En el caso de la fotografías N° 5, la alumna realiza un autorretrato, en dónde el espectador se debe completar la imagen, debido a que la parte superior de su cara se encuentra cortada y en la parte inferior existen dos fotografías de detalles de la naturaleza.

Por otra parte, en el ejemplo de la foto N° 6 “No hay nada que no pueda imaginar”, la autora realiza una cita al cuadro Ofelia (1852) de John Everett Millais, autor prerrafaelista (Foto N°7). De esta manera, podemos afirmar como la alumna domina elementos de la cultura visual de manera natural. Llegando a realizar una cita a la historia de la pintura a través de la fotografía. Asimismo, podemos agregar que el potencial pedagógico que tiene el lenguaje fotográfico en sí mismo reside en su propia naturaleza indicial que permite realizar este tipo de ejercicios, en dónde se pueden realizar asociaciones mediante el corte fotográfico.

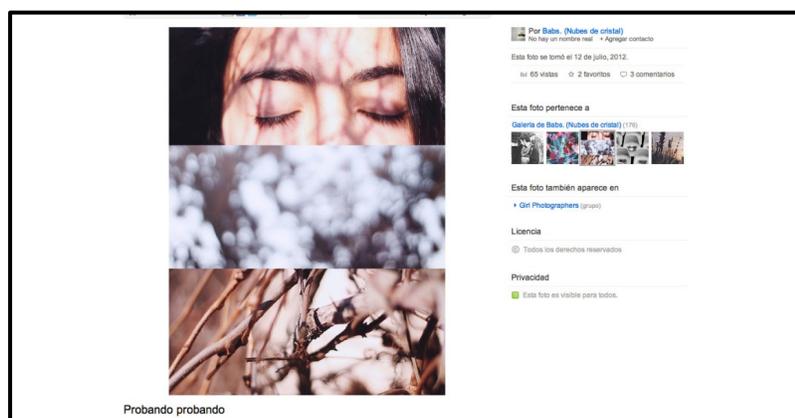


Foto N° 5: Probando probando. Ex alumna de colegio Madre Vicencia, Estación Central, Santiago. Recuperado de <http://www.flickr.com/photos/glossfromlip/7557408212/in/photostream> (18 de noviembre 2012)

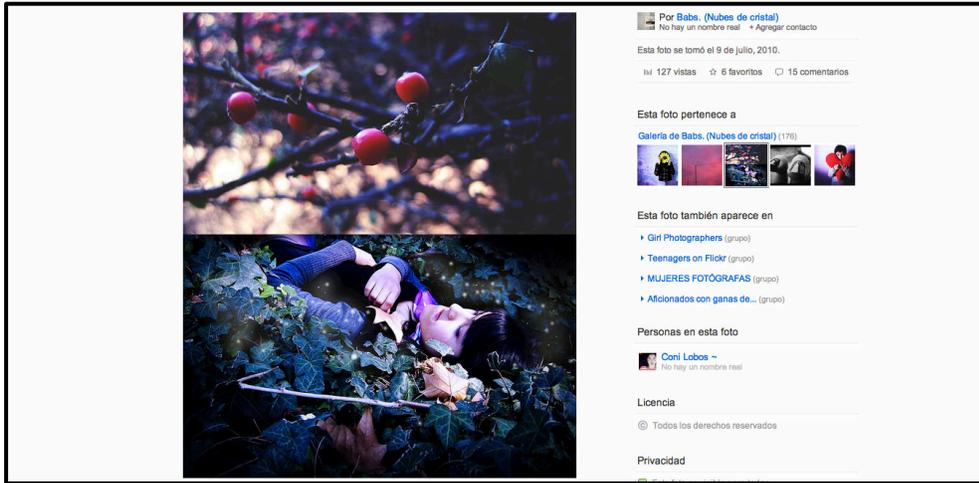


Foto N° 6: No hay nada que no pueda imaginar. Ex alumna de colegio Madre Vicencia, Estación Central, Santiago. Recuperado de <http://www.flickr.com/photos/glossfromlip/4780071767/in/photostream> (18 de noviembre 2012)



Foto N° 7: Ofelia (1852) de John Everett Millais. Recuperado de [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Millais\\_-\\_Ophelia\\_\(detail\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Millais_-_Ophelia_(detail).jpg) (10 de diciembre de 2012)



Foto N° 8: Breaking Bart (Breaking Bad/Simpsons Mashup) Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=t4Qv2hCprbs> (18 de noviembre 2012)

Este ejemplo presenta un *mashup* que mezcla el audio de la serie de televisión estadounidense Breaking Bad (2008) con imágenes pertenecientes a la comedia estadounidense Los Simpsons (1989). De acuerdo a Stefan Sonvilla Weiss (2011) los *mashup* son una práctica relativamente nueva en la Web, que reúne diferente información medial sin cambiar la fuente original<sup>18</sup>. De esta forma “el formato original sigue siendo el mismo y puede rastrearse, como la forma original y el contenido” (Sonvilla Weiss, 2011:9). El *mashup*, representa, entonces, un híbrido, que junta dos fuentes de información para crear otro producto, otro mensaje.

<sup>18</sup> En el caso de este ejemplo, podemos ver como ninguno de los dos contenidos originales a partir de los cuales se encuentra realizado el *mashup* ha sido transformado, ni el audio de la serie de televisión Breaking Bad, como tampoco la imagen de la serie Los Simpsons.

El *mashup* expone la operación realizada, la combinación de dos medios sobrepuestos con el objetivo de que sea descubierto por el espectador para que se produzca una contradicción y se genere un juego medial entre los dos textos presentes en la misma línea de tiempo: audio e imagen. Al referirse a las formas de cultura participativa, Jenkins (2009) ha clasificado los *mashups* al interior de la categoría “expresiones”, la cual también hace alusión a la metodología de creación de nuevas producciones a partir de un producto anterior.

El potencial pedagógico para la asignatura de Artes Visuales de los *mashup* radica en la operación efectuada al sobreponer dos textos (audio y video), lo cual crea un nuevo producto, con otro significado al original. Esta operación realizada por el autor del *mashup* se transforma en un ejemplo muy útil para analizar la relación entre audio y video de las imágenes contemporáneas y la relación con los medios de comunicación. Al mismo tiempo es posible proponer en una didáctica que los alumnos efectúen esta misma operación, para reflexionar en torno a la potencia y categoría comunicacional que generan ambos textos sobrepuestos en un nuevo producto.

Respecto a las actuales prácticas cotidianas de los adolescentes en la Web, David Gauntlett (2010) señala que estamos frente a un escenario de trabajo muy distinto al de quince años atrás. En este nuevo entorno, añade el autor, se han desarrollado interfaces mucho más accesibles para el usuario. Es así como los niños y los adolescentes pueden trabajar de manera lúdica, desde muy temprana edad, con programas que les permiten desarrollar su creatividad en función de desarrollar productos visuales o audiovisuales a través de dichos medios.

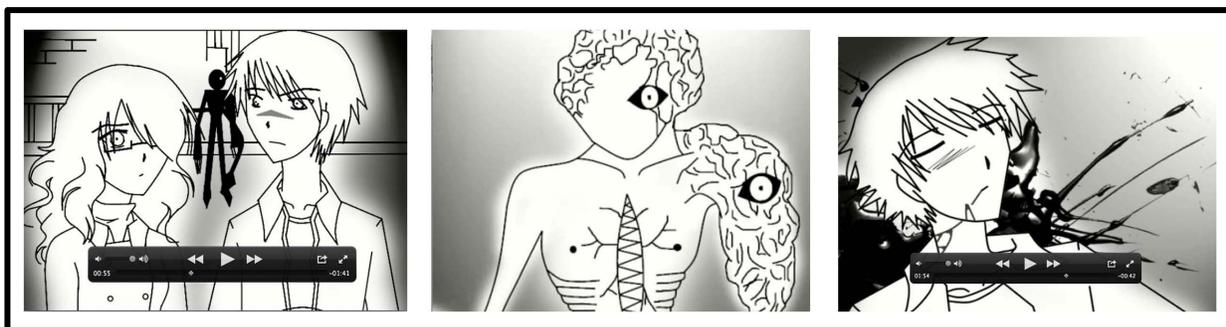
**2.4.3 Manuales-digitales:** realización de cortometrajes, videos musicales, producciones manuales digitalizadas.



Foto N° 9: *Seba versus Rata*. Video realizado para el electivo: Audiovisual por un grupo de alumnos de 3° Medio del Colegio Madre Vicencia, Estación Central, Chile. 2011. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=SJ5xeb4Jk6c> (18 de noviembre de 2012)

Estas prácticas han sido rescatadas a partir de una didáctica realizada por la autora de este proyecto en un colegio particular subvencionado de Estación Central, Chile. Específicamente el cortometraje *Seba versus Rata* fue realizado en el marco del curso de 3° electivo de audiovisual. El ejercicio consistía en realizar (en grupo de 2 a 4 personas) el remake de una escena perteneciente a una película elegida y analizada previamente por los alumnos. En este caso la escena aludida remite a la película *Freddy vs. Jason* (2003) del director Ronny Yu. Para que los alumnos puedan tener una metodología más ordenada de trabajo, se les solicita –previo a la producción del cortometraje- que establezcan en una ficha: el nombre de la película, la escena aludida, una sinopsis, el guion, roles de trabajo de los integrantes y el *storyboard*. De acuerdo a esta metodología, las alumnas establecen para efectos de este trabajo la siguiente sinopsis:

“Luego de que Seba (Jason) mate a Kia (aún sin actor fijo) comienza una nueva pelea entre él y Rata (Freddy), y apartados de la situación se encuentran dos chicas (quien originalmente son un hombre y una mujer), en vía de escape, pero una de ellas se niega a irse ya que quiere ver a Rata morir. Mientras Seba y Rata siguen luchando, hasta que se puede ver a Rata volando por el aire hasta caer al suelo.”



**Foto N° 10: The Nightmare Monster.** Video realizado para el electivo: Audiovisual por un grupo de alumnos de 3° Medio, Colegio Madre Vicencia, Estación Central, Chile. 2011

Al igual que el trabajo anterior, en la animación de la fotografía N° 10 The Nightmare Monster las alumnas debían realizar una ficha previa. De acuerdo a ello, la sinopsis de la animación es la siguiente:

“Cinco chicos han aparecido inconscientes en el colegio donde estudian, se separan sin saber que hay algo más con ellos en aquella institución, algo que los pondrá a prueba y más de alguno no será capaz de sobrellevar. La ambición de un profesor de ciencias lleva a estos chicos a encontrarse con la peor pesadilla que podrían tener... una de la cual sobrevivir es su única meta...”

A diferencia de los dos ejemplos anteriores, ambos productos audiovisuales expuestos han sido realizados en un espacio formal de aprendizaje. Como profesora de las alumnas que realizaron este producto puedo afirmar que todo el trabajo técnico efectuado -la grabación, la edición y la post-producción de la imagen- fue realizado por las alumnas de manera autodidacta. De la misma manera, que el encuadre y el movimiento de las cámaras fue inferido a partir de la cuidada observación de la película original. Con ello queda en evidencia que las alumnas dominan las habilidades para manejar herramientas digitales necesarias para realizar un producto comunicacional de calidad, al mismo tiempo han asociado con su producto (a través de la Cultura Visual) parámetros estéticos necesarios para darle una coherencia plástica. El trabajo realizado fue dirigido a partir de una metodología de proyecto, en donde el profesor pasa a ser parte de la dirección del proyecto. Sin embargo, este no toma todas las decisiones

dentro de la dirección de la obra. Más bien delega muchas de ellas en los alumnos, para que se hagan cargo y comuniquen a la comunidad su producto realizado.

### III

#### Metáfora del Proyecto

##### 3.1 “Ojo con el Arte”

Ojo con el arte, es una inspiración para este proyecto ARTES VISUALES INTEGRADAS Educación Artística en el siglo XXI, debido a que utiliza los medios de comunicación para valorar el arte infantil, llegando en su época a una audiencia que hasta el día de hoy lo recuerda.



**Foto N° 11: Nemesio Antúnez comentando los trabajos enviados.** Recuperado de [http://www.youtube.com/watch?v=nN4-rRRdh\\_o&feature=relmfu](http://www.youtube.com/watch?v=nN4-rRRdh_o&feature=relmfu) 18 de noviembre de 2012.

Este programa de televisión fue creado y conducido por el pintor y grabador Nemesio Antúnez (1918-1993). En una primera instancia el programa fue transmitido durante los años 1971 y 1972, a través de la entonces Corporación de televisión de la Pontificia Universidad Católica de Chile (Canal 13). La producción del programa se reinició en la década de los noventa, en Televisión Nacional (TVN). En esta instancia el programa se transmitía los días sábado. Duraba 30 minutos, para alargarse el año siguiente, el año 1991, a una hora de emisión.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Recuperado de :<http://www.portaldearte.cl/portal/2011/01/18/biografia-nemesio-antunez/> (18 de noviembre de 2012)

El programa tenía muchos micro espacios, pero había uno especial, donde niños de todo el país hacían envío postal de sus dibujos al conductor del programa. Esto generaba un espacio de exhibición y comunicación, donde se valoraban los trabajos, se ponían en común, y se realizaba un breve relato de su contexto de origen.

En sentido comunicativo se rescata la relación que existe entre la imagen de los dibujos y el relato realizado por Nemesio Antúnez. De esta manera, el conductor corresponde a un intermediario que realiza una guía para la interpretación crítica de los dibujos. Asimismo el programa de televisión opera como la plataforma de exhibición. Correspondía a un espacio importante y reconocido como un programa que difundía las artes visuales y potenciaba la Educación Artística en un medio masivo de comunicación.

¿Qué ideas se rescatan de este programa para la construcción de la plataforma Web?

- **Envío postal:** esto se refiere al planteamiento de una carta enviada con una obra de arte, realizada por un niño, que finalmente llega a destino para ser exhibida, valorada y comunicada junto a dibujos de sus pares. Este mismo viaje que realiza la obra para ser comunicada, se puede realizar hoy de manera digital en la plataforma Web. El alumno una vez terminada su obra puede subirla a una plataforma web, para que pueda ser vista por el resto de sus compañeros y la comunidad.
- **Existencia de un mediador:** la figura de Nemesio Antúnez como mediador es muy importante para que se produzca una valoración de los dibujos de los niños. A través de su relato el conductor instaura una mirada que permite al espectador apreciar y valorar estéticamente sus dibujos. En el caso de la plataforma web, el rol del profesor también es el de mediador, quien debe valorar, interactuar y promover el uso de la plataforma, y con ello la realización de las Didácticas en ella propuestas. En una primera instancia es ideal que trabaje con la plataforma en clases, para que los alumnos se familiaricen con los diferentes módulos que contiene.

- **Exhibición de los obras de arte en un muro:** Este recurso de comunicación, utilizado para mostrar las obras de arte enviadas por niños y niñas de todo Chile al programa Ojo con el Arte, se puede visualizar en la actualidad en un formato digitalizado en las redes sociales, tales como Facebook, Flickr o Instagram. En estas se repite la idea de un “muro” de imágenes, el cual le otorga preferencia a la exhibición de imágenes por sobre el texto. Este recurso de comunicación se rescata para la plataforma Web, con el mismo objetivo con el que parte en un principio: la comunicación y la valoración de las obras de arte realizada por los estudiantes. En el caso de la plataforma, cada exhibición en el muro se realizará de acuerdo a la actividad dada para cada nivel.

¿Qué se rescata de este programa para el proyecto?

- Valoración de las Artes Visuales a través de un medio de comunicación y de sus características narrativas (emoción, primeros planos, detalle, seguimiento del pintor, puesta en escena).
- Abarca los tres ámbitos para la Educación Artística establecidos por Eisner: productivo, crítico y cultural. El ámbito cultural se encuentra en el acceso al Capital Cultural que realiza el programa. Esto debido a que se muestra la obra de arte, el contexto en donde fue creada, así como también las técnicas empleadas.
- Valoración de la vida cotidiana y de la identidad de cada autor.
- Valoración de la expresión artística de niños, niñas y adolescentes.
- Refuerzo positivo y valoración del trabajo personal de niños, niñas y adolescentes: reconocimiento de la participación a través de un premio.



**Foto N° 12: Muro con dibujos enviados.** Recuperado de: [http://www.youtube.com/watch?v=nN4-rRRdh\\_o&feature=relmfu](http://www.youtube.com/watch?v=nN4-rRRdh_o&feature=relmfu) (18 de noviembre de 2012)

Voz de Nemesio Antúnez: *“Vamos a ver lo que ha llegado esta semana. Han llegado centenas de dibujos. Hay cosas muy simpáticas como los mapuches, que nos ha mandado de Arauco. Muy difícil elegir. Este es un lindo dibujo, casi una pintura de adulto. Este es muy delicado. Hay maravillas. Este es un dibujo con mucha inventiva... el puerto.... las flores.”*



**Foto N° 13: Detalle de los trabajos enviados.** Recuperado de: [http://www.youtube.com/watch?v=nN4-rRRdh\\_o&feature=relmfu](http://www.youtube.com/watch?v=nN4-rRRdh_o&feature=relmfu) (18 de noviembre de 2012)

Voz de Nemesio Antúnez: *“Estos son los seleccionados, acá hay uno muy interesante, muy adulto. Pero hemos seleccionados estos tres. Acá no hay no hay ni primero, ni segundo ni tercer premio, estos tres son los mejores de esta semana. Este campo, para mí es como un montón de trigo, con un cielo estrellado. Lo hizo Rubén González Aguayo, de Conchalí. ¡Te felicito! Muy lindo.”*



**Foto N° 14: Obra de Rubén González Aguayo.** Foto N° 19: Obra de Nicolás Maquiavelo  
Recuperado de: [http://www.youtube.com/watch?v=nN4-rRRdh\\_o&feature=relmfu](http://www.youtube.com/watch?v=nN4-rRRdh_o&feature=relmfu) (18 de noviembre de 2012)

Voz de Nemesio Antúnez: “Otro dibujo es el de.... Vamos a ver quién es, Nicolás Maquiavelo, 9 años, de **Santiago**. Este tiene una personalidad enorme, este dibujo se las trae.”



**Foto N° 15: Obra de Rodrigo Ricardo Urrutia,** Punta Arenas. Recuperado de: [http://www.youtube.com/watch?v=nN4-rRRdh\\_o&feature=relmfu](http://www.youtube.com/watch?v=nN4-rRRdh_o&feature=relmfu) (18 de noviembre de 2012)

Voz de Nemesio Antúnez: “Y este es otra cosa muy linda, muy fina. ¿Este dibujo de quién es? es de Rodrigo Ricardo Urrutia de Punta Arenas, es de una delicadeza enorme, este es un pintor, te felicito Rodrigo; sigue pintando. Ellos recibirán las carpetas de Morgan Marinetti... Gracias”

## **IV Propuesta**

### **ARTES VISUALES INTEGRADAS**

[www.artesvisualesintegradas.com](http://www.artesvisualesintegradas.com)

Una plataforma para fomentar el diálogo entre profesores y sus estudiantes a través de didácticas de integración en Educación Artística para Educación Media.

#### 4.1 Hacia una Didáctica de Integración para la Educación Artística

El proyecto propone la creación de una plataforma Web ARTE VISUALES INTEGRADAS, un lugar de comunicación para profesores y alumnos con el objetivo de cultivar un espacio de intercambio y de vitrina en común, que tiene como finalidad generar un aprendizaje significativo en los alumnos en la asignatura de Artes Visuales.

Como hemos visto en apartados anteriores, gracias a la irrupción de la cultura digital y al desarrollo de la cultura participativa los adolescentes actualmente puedan apreciar y realizar una gran cantidad de productos visuales altamente manufacturados<sup>20</sup>. Muchas veces utilizan imágenes y herramientas relacionadas con el mundo de las Artes Visuales, sin un grado alto de conciencia de aquello que se encuentran realizando. De acuerdo a esto, existe un espacio importante con gran potencial, tanto para la apreciación, como para la producción de obras artísticas para ser aprovechado desde las clases de Artes Visuales.

Los profesores de Artes visuales desconocen muchas veces los autores, las metodologías didácticas o las herramientas para comunicarse con sus alumnos cada vez más experimentados en la exploración y producción de imágenes. Desconocen sus prácticas de comunicación, sus intereses mediáticos y sus preferencias artísticas. Como consecuencia de dicho desconocimiento una gran cantidad de prácticas artísticas extra aula –que están siendo experimentadas por los jóvenes actualmente- no son incorporadas en las didácticas formales en la clase de Artes Visuales. Una integración a partir del planteamiento didáctico posibilitaría un fortalecimiento de la enseñanza de las Artes Visuales, como también una mayor valoración hacia la asignatura por parte de los alumnos.

Construir didácticas y metodologías que sintonicen con la idea de promover un encuentro entre el profesor y los alumnos implica incorporar instancias de reflexión y de aprendizaje de los

---

<sup>20</sup>En el sentido que implica varias horas de trabajo frente al computador, para obtener una imagen con una propuesta estética.

códigos y lenguajes que los mismos jóvenes se encuentran utilizando en la realización de sus producciones. La convergencia de los medios de comunicación en las plataformas Web 2.0 presenta la ventaja de poder ampliar la Cultura Visual de los adolescentes. Es precisamente desde este escenario a partir del cual se pueden elaborar nuevas didácticas de Educación Artística, con el objetivo de motivar e involucrar gustos y prácticas de los jóvenes. Sobre esta misma idea, Nuere (2003) afirma:

“La relación entre la educación y la virtualidad es una relación de creatividad. Y el espacio de confluencia en que ésta se produce es un marco de simulación en el que el docente y el discente, así como el mismo espacio, convergen en un escenario de flexibilidad donde las vivencias toman un sentido plenamente educativo.” (p.13)

La importancia que tiene hoy la cultura participativa para la Educación Artística en Chile se relaciona con la apropiación por parte de los docentes del área, así como de su traducción creativa a sus propias propuestas didácticas. El objetivo consiste en estar atentos e incluir las distintas formas de aprendizaje que tienen sus alumnos en esta cultura mediática. Es por esto que se propone aquí un conjunto de didácticas que a la base están guiadas por las siguientes preguntas: ¿qué es aquello que le interesa a mis alumnos?, ¿cómo se están comunicando entre ellos y con su entorno?, ¿cuáles son las imágenes que están viendo fuera de clases?, ¿cuáles son las redes sociales que ocupan?, ¿qué tipo de imágenes ven en sus redes sociales?.

## 4.2 Didácticas de Integración

Una educación artística que potencie el trabajo con Didácticas de Integración debe cumplir los siguientes objetivos:

- Relacionar las producciones realizadas por los adolescentes -inmersas dentro de la Cultura Visual- con los sistemas simbólicos insertos en el estudio de la estética, la historia del arte y la semiótica.
- Potenciar la comprensión de las producciones de los adolescentes desde el ámbito apreciativo y cultural (Eisner, 1995). Esto con el objetivo de que el alumno pueda lograr “ver” lo que produce, para poder comprender lo que realiza. Este tipo de comprensión el adolescente la debe realizar a partir de su contexto.
- Fomentar al docente en su rol de mediador pedagógico capaz de establecer un diálogo con sus alumnos con el objetivo de conocer nuevas visualidades y códigos simbólicos presentes en la actualidad.

### Didácticas de Integración: Su Aplicación

La Didáctica de Integración corresponde a una estrategia de trabajo pensada para ser aplicada en la clase de Artes Visuales de Educación Media. Esta estrategia consiste en el desarrollo de contenidos previamente propuestos por un autor(a), pero que deben ser completados y enriquecidos mediante el diálogo y la interacción que se genera en la sala de clases entre el profesor(a) y el estudiante. La Didáctica de Integración se encuentra en la plataforma web **ARTES VISUALES INTEGRADAS** ([www.artesvisualesintegradas.com](http://www.artesvisualesintegradas.com)). Desde esta plataforma el docente puede descargar una didáctica que se encuentra desde ya alineada con los contenidos curriculares.

Las Didácticas de Integración han sido pensadas para que el estudiante pueda practicar en una actividad de Artes Visuales los tres ámbitos establecidos por Eisner (productivo, crítico, cultural). Asimismo, esta didáctica ha sido diseñada siendo conscientes del continuo proceso de reflexión en torno a la realización de una obra visual, que se lleva a cabo tanto desde el educador como desde el estudiante. Para ello se ha estructurado la didáctica de una manera dinámica y móvil, pensando en caminos que puede elegir el profesor al realizar la clase, asimismo se ha pensado en valorar la opinión y los conocimientos que puede aportar cada alumno relacionados a los contenidos establecidos. De acuerdo a ello las Didácticas de Integración se encuentran enfocadas en incluir los conocimientos que tienen los estudiantes y poder establecer una relación de cooperación entre el profesor(a) y sus alumnos(as) .

El profesor debe desarrollar los contenidos propuestos en cuatro etapas:

### **Etapa I: Motivación**

En el inicio de la clase el docente muestra un recurso didáctico que debe despertar la curiosidad de sus estudiantes. Puede ser un recurso digital audiovisual o un recurso tangible (libro, objeto, lámina, afiche). Luego de este comienzo, se incluye en la Didáctica de Integración la discusión y las reflexiones que surgen a partir de la presentación de este material. ¿Cuáles son sus primeras impresiones sobre el tema presentado? ¿Con qué temas actuales o de su vida cotidiana lo podemos ligar? De esta manera el docente puede escuchar qué le proponen sus alumnos en función a los contenidos que deben abordar en cada unidad y complementar su propia didáctica. Luego el profesor debe anotar estas inquietudes planteadas en la didáctica propuesta en la plataforma.

### **Etapa II: Observación y Reflexión en torno a la Cultura Visual.**

En esta parte de la didáctica el profesor le entrega al alumno contenidos relacionados con la unidad a trabajar. Es aquí en donde se proponen 4 módulos de contenidos. El educador puede elegir 2 de estos módulos (en función del poco tiempo que existe para trabajar). Cada módulo propuesto tiene características diversas siendo algunos más colaborativos que otros. En algunos

módulos se pide a los alumnos la participación, solicitando ejemplos de acuerdo a los contenidos expuestos. En cambio, existen otros módulos en donde se propone un tema para que el educador desarrolle con sus alumnos de manera más expositiva. De esta manera el educador, de acuerdo a su estilo de trabajo, como también a las características de su curso, puede elegir un camino para recorrer en su didáctica, dejando un registro o una marca en su realización, al momento de realizarla. El registro del camino recorrido quedará marcado cuando el docente personalice su propia didáctica y la suba nuevamente a la plataforma ARTES VISUALES INTEGRADAS. Cada camino elegido será determinante en la siguiente etapa, la de la producción de obras visuales, debido a que los contenidos y referentes planteados contienen imágenes y conocimientos que influirán directamente en la producción y en la mirada que tendrán los alumnos al momento de enfrentarse a la creación visual.

### **III Producción.**

Durante esta etapa se propone por parte del autor(a) de la didáctica la realización de una obra, relacionada con los contenidos vistos en la etapa de Observación y Reflexión en torno a la Cultura Visual. Para ello existen instrucciones que el profesor(a) debe dar a sus estudiantes.

### **IV Comunicación.**

Esta última etapa corresponde a la exhibición y evaluación de los trabajos en la plataforma Web. En esta etapa cada alumno debe realizar un registro fotográfico a su obra terminada y subirla a su bitácora o página personalizada. Específicamente debe subir la imagen de su obra a su bitácora personal, a su vez esta obra queda registrada en el espacio “Mi curso”, en donde se pueden ver los resultados de todos los alumnos que realizaron la Didáctica de Integración. Esta visualización de todos los resultados enriquece el proceso didáctico, ya que el educador puede realizar una evaluación final utilizando esta plataforma, específicamente mediante la proyección final del “muro” (en la sala de clases u en otro espacio externo) con todos los trabajos finales del curso.

La Didáctica de Integración propuesta corresponde a un molde que el profesor va completando en la medida en que es realizada. Uno de los objetivos que persigue este tipo de metodología didáctica, es poder obtener resultados diferentes a partir de su aplicación en contextos diversos. A su vez, persigue la valoración de las didácticas de las Artes Visuales en sí mismas, con los contenidos propios que puedan surgir a partir de cada establecimiento. La diversidad de resultados obtenidos en cada Didáctica de Integración es algo muy valioso para este proyecto, ya que nos muestra cómo cada lugar condiciona y estimula la enseñanza y el aprendizaje de las Artes Visuales. Al mismo tiempo, se valora que cada profesor pueda colaborar con la plataforma ARTES VISUALES INTEGRADAS, con el objetivo de poder obtener diversas didácticas para compartir transversalmente. Asimismo, se espera que los profesores, como mediadores e impulsores de las Didácticas de Integración puedan motivar a sus cursos para utilizar la plataforma.

### 4.3 Objetivos del Proyecto

#### **ARTE VISUALES INTEGRADAS**

[www.artesvisualesintegradas.com](http://www.artesvisualesintegradas.com)

Una plataforma para fomentar el diálogo entre profesores y sus estudiantes a través de didácticas de integración en Educación Artística para Educación Media.

#### Objetivo General

El proyecto **ARTES VISUALES INTEGRADAS**, tiene como objetivo estimular la enseñanza y el aprendizaje de las Artes Visuales y su valoración, a través del desarrollo de Didácticas de Integración para Educación Artística en Enseñanza Media.

#### Objetivos Específicos

1. Generar un espacio para la puesta en práctica de Didácticas de Integración en Educación Artística.
2. Estimular el diálogo horizontal entre el docente y sus estudiantes orientado a conocer y comprender significados culturales de visualidades actuales.
3. Facilitar la exhibición de las obras de arte generadas por los alumnos a través de una vitrina virtual establecida en la plataforma.

#### 4.4 Justificación de la plataforma

El proyecto **ARTES VISUALES INTEGRADAS**, tiene como objetivo general: **“estimular la enseñanza y el aprendizaje de las Artes Visuales y su valoración, a través del desarrollo de Didácticas de Integración para Educación Artística en Enseñanza Media”**. Para el logro de los objetivos educativos de este proyecto es significativo el fácil acceso a la información a través de internet, ya que se podrá llegar a establecimientos regionales, en dónde no existe un fácil acceso a material didáctico como tampoco a espacios culturales.

El primer objetivo específico: **“generar un espacio para la puesta en práctica de Didácticas de Integración en Educación Artística”**, puntualiza la idea de que la plataforma web se convierta, con el paso del tiempo, en un catálogo dinámico de Didácticas de Integración disponibles en internet. Por otra parte, el segundo objetivo: **“estimular el diálogo horizontal entre el docente y sus estudiantes orientado a conocer y comprender significados culturales de visualidades actuales”**, se relaciona con la posibilidad de que a través del diálogo establecido mediante las Didácticas de Integración, ambos agentes educativos puedan comprender nuevas y antiguas formas visuales enmarcadas en la Cultura Visual. Esto se realizará mediante la plataforma web, a través de la modificación y actualización de cada Didácticas de Integración. De esta manera, cada Didáctica de Integración contiene movilidad y puede ser personalizada, de acuerdo a los gustos e intereses de profesores y alumno.

Finalmente el presente proyecto tiene como tercer objetivo, **“facilitar la exhibición de las obras de arte generadas por los alumnos a través de una vitrina virtual”**. A partir de este objetivo se rescata la idea de generar una exposición permanente, de acuerdo a cada didáctica establecida. Esto en la plataforma Web visibilizará el trabajo colectivo de los alumnos. La idea del muro, tiene una gran ventaja pedagógica, ya que permitirá observar y evaluar los trabajos de los alumnos de forma inmediata y eficaz. Exhibir mediante este espacio la producción

artística de un curso constituye un espacio de validación y de apreciación, que muchas veces falta en establecimientos de nuestro país. A su vez, la exhibición de los trabajos realizados mediante esta plataforma, puede ser un espacio de motivación para los propios alumnos. Estos podrían tomar ideas e incentivar su línea de investigación artística, mediante la apreciación de obras de otros compañeros, como también mediante la retroalimentación que pueden recibir al exponer sus obras en este espacio virtual.

## 4.5 Estructura de la plataforma

### Inventario de Contenidos

**Vista común a todos los usuarios:** estudiantes, docentes y usuarios no registrados.

**1.Home:** Página de inicio a partir de la cual se accede a todos los contenidos de la plataforma. En esta página se encuentra el acceso a la plataforma, el acceso se encuentra dividido en profesor y alumno. En esta página de inicio además el usuario se puede encontrar con las siguientes entradas:

- ¿Qué es Artes Visuales Integradas?
- Misión y Visión
- Condiciones y Términos
- Ayuda

### **Vista del alumno:**

**1.Bitácora personal:** La página del alumno corresponde a un registro en el tiempo de su proceso de aprendizaje en la asignatura. Es por lo tanto, un espacio dedicado a la creatividad y al aprendizaje. De esta manera, es indispensable que el alumno administre este espacio y se encuentre frecuentemente visitándolo, incluyendo sus obras personales y referentes visuales que pueden ser extraídos de espacios informales (Facebook/Tumblr/Flickr/ Instagram, etc).

Cada bitácora personal contiene los siguientes segmentos<sup>21</sup>:

- Muro
- Didácticas
- Evaluación
- Mi curso
- Profesor

---

<sup>21</sup> Cada segmento de la vista del alumno es explicado en la maqueta de la plataforma web.

Además existe una para la personalización de los contenidos de la bitácora personal, un acceso a preferencias y links que cada estudiante puede configurar de acuerdo a sus intereses.

### **Vista del docente:**

**1. Perfil del docente:** : La página del profesor corresponde a un lugar a partir del cual el docente puede administrar los cursos y las respectivas didácticas que se encuentran realizando con ellos. Al mismo tiempo puede acceder a la bitácora personal de cada alumnos para ver los avances de sus producciones visuales o evaluar de manera final sus obras.

El perfil de docente contiene los siguientes segmentos:

**-Niveles:** A partir de este segmento el docente puede visualizar cada nivel que tiene a cargo con sus respectivas Didácticas de Integración. En cada Didáctica de Integración trabajada por cada curso, el profesor puede encontrar la Didáctica ya modificada por él y sus alumnos, como también las obras que han resultado de ellas.

**-Tutoriales:** Esta segmento proporciona ayuda en torno a la utilización de la plataforma como también a la implementación de las Didácticas de Integración a través de tutoriales.

- ¿Qué es una Didáctica de Integración?
- ¿Cómo debo implementar una Didáctica de Integración?.
- ¿Cómo utilizo ARTES VISUALES INTEGRADAS?

**-Evaluación:** En este segmento e profesor puede ver a modo de muro o grilla los resultados de las Didácticas de Integración del total de cada curso. También acá se encuentran las pautas de evaluación sugeridas para cada didáctica desarrollada.

### **-Experiencias:**

- Artes Visuales Integradas en Chile: fotos y relatos de alumnos y profesores relacionados con la implementación de Didácticas de Integración en diferentes establecimientos de Chile.

- Artes Visuales Integradas en el mundo: experiencias relacionadas con la implementación de Artes Visuales Integradas en otras partes del mundo.
- Artículos: papers académicos relacionados con Artes Visuales Integradas

**-Fotos en clases:** Cada profesor puede subir fotos del desarrollo de su clase en este espacio.

Además al igual que en la vista del alumno el profesor puede acceder a preferencias y links sugeridos por la plataforma o por el mismo docente.

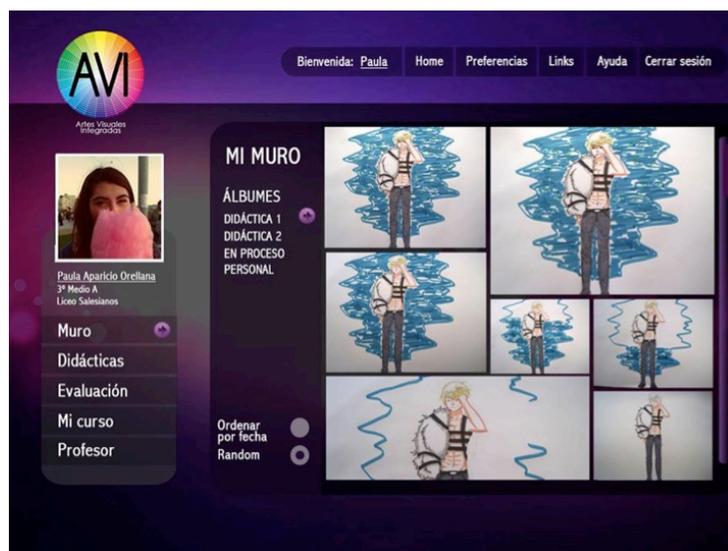
#### 4.6 Maqueta Plataforma Web: Artes Visuales Integradas



**Foto n° 21 y 22:** Portada de la plataforma Artes Visuales Integradas (AVI). La imagen de fondo corresponde a la obra de una alumna, esta imagen irá cambiando cada vez que un usuario ingresa a AVI. De esta manera se puede utilizar este lugar como una vitrina para visibilizar las obras realizadas por cada estudiante que utiliza la plataforma.



**Foto n° 23:** Vista de ingreso como estudiante a la plataforma. En esta vista se encuentra la bitácora personal de cada estudiante. En esta fotografía vemos el segmento MURO, a partir del cual se despliegan: ÁLBUMES, cada álbum contiene imágenes de las Didácticas realizadas por el alumno(a) o imágenes realizadas fuera del espacio formal de la sala de clases. Asimismo la vista de la bitácora personal de cada estudiante puede ser personalizada, a partir de la incorporación de una imagen personal, y de un fondo de su preferencia.



**Foto n° 24:** Vista de ingreso como estudiante a la plataforma. Enmarcada dentro del segmento MURO, esta vista corresponde a un acercamiento a la obra correspondiente a la **Didáctica de Integración 1** realizada por la alumna.



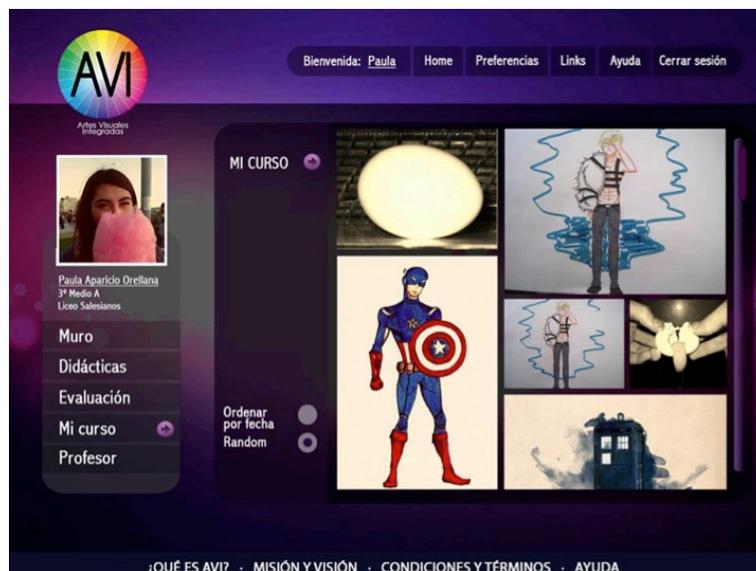
**Foto n° 25:** Vista de ingreso como estudiante a la plataforma. En esta fotografía se muestra el segmento Didácticas, en dónde el alumnos puede encontrar las Didácticas de integración que están siendo realizadas por su curso.



**Foto n° 26:** Vista de ingreso como estudiante a la plataforma. El segmento de **Evaluación**, en esta parte el alumno puede observar el resultado del curso de cada Didáctica de Integración realizada. Esta vista es compartida tanto por todos los estudiantes del curso y su profesor. Corresponde a una vitrina de exhibición y comunicación de los trabajos realizados, como también a un instrumento de evaluación tanto para el profesor como para los alumnos (en caso de hacer auto-evaluación o co-evaluación)



**Foto n° 27:** Vista de ingreso como estudiante a la plataforma. A partir del segmento anterior **Evaluación**, el estudiante o profesor pueden elegir una imagen de una obra de un alumno(a) del curso, presente en la grilla y esta puede ser extendida para ser vista en un formato extendido.



**Foto n° 28:** Vista de ingreso como estudiante a la plataforma. El último segmento corresponde a PROFESOR a partir del cual se puede establecer una comunicación directa entre profesor y alumno a través del correo electrónico de Artes Visuales Integradas.



**Foto n° 29:** Vista de ingreso como docente a la plataforma. En esta fotografía se puede ver el perfil del profesor, con los diferentes segmentos presentes en su página. Específicamente esta vista nos muestra el segmento NIVELES, a partir del cual el profesor tiene acceso a las Didácticas de Integración que esta realizando con cada curso que esta a su cargo.



**Foto n° 30:** Vista de ingreso como docente a la plataforma. A partir de la misma vista del segmento NIVELES, el profesor puede acceder a sus cursos. En el interior de la vista de cada curso, el profesor puede acceder a las bitácoras personales de cada alumno.





**Foto n° 33:** Vista de ingreso como docente a la plataforma. En el segmento EXPERIENCIAS, el docente tendrá acceso a contenidos referidos al desarrollo de Artes Visuales Integradas en Chile. Asimismo se encontrará información en torno a diferentes experiencias de Artes Visuales Integradas en el mundo, ya sea a través de la puesta en práctica de las Didácticas de Integración o la participación en diferentes seminarios. Finalmente existe un segmento que incluye artículos académicos en torno a Artes Visuales Integradas y su impacto en la Educación Artística.



**Foto n° 34:** Vista de ingreso como docente a la plataforma. En el segmento FOTOS DE CLASES, el docente puede incorporar registros del proceso de producción de obra de sus alumnos enmarcadas en el contexto en dónde realiza sus clases.

#### 4.7 Didáctica de Integración Objetos de la vida cotidiana: aplicación piloto

La Didáctica de Integración que se muestra a continuación fue realizada como prueba piloto a alumnos de Tercero Medio de un colegio particular subvencionado de la Región Metropolitana en la comuna de Vitacura, a cargo de la autora de este proyecto. El mandato fue dado con la finalidad de observar el manejo y la interacción entre las prácticas extra-aula (observación, búsqueda y edición de fotografías online) y una unidad de aprendizaje presente en el currículum nacional. Las prácticas artísticas extra aula fueron insertadas en la didáctica piloto dentro de la Unidad: Reconociendo el diseño en la vida cotidiana. A partir del trabajo con esta didáctica se inspiró la Didáctica de Integración diseñada para la plataforma Web Artes Visuales Integradas.

La didáctica consistía en realizar una secuencia fotográfica a partir de objetos presentes en la vida cotidiana. De acuerdo al currículum de este nivel, el Objetivo de Aprendizaje de la actividad era el siguiente:

Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación. Recuperado de [http://www.mineduc.cl/doc\\_planesprog/3M07\\_Artes\\_Visuales.pdf](http://www.mineduc.cl/doc_planesprog/3M07_Artes_Visuales.pdf) 18 de Noviembre de 2012

Por otra parte los contenidos mínimos obligatorios relacionados con la actividad son los siguientes:

1. Exploración del diseño en la vida cotidiana, como manifestación de los cambios culturales: percepción y registro de elementos mecánicos, artefactos electrónicos, sistemas de producción y consumo, materiales y tecnologías”. Recuperado de [http://www.mineduc.cl/doc\\_planesprog/3M07\\_Artes\\_Visuales.pdf](http://www.mineduc.cl/doc_planesprog/3M07_Artes_Visuales.pdf) 18 de Noviembre de 2012
2. “Apreciación y experiencia estética de formas, colores, texturas, movimientos, sonidos, espacios y estructuras del ámbito cotidiano. Recuperado de [http://www.mineduc.cl/doc\\_planesprog/3M07\\_Artes\\_Visuales.pdf](http://www.mineduc.cl/doc_planesprog/3M07_Artes_Visuales.pdf) 18 de Noviembre de 2012

## Vistas de la presentación.



Foto Nº 21: Vista general de Didáctica de Integración: *Objetos de la vida cotidiana* en la plataforma Web.

Ejemplo: Estructura Didáctica de Integración *Objetos de la vida cotidiana* Unidad II, Tercero Medio.

**Etapa 1: MOTIVACIÓN**

**Etapa 2: OBSERVACIÓN Y REFLEXIÓN EN TORNO A LA CULTURA VISUAL**

- A. La fotografía como representación de la realidad
- B. Referentes en la Historia del Arte: Precursores del Pictorialismo: primeras fotografías fabricadas
- C. Relación fotografía/montaje/ publicidad
- D. Serie y secuencia

**Etapa 3: PRODUCCIÓN:** *Objetos de la vida cotidiana*

**Etapa 4: COMUNICACIÓN**

Didáctica de Integración  
III Medio

Reconociendo el diseño en la vida cotidiana

Unidad II

Nombre didáctica: *Objetos de la vida cotidiana*

Autora: Claudia Sanhueza  
Profesora Artes Visuales

## Nota para el profesor

- Esta Didáctica de Integración se encuentra enfocada para trabajar la Unidad II: Diseño en la vida cotidiana desde la fotografía, específicamente a partir de la fotografía de objetos con los cuales los alumnos se relacionan en su vida cotidiana.
- Como profesor debes desarrollar todas las etapas expuestas en la Didáctica, sin embargo en la Etapa 3 puedes elegir dos módulos presentados. No olvides bajar esta didáctica y completarla con lo que te proponen tus alumnos. Al terminarla, esperamos que subas tu propuesta, con nuevas preguntas, fotos del desarrollo de tu clase, y que nos cuentes: ¿Cuál fue el camino que seguiste?. Gracias.

## Índice

Parte 1: MOTIVACIÓN

PARTE 2: OBSERVACIÓN Y REFLEXIÓN EN TORNO A LA CULTURA VISUAL

-MÓDULO A: La fotografía como representación de la realidad

-MODULO B: Referentes en la Historia del Arte: Precursores del Pictorialismo: primeras fotografías fabricadas

-MÓDULO C: Relación fotografía/montaje/ publicidad

-MÓDULO D: Serie y secuencia

Parte 3: PRODUCCIÓN: Objetos de la vida cotidiana

PARTE 4: COMUNICACIÓN



*Reflexiones que se pueden rescatar de este documental para ser transmitidas al curso:*

- Desde la cultura de lo material hacia lo inmaterial
- Los objetos que reflejan la historia de quién eres y la narrativa personal
- Incluir nuevas reflexiones que surgieron en la discusión

ETAPA 2: OBSERVACIÓN Y REFLEXIÓN EN TORNO  
A LA CULTURA VISUAL

### **MODULO A:**

#### La fotografía como representación de la realidad

*Instrucción para el profesor:*

Realizar un diálogo con los alumnos rescatando la siguientes idea:

- Debemos tener claro que mientras el ojo humano observa un espacio sin límites, en la cámara fotográfica la realidad tiene un MARCO delimitado por el ENCUADRE.

Solicitar a los alumnos ejemplos de fotografías donde se muestra la representación de esta idea, para la didáctica.



## Ejemplos de Tipos de Fotografías

- En este espacio el profesor puede pedir a los alumnos que busquen dos tipos de fotografías en Internet, para poder juntos ir completando la didáctica:
- 1. Fotografías de grupos de música en revistas (fotografías posadas y construidas)



Incluir nuevas fotografías con referencias a la Cultura visual

- 2. Fotografías familiares ( que han sido tomadas casualmente)

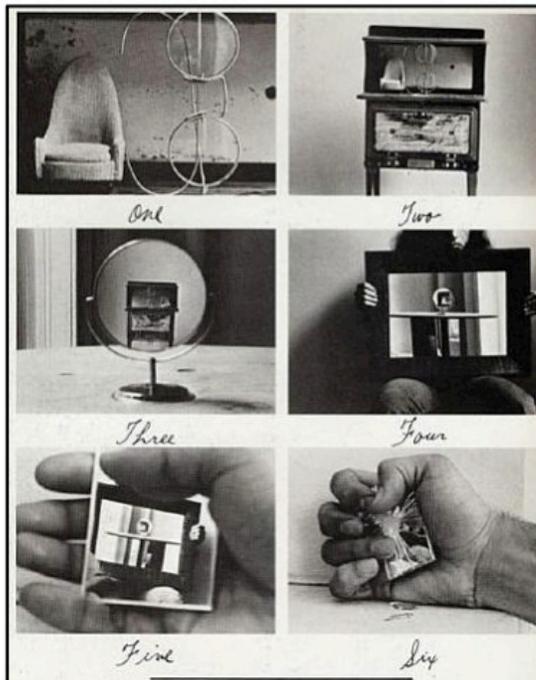


Incluir fotografías del contexto del profesor o del entorno cercano a donde se desarrolla la clase

- Presentación con dos fotógrafos contemporáneos que trabajan inspirándose en la vida cotidiana, y que de paso incorporan el trabajo con objetos y secuencias en su obra.
- Por ejemplo en este caso, se ha incorporado a:
- [Duane Michals](#) (1932)
- [Jeff Wall](#) (1946)

### Fotografía, relato y objeto

Duane Michals





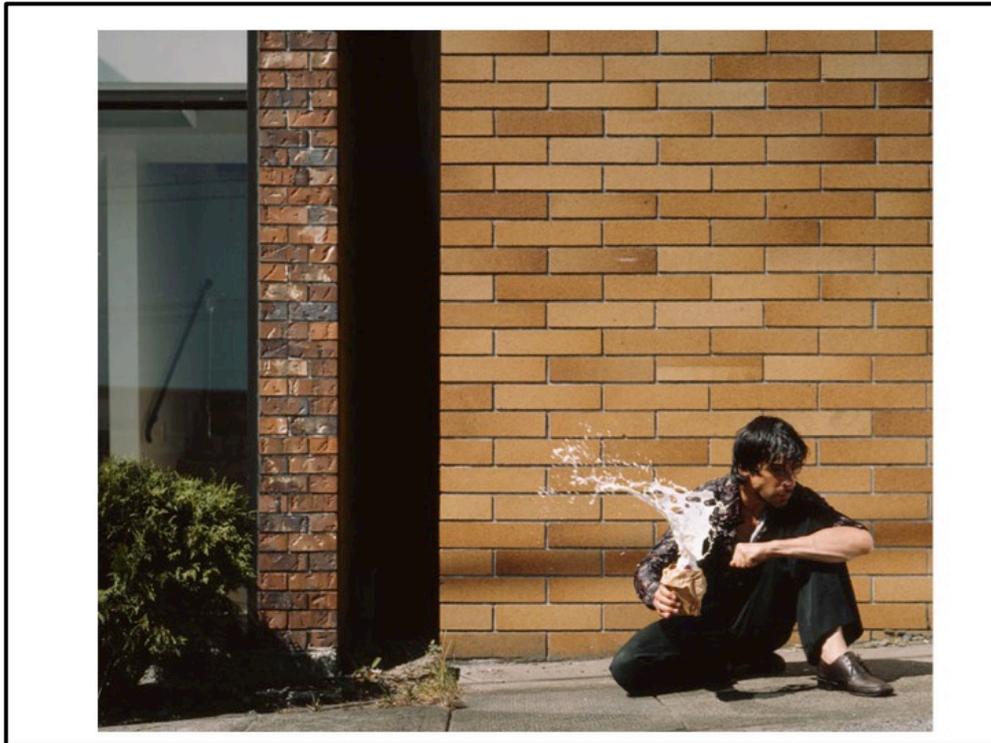
THIS PHOTOGRAPH IS MY PROOF

*This photograph is my proof. There was that afternoon,  
when things were still good between us, and she embraced  
me, and we were so happy. It did happen, she did  
love me, look in for yourself!*

## Jeff Wall



- Problemáticas relativas a la representación
- Realiza un proceso de escenificación
- La escena es totalmente controlada mediante el uso de códigos clásicos de representación pictórica
- Su proceso de realización de una fotografía fabricación involucra:
  - ✓ Pre-producción : escenificación con actores y locaciones reales
  - ✓ Post-producción digital



## MODULO B: Referentes en la Historia del Arte

### Precursores del Pictorialismo: primeras fotografías fabricadas

- Antes de la invención de la fotografía la imagen **considerada** como “artística” se encontraba codificada por los cánones pictóricos presentes durante el siglo XIX.
- La fotografía, como una **imagen** sin necesidad de un autor, era considerada como un “medio inferior” en relación al resto de los lenguajes de creación.





### MÓDULO C: Relación fotografía/montaje/ publicidad

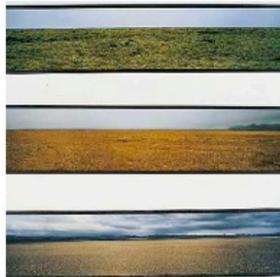
- El profesor para motivar a los alumnos puede relacionar la construcción de la imagen fotográfica con la publicidad actual presente en los medios de comunicación masivos.
- Por ejemplo en este caso, se ha incorporado a:  
Annie Leibovitz (1949)





## MÓDULO D: Serie y secuencia

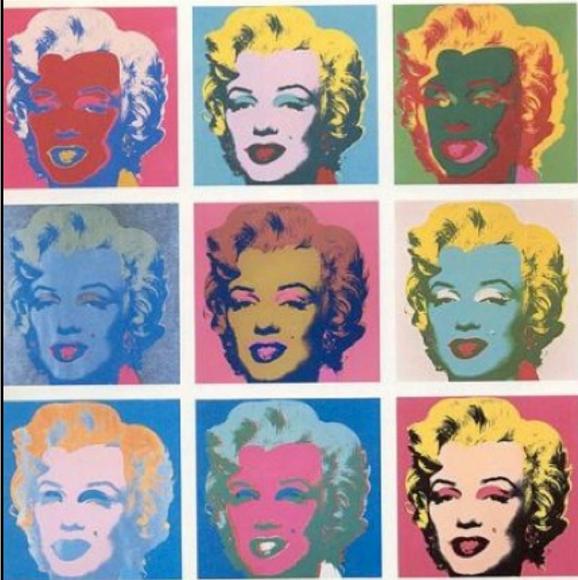
- Tanto la serie como la secuencia son **construcciones gráficas con varias imágenes.**



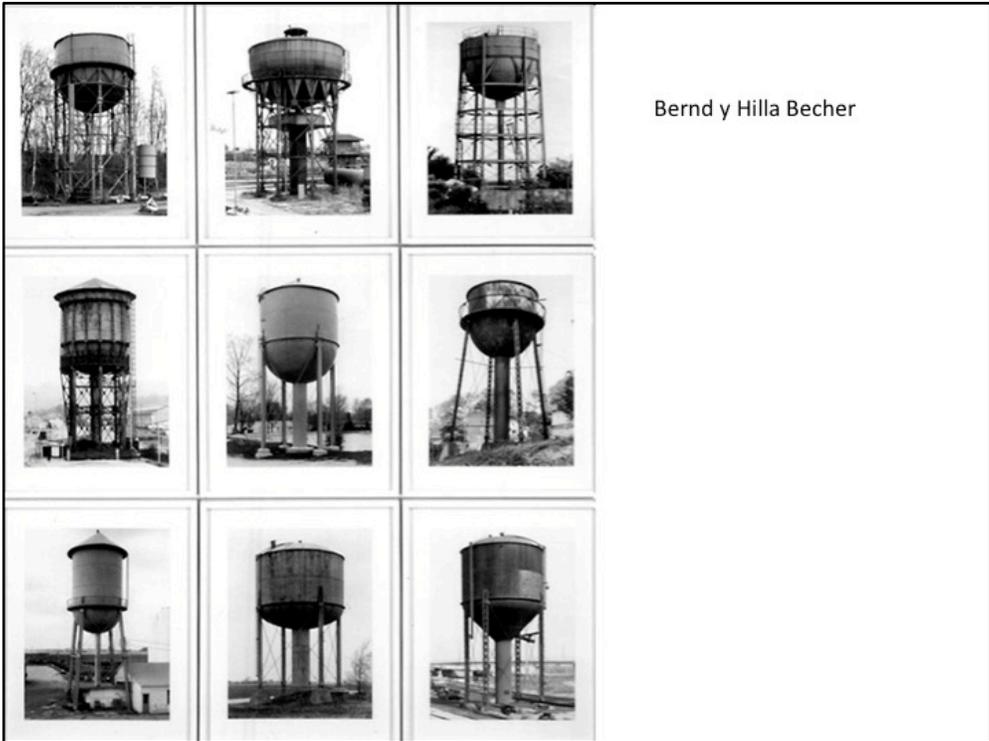
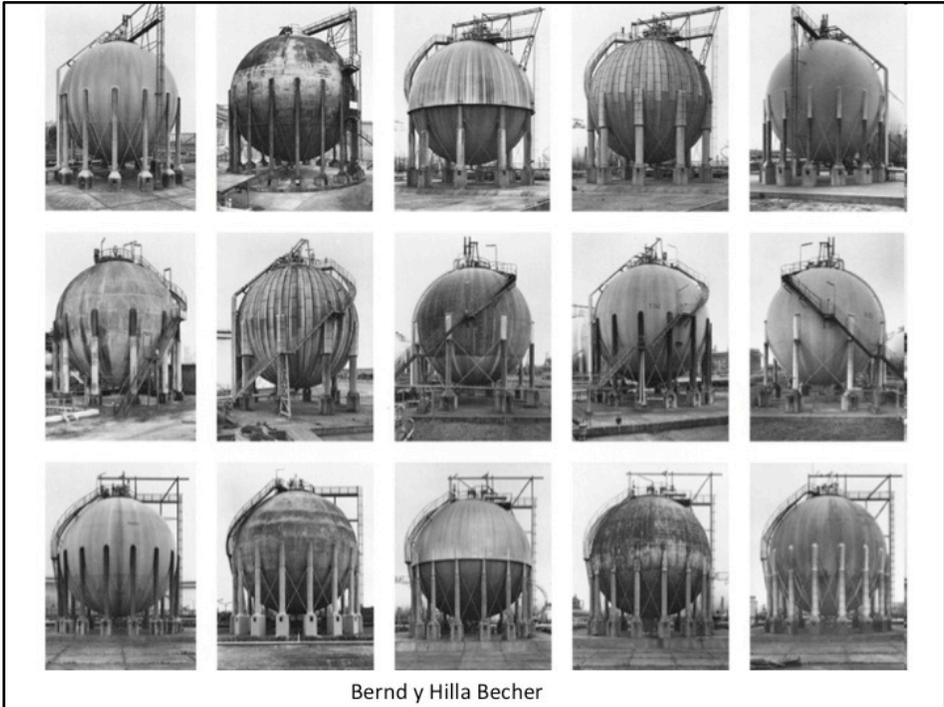
## Serie

- **Progresión de imágenes** que, en conjunto, desarrollan una idea o presentan una propuesta, para que el observador deduzca con mayor o menor dificultad lo que el autor plantea.

## Ejemplos de series



Marilyn Monroe,  
por Andy Warhol.





## Secuencia

- Hace alusión a la serie ordenada y continuada de imágenes. Este término es de uso frecuente en el cine para referirse a una **sucesión ininterrumpida de planos o de escenas**.
- En una secuencia, podemos ver cambios en las imágenes sujetos a un tiempo.

# Secuencias

# Duane Michals



The Dream of Flowers

Photographs © Duane Michals

## THINGS ARE QUEER



Things are queer, Duane Michals

ETAPA 3: PRODUCCIÓN  
“Objetos de la vida cotidiana”

“Objetos de la vida cotidiana”

• **INSTRUCCIONES**

- Realizar un relato secuencial a través de fotografías digitales.
- El relato debe tener como tema: la **vida cotidiana** y debe contener en su interior objetos que sean parte de esta
- Las fotografías pueden ser realizadas a color o en blanco y negro.
- Las fotografías deben ser realizadas por Uds.
- El trabajo se puede realizar en parejas o de forma individual.
- Fecha de Entrega: -----

Consignar el pre-proyecto en tu bitácora de la página Artes visuales Integradas

- Guión: ¿qué historia se contará?

- Escenario: ¿dónde tomaremos las fotografías

- Objetos de la vida cotidiana que se utilizarán.

#### ETAPA 4: COMUNICACIÓN

- Cada alumno debe subir los resultados al sitio Web Artes Integradas.



#### 4.8 Conclusiones de la aplicación piloto de la Didáctica de Integración: Objetos de la Vida Cotidiana

En relación a la aplicación de la didáctica en una etapa piloto, podemos concluir que durante el desarrollo de la actividad práctica el desafío planteado para los alumnos se relacionó con que su obra debía estar relacionada con un concepto o idea principal. En el caso de esta didáctica la idea principal era que ellos realizaran una narración a partir de objetos.

Los alumnos deben pensar en un relato coherente, en un escenario específico, en encuadres y colores, antes de llegar a un resultado final. Es decir deben “escenificar” la fotografía, tal como se puede ver en los módulos de la Etapa 2: Observación y Reflexión en torno a la Cultura Visual.

La etapa de producción de la fotografía fue fácilmente resuelta por ellos. Esta habilidad tiene su origen probablemente en dos razones. En primer lugar, el formato del relato secuencial era conocido por ellos, a partir de su relación cotidiana con los medios de comunicación (cine, televisión publicidad, internet). En segundo lugar, el soporte en el cual debían realizar la obra, la fotografía digital, es al mismo tiempo, un medio conocido, que les resulta familiar a partir de sus prácticas tanto de visualización, como de edición de imágenes en la Web.

## V

### **Viabilidad del Proyecto**

El proyecto ARTES VISUALES INTEGRADAS: Educación Artística en el siglo XXI es una empresa de largo plazo. En una primera instancia se solicitarán fondos estatales para desarrollar la plataforma y realizar una puesta en práctica piloto en diez colegios de Chile. Una vez comprobado su funcionamiento, el proyecto contempla una segunda etapa, en la que se intentará una asociación con sitios web educativos que tengan una amplia llegada a la comunidad pedagógica. Esto con el objetivo de difundir la página y de asegurar que llegue masivamente al público objetivo.

El proyecto se encuentra dividido en diferentes etapas.

I Etapa de producción de la plataforma: esta etapa puede ser financiada a través de Fondos Concursables (FONDART), o través del Fondo de Fomento al Arte en la Educación (FAE), en la línea *Proyectos de educación artística en instituciones educacionales que fomentan el arte y la cultura a través del currículum general*. (Recuperado el 27 de Mayo: [http://www.fondosdecultura.gob.cl/wpcontent/files\\_mf/1345821033\\_magicfields\\_fomentoformacion\\_archivo\\_1\\_1.pdf](http://www.fondosdecultura.gob.cl/wpcontent/files_mf/1345821033_magicfields_fomentoformacion_archivo_1_1.pdf))

II Etapa piloto de operación de la plataforma: durante este proceso la plataforma se encontrará funcionando para 10 colegios de Chile. Esto con el objetivo de poder medir el funcionamiento y el impacto que tiene en el aprendizaje de la asignatura. Esta etapa pedirá el financiamiento de Fondo de Fomento al Arte en la Educación (FAE) en la misma línea que la etapa anterior. Además se explorará el financiamiento dado por una alianza estratégica con alguna una institución interesada en la investigación en torno a la Educación Artística y la tecnología (Pontificia Universidad Católica de Chile, Universidad de Chile, Universidad Alberto Hurtado, Universidad Silva Henríquez, Universidad de Talca, Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación )

III Etapa de desarrollo de la plataforma: Una vez comprobado el uso de la plataforma, se negociará una alianza con el Ministerio de Educación, con el objetivo de extender la plataforma y de poder llegar a más colegios de país. Además se pedirá el patrocinio de diversas instituciones relacionadas con la difusión de la Educación Artística:

-Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

-Museo Artequin

-Fundación Telefónica: Educación a través del Arte

-Educarte: Sociedad Chilena de Educación por el Arte.

-Insea: Sociedad Internacional de Educación por el Arte

-Red Maestros de Maestros

-Educar Chile

## VI Conclusiones

La propuesta aquí presentada, ARTES VISUALES INTEGRADAS, *Una plataforma para fomentar el diálogo entre profesores y sus estudiantes a través de didácticas de integración en Educación Artística para Educación Media*, busca validar el conocimiento informal de los jóvenes, como un saber importante que debe ser incorporado en la educación artística formal. Me he percatado de que existe un largo camino que recorrer en el ámbito pedagógico y académico en relación a la articulación que se puede realizar para conectar a los profesores con sus alumnos. ¿Por qué es interesante y potente realizar este tipo de alianza? Pues porque cada vez más, como dice Barbero (2002), “La escuela ha dejado de ser el único lugar de legitimación del saber, pues hay una multiplicidad de saberes que circulan por otros canales y no le piden permiso a la escuela para expandirse socialmente”. De esta manera, la escuela no es un espacio cerrado en donde se concentra hoy en día todo el conocimiento, el profesor ya no tiene toda la razón ni posee todo el conocimiento. El profesor, como lo hemos visto, puede dialogar y aprender de sus alumnos, se convierte en un mediador que construye el conocimiento junto a ellos.

En la actualidad el conocimiento es compartido y se encuentra en múltiples lugares. En función de ello la escuela debe considerarse un espacio abierto a las nuevas formas y metodologías de enseñanza, las cuales deben pensarse desde y para los estudiantes. Es así como el aporte del proyecto ARTES VISUALES INTEGRADAS es trabajar en un proceso que entiende la educación desde esta mirada y que valora profundamente los conocimientos que tienen que aportar los estudiantes para la construcción de una mejor Educación Artística.

Asimismo es importante mencionar la importancia del lenguaje visual, aún no destacada suficientemente por el sistema escolar chileno, como un lenguaje necesario para aprender y para comunicarse en la actualidad. De acuerdo a ello es importante generar una discusión sobre las prácticas docentes en torno a este tema, con el objetivo de generar proyectos tanto en Artes Visuales como en otras asignaturas, para que el lenguaje visual pueda ser validado al interior del sistema de educación nacional.

La puesta en práctica del sitio y de las Didácticas de Integración planteadas en él, pretenden ser incorporadas paulatinamente al sistema formal de enseñanza. En ese sentido tal vez es importante considerar este tipo de metodologías desde la formación universitaria de los futuros profesores. Esto con el objetivo de que su integración sea compartida por los docentes, quienes constituyen un actor clave para estimular mejoras tangibles en la calidad de la Educación Artística. Con ello se puede impactar en que se valore más esta asignatura en toda la comunidad educativa. Asimismo es importante mencionar que la colaboración que se produce a través de la cultura participativa para la Educación Artística en Chile se relaciona con la apropiación del proyecto por parte de los docentes del área, así como de su traducción creativa a sus propias propuestas didácticas.

Por último deseo señalar que el sitio ARTES VISUALES INTEGRADAS tiene un especial interés en ser revisado por estudiantes de pedagogía básica y media, así como por profesores de todo Chile. Esto debido a que el sitio les proporcionará acceso a recursos didácticos de calidad, que les permitirá ir perfeccionándose de forma permanente, mediante su propia realización y práctica.

## VII Bibliografía

Aguirre, I (2005). *Teorías y prácticas en educación artística: ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética*. Pamplona: Universidad Pública de Navarra.

Barbero, J. (2002). *Jóvenes: comunicación e identidad*. Pensar Iberoamérica, Revista de Cultura (número 0, Febrero 2002) Recuperado de <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm> el 18 de nov. 2012

Baquero, R. (1999). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique

Benavides, F. y Leiva P.(2002). Desafíos para la Educación Artística en el contexto de la reforma curricular chilena. *Pensamiento Educativo*. Vol. 30 (julio 2002), 99-120.

Cobos, D. (2012) Modelos de Educación Artística, Datos no publicados.

Eisner, E (1995). *Educación la visión artística*. Barcelona, Paidós.

Eisner, E. (1998). "The Role of Discipline- Based Art Education in America's Schools" –*Getty Center for Education in the Arts*, 1998

Errázuriz L.H.(1994). *Historia de un área marginal: la enseñanza artística en Chile, 1797-1993*. Santiago: Ediciones Universidad Católica de Chile.

Gardner, H. (1994) *Educación Artística y desarrollo humano*. Barcelona, Paidós.

Hernández, F. (2003). *Educación y Cultura Visual*. Barcelona, Octaedro.

Hernández, F. (2007) *Espigador@s de la cultura visual*. Barcelona, Octaedro

Jenkins, H., (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.

Jenkins, H. (2009) .Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century / Henry Jenkins (P.I.), with Ravi Purushotma ... [et al.], Cambridge: The MIT Press.

Knight L. (2010), Why a Child Needs a Critical Eye, and Why the Art Classroom is Central in developing it, NSEAD, Vol. 29 (2010), 236-243.

Livingstone, S, and Haddon, L. (2009). EU Kids Online: Final report. LSE, London: EU Kids Online.

Lowenfeld, V. /Brittain Lambert, W. (1992) *Desarrollo de la expresión creadora*. Buenos Aires: Kepluz.

Marín R. (2003). *Didáctica de la educación artística para primaria*. Madrid: Prentice Hall.

Perez, V. y Mouat, E. (2011) Estudio sobre el Estado Actual de la Educación Artística en la Región Metropolitana, IDIE de Fomento y Fortalecimiento de la Educación Artística, OEI-Chile [http://www.idea-educa.cl/descargas/educacion\\_artistica.pdf](http://www.idea-educa.cl/descargas/educacion_artistica.pdf)

Prensky M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, Do They Really Think Differently? *On the Horizon* , NCB University Press, Vol. 9 No. 6, December.

Sonvilla-Weiss S. (2010). *Mashups Cultures*. Viene, Springer.

## VII Anexos

### 7.1 Herramientas de creación visual presentes en Internet

Existen programas disponibles para ser trabajados en línea que son utilizados por los adolescentes de forma recurrente para realizar sus producciones digitales. Algunos ejemplos de estos son:

Editores de fotografía en línea:

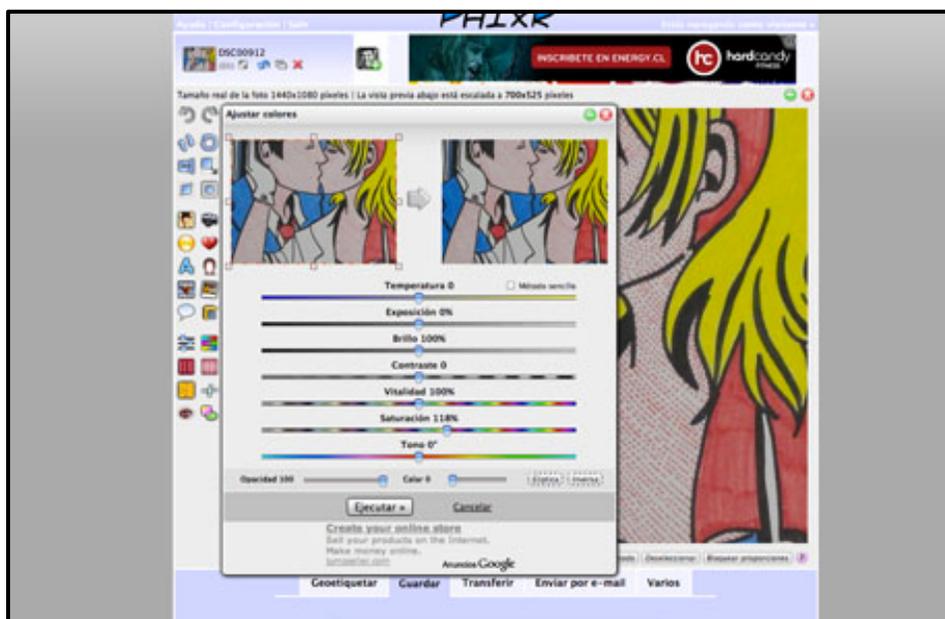


Foto N° 7 : Pantalla de **Phixr**

Recuperado de: <http://es.phixr.com/> (18 de noviembre 2012)

Editores de video en línea:

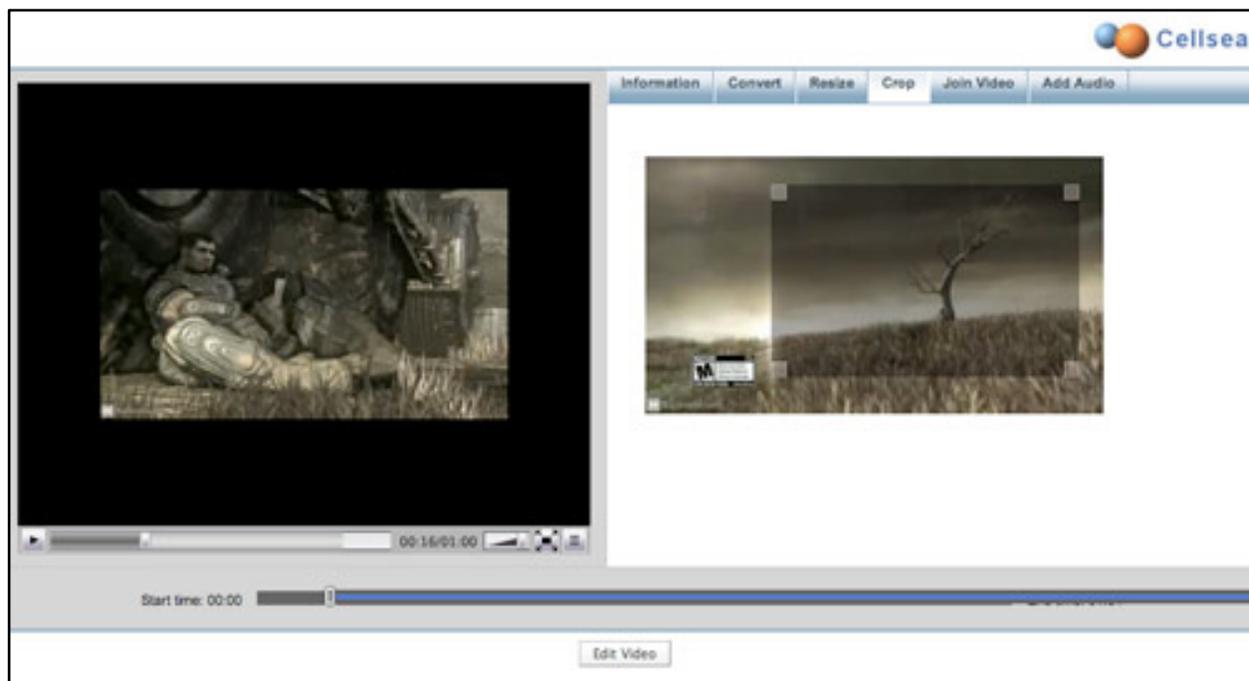


Foto N° 8: Pantalla de **Cellsea**

Recuperado de: <http://www.cellsea.com/media/vindex.htm> (18 de noviembre 2012)

Creación de grafiti digital

Programas:

**Grafiti Studio**

El grafiti digital es creado y almacenado en formato digital, a diferencia del grafiti análogo que se realiza en las calles, la mayor parte del tiempo de manera colectiva.



Foto N° 9: Ejemplo de un trabajo creado con el programa Graffiti Studio

Recuperado de <http://hezeus.deviantart.com/art/graffiti-studio-112276471> (18 de noviembre de 2012)



Foto N°10: Tutorial presente en YouTube que enseña a trabajar con el programa Graffiti creador

Recuperado de <http://www.todoelcolor.cl/2012/02/street-art-graffiti/stencil-graffiti-creator-html5/> (18 de noviembre de 2012)

