

La Integración de las TIC en la Educación Artística

Por Juan Carlos López García · 2003-01-01

Publicaciones de ideas prácticas y recursos que facilitan el proceso de Integración en ésta área.

"La técnica cambia, pero el arte permanece siempre igual"

Claude Monet

Durante el año 2002 tratamos en profundidad la Competencia en el Manejo de la Información (CMI) y buena parte del 2003 lo dedicaremos a la Integración de las TIC en las materias del currículo regular. La presente edición da inicio a la serie de publicaciones con planteamientos, ideas prácticas y recursos para facilitar al docente este proceso. Cada edición estará compuesta por temas generales de Integración, útiles para maestros de todas las áreas, y temas específicos de Integración para la materia a la que se dedique la edición.

Tanto las instituciones educativas como los educadores en el salón de clase enfrentan el reto de descubrir la forma o formas de diseñar y operar ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC, de descubrir la forma o formas de integrar las TIC en las diversas materias del currículo. Nuestro [Tema Central](#) de esta edición propone que esa integración es un proceso gradual que depende del comportamiento de muchas variables relacionadas con cuatro factores: los recursos tecnológicos propiamente dichos, los educadores, los contenidos digitales y el apoyo institucional.

Esta primera edición de la serie estará dedicada a la integración de las TIC en la Educación Artística. La Ley 115 de 1994 clasificó la Educación Artística como obligatoria y fundamental [1] y la Resolución 2343 de 1996 insta a las instituciones

educativas para que incluyan en su proyecto educativo una dimensión estética que atienda el desarrollo integral del estudiante [2]. Esta materia ha cobrado especial importancia ya que además de desarrollar habilidades estéticas en el estudiante, tiene efectos cognitivos como el desarrollo de destrezas de análisis, reflexión y juicio crítico. "Esto implica para el estudiante la utilización de símbolos, la lectura de imágenes complejas, la comunicación creativa y pensar en soluciones antes no imaginadas. Adicionalmente, la Educación Artística se ha convertido en punto de encuentro integrador de la historia, las matemáticas y las ciencias naturales. De esta manera podemos pensar en cualquier pintura como testimonio de un periodo histórico, o en una escultura de Alexander Calder [3] como analogía visual de ecuaciones algebraicas" [4].

En opinión de Jason Olher, director del programa de Tecnología Educativa en la Universidad de Alaska, "El ambiente multimedia de la Web requiere estudiantes que piensen y se comuniquen como diseñadores y artistas". Olher, [Profesor Invitado](#) de esta edición, hace énfasis en que el video, las imágenes, la música y las animaciones son herramientas poderosas para comunicar efectivamente las ideas, y cuando estos elementos se soportan en las TIC, el Arte se convierte en un puente fundamental para entender tanto los medios de comunicación tradicionales como los nuevos medios representados por Internet. Mediante la Educación Artística, propuesta por Olher como la cuarta competencia fundamental junto a la escritura, la lectura y la aritmética, se puede preparar a muchos estudiantes para el mundo real del trabajo. Millones de sitios Web por construirse en los próximos años, canales de televisión local por cable aún incipientes y creadores de video juegos, entre otros, requerirán de todo un ejercito de diseñadores gráficos, músicos, coreógrafos, camarógrafos, consultores creativos, y de muchos otros profesionales artísticos. Ante los nuevos medios, la Educación Artística cobra una importancia inusitada, tal como lo expresa el Ministerio de Educación Nacional (MEN) en sus lineamientos: "La digitalización del pensamiento permite el uso del computador para la generación de música, para combinaciones de sonidos, textos, movimientos, animaciones e imágenes y abre posibilidades insospechadas para la experiencia estética [5].

Con el fin de proveer a los docentes recursos que verdaderamente aporten y que sean fáciles de llevar a la práctica hemos dividido en dos grupos la Integración de las TIC en

la Educación Artística. En el primero presentamos una diversidad de recursos que ofrecen las TIC para la apreciación e historia del arte. En el segundo, ofrecemos una serie de recursos que facilitan el desarrollo en los estudiantes de competencias para la expresión artística con el apoyo de las TIC. Debido a la abundancia de material sobre integración de las TIC en la clase de Arte, decidimos concentrarnos en los campos de la música, la fotografía y las artes visuales (dibujo y pintura). Esta escogencia no debe, de ningún modo, entenderse como que otras manifestaciones artísticas (danza, artes escénicas, etc) no tengan igual importancia que las seleccionadas.



APRECIACIÓN/HISTORIA

Internet transfirió al salón de clase la posibilidad de acceso a diferentes corrientes en el campo de la pintura, la escultura, la danza, el teatro y la música. Los docentes pueden encontrar en este nuevo medio numerosos recursos para apoyar las actividades de apreciación y reconocimiento de las obras de arte en correspondencia con la época en la cual fueron producidas, lo cual exige tener conocimientos de historia o la posibilidad de adquirirlos[6].

Internet posibilita el acceso a información no siempre disponible en las bibliotecas escolares (partituras de música, archivos de audio, etc) que permite enriquecer las actividades de clase con material innovador [7]. En este campo presentamos una [Reseña de Sitios](#) para apoyar la apreciación/historia de la música con abundantes enlaces a proyectos de clase, archivos de audio, partituras, tablaturas para guitarra, artículos de revistas, biografías de compositores, instrumentos musicales, investigaciones, etc. También ofrecemos una Reseña de Herramientas para

[Apreciación Musical](#) que incluye software para escuchar archivos en formato MP3, discos compactos (CDs) y radio por Internet.

El software especializado para [Manejar Imágenes Digitales](#) permite al estudiante nuevas formas de organizar imágenes, imprimirlas, mostrarlas y compartirlas. Es precisamente ese manejo lo que ayudará al estudiante a clasificar las obras de acuerdo a un orden previamente establecido, hacer consideraciones sobre ellas, formular teorías para interpretarlas críticamente y finalmente presentarlas ante una audiencia.

En el campo de las Artes Visuales, Internet reduce la distancia entre lugares con recursos artísticos limitados (museos, galerías, salas de conciertos, etc) y los cientos de museos y discotecas que tienen un espacio virtual. Internet permite además, la posibilidad de publicar las creaciones realizadas en el lugar de residencia de los estudiantes estableciendo una verdadera integración cultural de ámbito universal [7]. Presentamos en esta edición una reseña de [Museos Virtuales](#) que cubre varios periodos del Arte y cuyos enlaces facilitarán al docente la consecución de imágenes para preparar presentaciones como las que publicamos sobre [Arte Antiguo](#).

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

La tecnología puede ser muy efectiva en el campo de la Expresión Artística ya que permite al estudiante experimentar libremente con materiales digitales sin que la institución educativa incurra en costos elevados por concepto de materiales (película fotográfica, revelado, ejecutantes musicales, oleos, lienzos y acuarelas). Por ejemplo, los programas para notación musical, edición de sonido y karaoke permiten experimentar y apoyar las actividades de [Expresión Musical](#). Con ellos, el profesor puede plantear actividades que impliquen desde la simple transcripción melódica, arreglos musicales considerando toda la gama de instrumentos, hasta la reproducción musical y la impresión de partituras [7].

En esta edición presentamos un artículo reciente de David Thornburg, experto canadiense en los temas de TIC y educación y director de operaciones del Centro Thornburg, quien ha estado vinculado con la música creada por computador desde los años setenta, cuando trabajaba en el Xerox PARC [8]. En [este artículo](#) Thornburg

plasma 30 años de la historia musical generada por computador, campo en el cual él mismo ha jugado un papel protagónico. Thornburg explica como la tecnología conocida como MIDI (Musical Instrument Digital Interface, Interfaz Digital de Instrumentos Musicales) introdujo la música por computador en las escuelas ayudando a los estudiantes a explorar la teoría musical, a componer y a escribir música. Los estudiantes pueden crear una composición musical, grabarla como un archivo MIDI, editarla en la pantalla del computador, trasladarla a otra escala y ejecutarla nuevamente utilizando un instrumento musical diferente al que usó inicialmente en su creación.

Con respecto a la fotografía, compartimos la opinión que ésta puede contribuir eficazmente a desarrollar la sensibilidad estética, avivar la imaginación creativa y estimular una apreciación reflexiva de los aspectos visuales que rodean al estudiante. Colombia posee una gran riqueza natural de variados paisajes y estudiar la naturaleza dibujándola o fotografiándola es un ejercicio para aprender a respetarla, valorarla, conservarla y agudizar el conocimiento visual [9]. Pero la fotografía como medio de expresión artística requiere que el estudiante comprenda sus [Fundamentos Básicos y Buenas Prácticas](#) para que, a tiempo que adquiere la técnica, estimule su imaginación. También es necesario conocer las nuevas e interesantes posibilidades que ofrece la [Fotografía Digital](#) para la Educación Artística. Antes de adentrarse en este campo, lo invitamos a conocer sus componentes básicos, diferencias con la fotografía tradicional, y sus ventajas así como sus desventajas. Por otra parte, la posibilidad de [Edición Digital de Imágenes](#) permitirá al estudiante mejorar muchos aspectos de las fotografías de su propia cosecha.

En la actualidad, muchos procesos creativos incorporan las TIC en mayor o menor medida; las pinturas digitales y las obras multimedia son ejemplos claves para entender los aportes que puede hacer la informática al campo de las artes visuales [7]. [Recursos para Artes Visuales](#) como Photoshop y PhotoStudio son utilizadas para crear y modificar producciones artísticas; Free hand e Illustrator para dibujos y diseños de afiches y folletos; Autocad y CadStd para dibujo de planos; Canvas y Strata para el trabajo 3D; etc. La integración de las TIC en la Educación Artística puede constituirse en un medio más de Expresión y contribuir claramente a la motivación de los estudiantes [7].

REFERENCIAS

[1] La Educación Artística esta contemplada como una de las áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que las instituciones educativas tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el proyecto educativo institucional (PEI). Ministerio de Educación Nacional de Colombia, Ley 115 de 1994, Artículo 23.

[2] Los logros por grado y los indicadores de logro específicos, serán formulados por las instituciones educativas, según su proyecto Educativo Institucional (PEI), teniendo en cuenta, especialmente: g) las dimensiones corporal, cognoscitiva, comunicativa, estética, espiritual y valorativa del desarrollo integral humano, de conformidad con la propuesta pedagógica que haya formulado la institución. Ministerio de Educación Nacional de Colombia, Resolución 2343 de 1996, Artículo 17.

[3] Alexander Calder (1898-1976) artista contemporáneo conocido por haber innovado la escultura del siglo XX. Nació en Filadelfia, Estados Unidos.

<http://www.praxis-art.cl/2000/calder/>.

[4] Competencias claves en el desarrollo cognitivo a partir de la Educación Artística, Ministerio de Educación Nacional de Colombia, Lineamientos Curriculares para Educación Artística, pagina 2,

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENLineamientosArtistica.pdf> .

[5] El arte, la estética y la educación artística; Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), Lineamientos Curriculares para Educación Artística, pagina 14,

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENLineamientosArtistica.pdf>.

[6] ¿Qué formas existen de trabajar intelectualmente la belleza y el arte?, Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), Lineamientos Curriculares para Educación Artística, página 8, <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENLineamientosArtistica.pdf>.

[7] Ministerio de Educación de Chile, Proyecto Enlaces Montegrande, Informática Educativa en el Currículo de Enseñanza Media: Educación Artística,

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/CurriculoArtesChile.pdf>.

[8] El Centro de Investigaciones de Palo Alto (The Palo Alto Research Center - PARC) es una subsidiaria de la empresa Xerox. Allí se realizan importantes investigaciones en

física, computación, y ciencias sociales. PARC trabaja con Xerox y otros socios estratégicos en la comercialización de tecnologías creadas por sus reconocidos científicos. <http://www.parc.xerox.com/>

[9] El Estudio de la Naturaleza, Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN), Lineamientos Curriculares para Educación Artística, página 24, <https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/MENLineamientosArtistica.pdf>.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Enero 25 de 2003.

Última modificación de este documento: Enero 25 de 2003.*