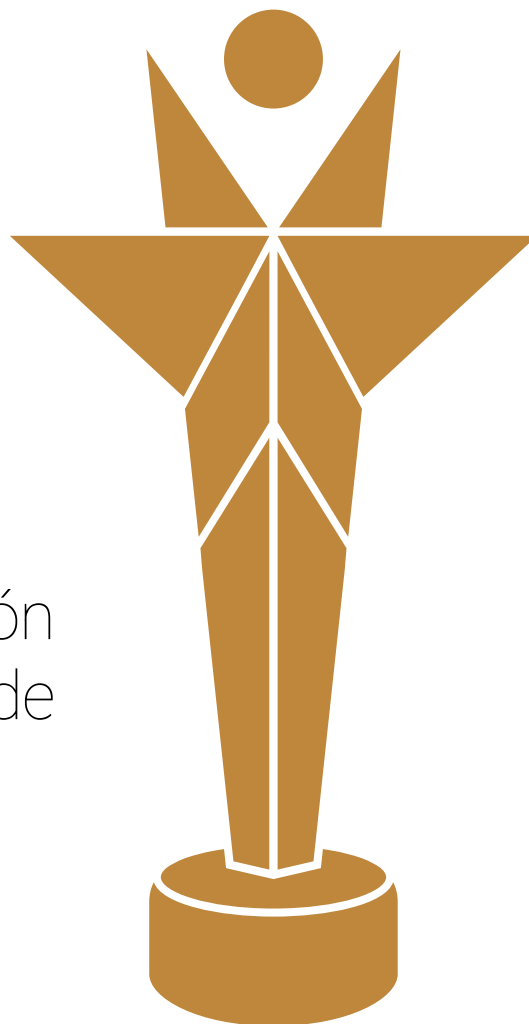


Área: Educación Artística

Málaga, Santander

El universo de la educación
artística en el desarrollo de
competencias científicas

Por: Dora Isabel Mojica



El Universo de la Educación Artística en el desarrollo de competencias científicas, es un proyecto dinámico que busca demostrar cómo las competencias de sensibilidad, apreciación estética y comunicación dadas a través de las artes, se convierten en un escenario intangible de adquisición de conocimientos y el disfrute de cada una de las actividades que allí se realizan, en la búsqueda de aprendizajes realmente significativos. Se pretende apoyar desde esta área el aprendizaje de ejes temáticos de las demás áreas del Currículo, así como el desarrollo de las competencias laborales y ciudadanas, especialmente en los grados Décimo y Undécimo del Instituto Politécnico Monseñor Manuel Sorzano Gonzalez de Málaga, Santander; una institución de educación Técnica que orienta las modalidades de Diseño de Modas y Administración Empresarial, con un P.E.I tendiente a una formación profesional y laboral de sus estudiantes. Se promueve así el mejoramiento de la calidad de la educación dada en primera instancia en los resultados de las pruebas externas.

El desarrollo de competencias laborales dirigidas a mejorar la calidad de vida de los estudiantes y sus familias, se convirtió en una necesidad pedagógica que exigía múltiples actividades como campo de práctica. Se realizaron así: Exposiciones, Ferias, Giras Técnicas y un Desfile de Modas, que llegó a institucionalizarse, por sus excelentes resultados. Se lograba así, ubicar con éxito a los estudiantes en el sector laboral. En el año 2010 en el afán por mejorar

los resultados de las pruebas externas, la experiencia genera una evaluación fundamentada en la necesidad de determinar cuáles eran las prioridades de la Educación Moderna, Cuál es el perfil de los estudiantes que el país necesita y Hacia dónde se deben dirigir los procesos de conocimiento en las instituciones educativas. Se trabaja entonces con base en los planteamientos de la UNESCO, del Plan Nacional de Desarrollo, del Plan de Mejoramiento Institucional que permiten dilucidar que la educación no requiere una simple formación laboral, sino que conlleva al desarrollo de competencias comunicativas, de conocimiento del mundo, de razonamiento, de solución de problemas, a un nivel más profundo que el que se desarrolla en la formación laboral.

Pero ¿cómo desarrollar estas competencias integrales en una comunidad donde las familias no tienen un pensamiento de proyección profesional, donde un gran porcentaje de los padres solo han alcanzado el nivel de su formación primaria, y un escaso porcentaje ha recibido formación universitaria y para los que es primordial ubicar a sus hijos en un trabajo que les ayude a mejorar su calidad de vida?

Era necesario plantear una nueva metodología que apuntara a reestructurar un pensamiento más divergente, como lo afirman las nuevas tendencias pedagógicas, especialmente las Inteligencias Múltiples descritas por Howard Gardner; y en acuerdo con la necesidad de impulsar generaciones inquietas por la ciencia y la tecnología, capaces de procesar informa-

ción, de adelantar procesos de investigación, de crear e innovar soluciones a los problemas de sus comunidades, de otras comunidades y del medio ambiente. Era necesario apoyar desde la Educación Artística, el desarrollo de competencias científicas.

Se reestructuró entonces, el Plan de Área desde el grado 1 a 11, apoyados en las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística, emitidas por el Ministerio de Educación Nacional y favoreciendo el P.E.I institucional y su formación laboral; entendiendo que la interrelación de todas las competencias: básicas, laborales y ciudadanas apuntan a una verdadera formación integral.

Se tomaron 3 ejes temáticos: ARTE LITERARIO, ARTES VISUALES Y ARTES ESCÉNICAS, con actividades tendientes a una expresión artística con conocimientos culturales tomados de la información de los medios, procesados a partir del análisis y la síntesis y transformados en creaciones artísticas (pintura, poesía, teatro, música...); a partir del principio de que 'toda expresión artística debía tener una base científica'.

Desde el área de Diseño de Modas, en los grados 10 y 11, se tomó el proyecto ya institucionalizado, conocido como 'EXPOMODA', un desfile de modas que se desarrolla cada año y que ha tenido respuesta positiva de los estudiantes, éxito y apoyo de la comunidad educativa, local y del sector productivo que se integra como patrocinador. Hasta el año 2011, los estudiantes de Administración, no se encontraban totalmente vinculados a la actividad y se experimenta entonces con el Diseño Publicitario, con el objetivo de integrar competencias y dinamizar la actividad de los estu-

diantes desde el área de Educación Artística, aprovechando la cátedra de Organización de Eventos, propia del área de Administración.

Es así como todas las actividades de las áreas de Educación Artística y Técnica, se desarrollan teniendo como centro el proyecto, al que se integra el área de Informática como una herramienta importante y decisiva que apoya el trabajo analítico y creativo de la mano de la tecnología. Es una actividad auto motivante, centrada en el deseo de participar, de innovar, de darse a conocer a través de sus creaciones, generando auto estima y confianza en el quehacer de los estudiantes; actitudes nacidas a partir de una motivación constante de los docentes hacia la actividad; pues si el maestro no se entusiasma, el estudiante pierde su interés.

Y ¿cómo se integran las competencias científicas en la educación artística? El Diseño es un área que parte del desarrollo de la creatividad y la comunicación a partir del análisis y la transformación o adaptación de la información, hasta permitir significativas experiencias de investigación. Así por ejemplo, al estudiar la figura humana en el grado 10°, se parte de la Anatomía del cuerpo, de los cuidados, enfermedades y prevenciones para su desarrollo óptimo, se visitan gimnasios, galerías, pintores; al elaborar las colecciones, se adentra en lo profundo de la historia y evolución de la humanidad, así como en los eventos de moda nacionales e internacionales, especialmente COLOMBIATEX Y COLOMBIAMODA, permitiendo escudriñar, retroceder y fantasear; proponer y plantear soluciones a las dificultades presentes y visionar un mundo más equitativo con la humanidad y con el medio

ambiente. Es importante mencionar también que las teorías de Patronaje y Escalado, han sido transformadas aprovechando la geometría.

La competencia más avanzada del Diseño de Modas en el I. Politécnico es la creación de Trajes de Fantasía, con una base puramente cultural, que parte del análisis de obras literarias, de hechos históricos, de la realidad o de ficción. Una vez elaborados los bocetos, son llevados al computador para ser trabajados en programas graficadores a través del área de Informática, para finalmente ser desarrollados en los talleres de Escalado y Confección. Se han creado colecciones en torno, a las Etnias que aún persisten en el territorio colombiano, al Bicentenario de la Independencia, obras de ficción de Julio Verne. En el presente año se trabaja en la colección titulada: 'Macondó', en honor a la vida y obra de nuestro orgullo Nobel Gabriel García Márquez con su obra Cien años de Soledad. Esta actividad permite la interacción de los estudiantes a través del trabajo en grupo y mejora las relaciones docente – estudiante, ya que permiten y exigen trabajar a un mismo nivel. Aquí se hace necesario que el docente renueve su juventud permanentemente y el estudiante empiece un verdadero proceso de madurez para lograr un verdadero entendimiento.

Y de dónde salen los recursos para la elaboración de los trajes? Es competencia de los estudiantes buscar los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto, gestionando ante empresas y personas del sector comercial y amigos en calidad de pa-

trocinadores; actividad que ha contado con éxito, dado el apoyo de la comunidad y el reconocimiento de la Administración Municipal, En el año 2014, se contó con el apoyo del Ministerio de Cultura a través del Programa de Concertación Cultural. Este apoyo económico ha permitido que la actividad pase de ser un espectáculo privado con carácter lucrativo a un espectáculo Público, dirigido a toda la comunidad, en un ambiente libre en la Plaza Institucional Custodio García Rovira.

Estos patrocinios son la actividad pedagógica central de los estudiantes de Administración, en el área de Diseño Publicitario; quienes a partir de talleres de creación literaria elaboran los anuncios publicitarios, partiendo de un logotipo, acompañado de slogan, texto, voces y sonidos, experimentando en programas de computador: graficadores, de audio y de películas. Se han vinculado a esta actividad empresas locales como emisoras y canales de televisión, quienes brindan asesorías y colaboran para hacer realidad los proyectos de los estudiantes.

El proyecto comienza con un 'briefing', que consiste en entrevistar al anunciante a cerca de los intereses y objetivos sobre el producto a publicitar para luego conceptualizar las ideas, redactar el mensaje, seleccionar y crear imágenes y finalmente hacer la producción y postproducción en programas de computador dirigidos en talleres de Informática y Administración. Las obras se imprimen, se exhiben y se transmiten en canal cerrado de televisión en el

evento y en diferido. Esta actividad hace posible el uso adecuado de la nanotecnología de que están dotados los estudiantes, aprovechándola para hacer grabaciones de voces e imágenes y experimentar con el mundo de la fotografía. Es un aspecto que logra centrar la atención de los estudiantes y la motivación por el desarrollo de los talleres de clase.

La metodología de este proyecto se basa en el desarrollo de guías de trabajo por competencias y se evalúa a partir de la autoevaluación, seguida de una coevaluación y heteroevaluación con guías descriptivas de acuerdo a las actividades propuestas en los talleres. Los resultados se miden especialmente a través del interés, la participación, el liderazgo, la convivencia en grupo, la consecución y optimización de los recursos; evaluación que se traduce al sistema

numérico para dar cumplimiento al SIE de la institución, donde se ve reflejado un resultado exitoso y sobre todo se afirma que el horizonte de la Educación artística, realmente coadyuva en el desarrollo de competencias científicas, a todo nivel.

Ha sido una experiencia realmente significativa y reconocida, que se vislumbra en la consecución de recursos informáticos con tecnología de punta para las dos especialidades, de manera que se puedan convertir en talleres de apoyo a la conformación de empresas que puedan dar solución a la falta de oportunidades laborales para los egresados o la reestructuración del P.E.I. con la creación de una nueva modalidad a partir del Diseño Publicitario que apoye el proceso de conocimiento y las expectativas tecnológicas de los estudiantes.



**MEJORES
PROPUESTAS**
Premio Compartir

2015



Compartir
PALABRA
MAESTRA



Bogotá - Colombia
Mayo de 2016
