

Arte: La cuarta competencia básica en la era digital

2003-02-01

Arte: La cuarta competencia básica en la era digital

Artículo del Dr. Jason Oler, director del Programa de Tecnología Educativa, Universidad de Alaska, USA, argumenta que La Educación Artística, fundamental para los estudiantes de hoy, debe involucrar las TIC, pues los ambientes multimedia, omnipresentes en la actualidad, requieren prepararlos para pensar, comunicarse y actuar como diseñadores y artistas.

Artículo del Dr. Jason Oler, director del Programa de Tecnología Educativa, Universidad de Alaska, USA, argumenta que La Educación Artística, fundamental para los estudiantes de hoy, debe involucrar las TIC, pues los ambientes multimedia, omnipresentes en la actualidad, requieren prepararlos para pensar, comunicarse y actuar como diseñadores y artistas.

ARTE: LA CUARTA COMPETENCIA BÁSICA EN ESTA ERA DIGITAL

Por: Jason Ohler

jason.ohler@uas.alaska.edu

Director del Programa de Tecnología Educativa de la Universidad - Universidad de Alaska Southeast

Juneau, Alaska, Estados Unidos

En una era en la que los estudiantes diseñan sitios web como proyectos de clase, e integran vídeo, gráficas y animación dentro de sus presentaciones, el arte se esta convirtiendo rápidamente en el nuevo alfabetismo de nuestro tiempo.

Una de las muchas razones por las que disfruto ser educador en ésta época de cambios sin precedentes, es porque nuestro potencial para la revelación o intuición es enorme. Para lograr mi mejor búsqueda de revelaciones, ubico el ojo del huracán, parqueo y miro a mí alrededor con mente abierta. Cuando lo hago, con frecuencia me llegan revelaciones.

Tuve hace años una de estas revelaciones que me ayudó a comprender uno de los cambios fundamentales subyacente en la revolución educativa que ha generado Internet. No me refiero a la creación de comunidades de aprendizaje a distancia; ni al uso de hipermedia para aprender de manera asociativa en lugar de lineal; ni a la creación del acceso al conocimiento en cualquier momento, desde cualquier lugar; ni al ingreso por demanda para satisfacer las exigencias permanentes de aprendizaje de una fuerza laboral móvil; ni a otros cambios en el modo de aprender y trabajar. Aunque éstos son cambios importantes que tienen poco más de una década, solamente son síntomas de un cambio mayor tan penetrante y que ha perneado tanto nuestra experiencia, que no nos percatamos de su existencia.

Me refiero al hecho de que el ambiente multimedia de la red, así como mucho de lo que experimentamos a través de nuestros computadores, hace necesario que los alumnos piensen y se comuniquen como diseñadores y como artistas. Llegó la era del arte, se está quedando atrás el mundo centrado en textos que nos ha orientado durante tanto tiempo. El idioma del arte se ha convertido en el siguiente alfabetismo, en el cuarto pilar básico del currículo [1]. Ya no necesitamos detenernos en la discusión de si el arte debe ocupar un lugar central y permanente en el programa escolar; debe hacerlo. Y necesitamos movernos rápidamente para preparar a los estudiantes a ser competentes en un mundo que no

solamente están heredando sino al que aceleradamente están dando forma. En la era digital, las destrezas en arte no son solamente buenas para el alma sino que además proporcionan, en palabras de Elliot Eisner (1988), "Acceso al capital cultural" y en ultimas, acceso al empleo.

Hace unos años tuve una experiencia sorprendente que me ayudó a apreciar en toda su dimensión la nueva importancia del arte en la educación.

Observaba a un alumno de 10º grado que estaba trabajando en su computador tratando de crear una presentación multimedia para un proyecto de lenguaje-arte. Su problema no era el dominio de la tecnología, pues como cualquier muchacho de la era informática podía navegar por la pantalla con mucha facilidad. Era la estética el escollo que le parecía insuperable. Mientras lo observaba reunir de manera torpe, pedazos de vídeo, clips, gráficas, sonidos, botones y unas pocas palabras, súbitamente me golpeó con todo el peso de una tonelada de bits, esta certeza: Estaba tratando de crear arte, y nadie le había enseñado como hacerlo. Mientras torpemente trataba de manipular el medio, estaba perdiendo el sentido de lo que inicialmente había querido comunicar.

No era éste un incidente aislado. Vi como se sucedía una y otra vez a lo largo de los cursos y a través del curriculum, desde ciencias hasta sociales; cuando los informes y reportes finales conducían a páginas Web y a presentaciones en PowerPoint.

En mi época (y no vamos a detenernos en cuando fue mi época) se nos capacitó para ser escritores, realizando informes finales a partir de montañas de texto. La imagen no era algo que se esperara, ni tampoco necesario. Incluir sonidos y películas ni siquiera era factible. En la época en que escribí mi primer informe serio de sociales, llevaba años de capacitándome en la forja de palabras. Sin embargo, éste muchacho de 10º grado tenía que averiguar por sí mismo como emplear el vídeo, las gráficas, la animación musical y los bits de sonido. No se le había capacitado en su uso, y menos en realizar una creación propia con algún sentido de visión artística. Por pura necesidad el idioma del arte está adquiriendo finalmente un lugar prioritario en nuestra cultura, pero nosotros, como sociedad, aún no nos hemos dado cuenta de esto.

EL ARTE Y LA ERA DIGITAL

Comunicarse usando multimedia se ha convertido en muy poco tiempo en algo omnipresente, debido a dos desarrollos bastante recientes. En primer lugar, la tecnología multimedia actual, relativamente barata y fácil de usar, actúa como tecnología auxiliar para quienes tienen dificultades con el arte.

De la misma forma en que el procesador de textos abrió el mundo del escritor, a posibilidades nuevas, la tecnología multimedia ha abierto el mundo del artista. Hoy en día, cualquiera que pueda accionar un ratón (mouse) puede entrar y experimentar en éste campo.

En segundo lugar, la Red usa las presentaciones multimedia como su Esperanto, difundiendo el lenguaje de la multimedia en el mundo globalizado de Internet. En retrospectiva, parece inevitable que los ciudadanos internacionales interconectados del mundo de la Red, se alejen de la comunicación centrada en textos y se dirijan hacia las imágenes, diagramas, sonido, movimiento, y otras formas más universales de comunicación.

La convergencia de estos dos desarrollos le ha ganado al arte un lugar permanente en la experiencia cotidiana de la vida de todos nosotros. Por ese motivo, el arte debe incluirse en la experiencia normal de la escuela para todos los alumnos, no solamente para aquellos que planean estudiar arte y diseño. Los que no generen arte como su medio de vida, lo van a utilizar, administrar, interpretar o van a interactuar con él, de maneras que simplemente no existían hace 10 años.

UN CAMINO LARGO Y LLENO DE OBSTÁCULOS

Por años hemos tratado de vender a los directivos escolares la importancia que tiene la educación en arte aduciendo una serie de buenas razones, ninguna de las cuales cautivó completamente su imaginación. Esas razones caen en tres categorías. La breve sinopsis de esas categorías que a continuación presentamos, no alcanza a captar el trabajo realizado en ésta área por expertos tales como Darby (1994), Eisner (1988) y Egan (1997).

1. **Mejorar la expresión.** ¿Quién puede discutir sobre la necesidad de expresión que tiene un niño? A la vez que proporciona a maestros y padres información valiosa sobre la visión del mundo que tiene el estudiante, el arte ayuda al alumno a descubrir sus otras inteligencias - aquellas que Howard Gardner (1993) nos ha advertido se están ignorando en el curriculum tradicional. Adicionalmente, la enseñanza en las artes desarrolla diferentes sistemas de símbolos, expandiendo la capacidad del estudiante para conectarse con una gran cantidad de recursos dentro y fuera de la escuela. Si nuestra meta es proporcionar a los muchachos los medios para poder desarrollar su potencial y para comunicarse con otros, entonces el arte es un camino obvio para ayudarles a alcanzar esa meta.
2. **Mejoramiento cognitivo y en actitudes.** Existe una correlación tal vez causal, entre el ser activo en las artes y el mejoramiento de las funciones cognitivas, tal como se ha medido en áreas curriculares normales. Son bastante comunes afirmaciones como las de Murfee (1995): "el vocabulario y la comprensión de lectura mejoraron significativamente en los alumnos de primaria que participaban en el programa de 'Alternativas de Arte' en Nueva Jersey" (p.5). El sentido común nos estaba indicando de tiempo atrás que este tipo de conexiones no debía sorprendernos. Después de todo, el arte requiere pericia en la síntesis y la evaluación, habilidades que ocupan el primer lugar en la taxonomía del aprendizaje de Bloom. Refinar estas destrezas en un área solo puede ayudar en otras áreas. Además del mejoramiento cognitivo, el arte motiva, induciendo a los estudiantes a asistir a la escuela y a ser receptivos al aprendizaje. Si como dicen algunos, la actitud lo es todo, entonces el arte es el mejor amigo del aprendizaje.
3. **Conciencia multicultural y crecimiento personal.** No hay mejor manera que el arte para comprender y experimentar la diversidad y lo que la humanidad tiene en común. En el centro del aporte que hace el arte se encuentran una mejor actitud hacia el ser, el civismo y la comunidad. El arte aumenta nuestra comprensión sobre la extensión y profundidad de lo que (implica ser humano) la humanidad, induciendo no solo conciencia cultural sino también crecimiento personal. Este crecimiento asume muchas formas, desde el desarrollo de destrezas motoras y conocimiento de sí mismo, hasta el desarrollo de

habilidades para el trabajo en grupo.

4. **A pesar de éstas razones, es frecuente que el público en general vea el arte como algo tangencial, sencillo, o no muy relevante para el mundo del trabajo y la preparación para la ciudadanía.** Por este motivo, el arte es el primer programa que sufre recortes cuando escasea el presupuesto. Para que esto no suceda, el arte debe considerarse como la cuarta materia básica: tan importante como la lectura, la escritura y la aritmética. Cuando al arte se le considere materia básica, y se encuentre tan integrado al currículum y a nuestra psiquis cultural como las otras materias mencionadas, se auto-perpetuará en forma inevitable e incuestionable. Afortunadamente, el mundo de la multimedia y del Internet nos da la oportunidad, la lógica y una base de respaldo amplia, para que esto suceda.

¿NOS DEBEMOS PREOCUPAR?

Cada una de las revoluciones conceptuales que sacuden la educación aumentan el acervo de herramientas disponibles para la práctica pedagógica, aunque algunas veces traigan consigo la posibilidad de un uso equivocado. No hemos desarrollado la capacidad de buscar de manera activa las debilidades de lo que Don Shalvey (2000) llama "el paradigma del día" y por este motivo estamos condenados a sufrir. **El potencial para usar en forma equivocada una buena idea es aún mayor cuando hay tecnología involucrada.** Como con toda la tecnología, las herramientas de multimedia nos conectan a oportunidades nuevas y nos desconectan de otras. Sería prudente buscar las desconexiones ahora, de manera que las podamos prevenir o por lo menos entenderlas cuando ocurran. A continuación expongo algunas desconexiones sobre las que debemos estar alerta.

1. **La brecha digital.** A medida que la competencia artística apoyada por la tecnología se convierte en un sendero hacia el crecimiento personal y hacia oportunidades de trabajo, el acceso limitado a estas herramientas separará aún más a los privilegiados de los que no lo son. Aún un equipo relativamente barato será siempre demasiado costoso para una parte de la población.
2. **La trivialización del arte.** La multimedia podría trivializar el arte a medida que se convierte en la cuarta materia básica. Después de todo, la tecnología del arte

está haciendo por el arte lo que el procesador de texto hizo por la escritura. Le proporciona a cualquiera la oportunidad de participar en él. Esto, a su vez, inunda nuestros canales de información con obras de arte, de la misma forma en que los procesadores de texto los inundaron con palabras. Algunas personas preguntarán si realmente me estoy refiriendo al arte y van a preocuparse de que las herramientas de la multimedia borren la línea entre el arte comercial y las bellas artes. Hasta cierto punto, ésta sobreposición se puede dar; pero sin importar el medio, siempre existirá un amplio espectro de expresión. Del mismo modo en que la poesía y los manuales de computadora se encuentran uno al lado del otro en el mundo de los textos, se encontrarán Picasso y PowerPoint, puesto que ambos tienen un lugar en el mundo del arte.

3. **El arte como publicidad.** Posiblemente la mayor desventaja potencial del cambio hacia la comunicación basada en el arte, sería que aunque rutinariamente se les pide a los estudiantes que desarrollen argumentos con palabras para convencer a otros sobre un punto de vista particular, cuando hagan esto usando multimedia, se tendrá la incómoda sensación de que parezca publicidad. Como consumidores que tenemos la capacidad de discriminar, debemos preocuparnos por el poder que tiene la multimedia de avasallar nuestros sentidos y manipular nuestras emociones. Estamos en lo correcto al preguntarnos si promover la multimedia nos convierte en parte del problema de las comunicaciones en lugar de convertirnos en parte de la solución.

Dadas estas desventajas, necesitamos recordar dos puntos importantes. En primer lugar, aunque la multimedia puede actuar como tecnología auxiliar, no puede sustituir la visión, el talento o la habilidad, ya sean cultivadas o heredadas. Siempre necesitaremos contar una historia con nuestro arte, y contarla con honestidad, profundidad y detalle para que sobreviva como algo más que un pensamiento desconectado y transitorio. Por éste motivo, los maestros ganarán importancia a medida que aumente el poder de la tecnología. Más que nunca, los alumnos necesitarán la sabiduría y los conocimientos de los maestros para que los ayuden a recorrer un camino que tenga significado sin quedarse enredados entre los espejismos y los innumerables distractores.

En segundo lugar, no debemos preocuparnos sobre el destino de las palabras en un mundo de imágenes y sonidos. A medida que el arte y el diseño impongan un reto a la primacía del texto que ha dominado nuestra cultura desde Gutenberg, no debemos temer que éste desaparezca. **Más bien, por primera vez veremos claramente el texto, cuándo comprendamos cómo y cuando nos ofrece el mejor vehículo para lograr la comunicación comparándolo con otras alternativas de ésta.**

SUGERENCIAS

¿Cómo podemos facilitar la preponderancia del arte que se está presentando en nuestras escuelas?

1. **Rebautizando el arte y volviéndonos subversivos.** Primero - y solo estoy medio bromeando- necesitamos rebautizar el arte. Esta palabra viene con un enorme bagaje de significado. Ser artista implica una vida de penuria, dolor emocional, e incompreensión pública. Necesitamos desmitificar la naturaleza del arte y verlo en todo lo que nos rodea, desde los diseños que subyacen en nuestras mesas y automóviles, hasta la estética de la que están imbuidos nuestros sitios Web, pasando por las esculturas públicas que llevan a que un edificio se transforme de estructura, en monumento de expresión pública. **Yo sugiero que los educadores inventen un caballo de Troya para el curriculum de esta cuarta materia [1].** Llámenla, digamos, Comunicación para Negocios. Introdúzcanla dentro del segmento de alfabetización básica del programa escolar y luego, déjenla evolucionar. Todo el mundo, desde los líderes empresariales que están empezando a comprender la importancia de comunicarse a través de muchos medios, hasta los padres y los encargados de diseñar las políticas que buscan el apoyo de los líderes empresariales, eventualmente le agradecerán el ser "visionario y proactivo". Recuerde, estar adelantado a su tiempo requiere paciencia y estrategia.
2. **Contrate más maestros de arte.** En segundo lugar necesitamos anticipar que el desplazamiento desde ambientes de "texto-solamente" hacia los ambientes multimediales, provocará en nuestras escuelas en el corto plazo, una

combinación de excitación y ansiedad. Los maestros encontrarán el problema de no poder orientar y evaluar los proyectos de multimedia de los alumnos con tanta efectividad como pueden orientar y evaluar los proyectos basados en texto a los que están acostumbrados. Para ayudar, necesitamos más maestros de arte trabajando en todo el curriculum con los maestros de las áreas de contenido. La necesidad más apremiante en éste momento es desarrollar habilidades de diseño, destrezas en alfabetización gráfica, y destrezas que permitan entretener las imágenes y las palabras en presentaciones unificadas. Cuando comprendamos mejor en que forma el vídeo, el sonido, la música y la animación comunican ideas e información efectivamente, y, cuando la tecnología que apoya estas actividades se abarate y se oriente menos hacia los especialistas, el arte se convertirá en el alfabetismo fundamental para comprender tanto los medios nuevos como los antiguos.

3. **Aumentar los requisitos de alfabetización en ésta cuarta materia dentro de los programas de educación para maestros.** Por supuesto, esto significa que en últimas, tal y como el arte se va a convertir en la cuarta competencia básica para todo alumno, también debe ser tratada como tal dentro del currículo de formación de maestros para el trabajo de clase.
4. **Escoja un día y declárelo día del Arte como cuarta competencia básica [1].** Podemos programar un día del año escolar para infiltrar el arte en todas las áreas de contenido, en el que los maestros de matemáticas, lenguaje, y ciencias trabajen con los maestros de arte para mejorar la comunicación a través del currículo. Podemos elegir un día que no este ocupado por un cumpleaños famoso o un evento histórico. Con suerte, en un futuro cercano no necesitaremos ya tener un Día de Arte más de lo que necesitamos un día de escritura, lectura o aritmética.

ABOGANDO POR LA ENSEÑANZA DEL ARTE COMO MATERIA BÁSICA

Hace años, encontrar referencias sobre arte era difícil. Ahora, una búsqueda rutinaria en la Red revela que muchos educadores y desarrolladores de productos consideran el arte no como la cuarta, sino como la primera

competencia. Mi objetivo al llamar al arte la cuarta competencia básica es sencillamente el siguiente: Las otras tres son materias básicas que facilitan el aprendizaje y la expresión en áreas de contenido. En el mundo de la multimedia, ésta definición del alfabetismo capta con exactitud el papel que juega el arte.

Repetidamente escuchamos a los empleadores decir que los trabajadores necesitan destrezas para comunicarse, formar equipos, encontrar soluciones creativas a los problemas y conocimientos en las competencias básicas que les ayudarán a aprender durante toda la vida. El arte es una de ellas.

Más allá de ser una materia básica que facilita el aprendizaje y la comunicación a través de un amplio espectro de actividades, las destrezas en el arte se traducen también en oportunidades de trabajo en la vida real.

Cada uno de los miles de canales de vídeo, de los miles de CDs y DVDs, de los millones de sitios incipientes de la Red, y de los otros medios que no se encuentran aún dentro del horizonte de nuestra imaginación, necesitarán músicos, coreógrafos, videógrafos, diseñadores gráficos, consultores creativos, y muchos otros profesionales del arte. Finalmente llegó el momento de los Artistas.

Como con todos los cambios en la educación, Internet no solo resulta ser una revolución en los medios y métodos, sino también en el tipo de

alfabetización. Necesitamos, de acuerdo con las palabras de [David Thornburg](#) (1990), preparar a nuestros hijos para su futuro y no para nuestro pasado. Los niños deben estar completamente alfabetizados, y esa alfabetización debe incluir el arte, la cuarta competencia básica.

REFERENCIAS:

[1] En Estados Unidos clasifican la lectura, la escritura y la aritmética como los tres pilares básicos de la educación. Por ello, hablan de las 3Rs (Reading, 'Riting, 'Rithmetic). Ohler propone que el "aRt" (aRte) sea la 4R.

CRÉDITOS:

Artículo escrito por Jasón Ohler y publicado originalmente por la Revista "Education Leadership" en la edición correspondiente a Octubre de 2000.

<http://www.uas.alaska.edu/edtech/fourthr/4thR.html/4Rs.abstract.html> . Hemos

respetando el énfasis que el autor hace en algunas partes del texto con el uso de negrillas o negritas.

*Publicación de este documento en EDUTEKA: Febrero 06 de 2003.

Última modificación de este documento: Febrero 06 de 2003.*