

Universidad Nacional de Tres de Febrero

Departamento de Arte y Cultura

## **¿Cómo el Arte Electrónico puede ser un insumo para el aprendizaje y la enseñanza en infancias y jóvenes?** *(título todavía en proceso)*

Trabajo Final de Grado presentado para obtener el título de Licenciada en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF)

Estudiante:

Pamela Catarin

---

### **Resumen breve**

La siguiente investigación se centra en el entrecruzamiento del arte y la educación, los distintos niveles de escolaridad de infancias y jóvenes. Esta indagación se organiza en una serie de enfoques temáticos, cada uno de los cuales ofrece una posición desde la que mirar la complejidad de este escenario.

Se problematiza el modelo educativo actual, realizando un recorrido por distintas propuestas pedagógicas que ponen en cuestionamiento las dinámicas escolares. Se presenta y caracteriza al Arte Electrónico y la práctica artística como una *una forma de hacer* que puede ser traspolada al contexto escolar. Para ello, se muestra un modelo de articulación con otro eje transversal como la Educación Digital.

Se disponen un serie de posibilidades para adecuar los contenidos curriculares, que atraviesan nuestras prácticas educativas, con los intereses de nuestrxs estudiantes y de nosotrxs mismxs.

**Palabras claves:** *Creatividad, Habilidades, Proceso, Educación, Arte.*

## Introducción

### **El modelo educativo, como lo recordamos de nuestra niñez, está en crisis.**

Distintxs pensadorxs y psicopedagogxs están planteando alternativas y nuevos paradigmas frente a ésta problemática. Estos modelos pedagógicos que difieren con la norma, no son una novedad, ya en el siglo XX un pensador como Jacques Rancière proponía al docente como una persona en construcción, lejos de ser la fuente indiscutida y completa del conocimiento, y quien no debería tener una relación vertical con sus estudiantes sino un trato más horizontal, el de un par.

Enfoques educativos como el de Reggio Emilia, que surge en Italia luego de la Segunda Guerra Mundial, se basa en la construcción del conocimiento de lxs niños a través de la propia experiencia y sus relaciones con el entorno, la cual propone al docente como un acompañante de este proceso, en conjunto con las familias que toman un rol más protagónico. En esta metodología se propicia potenciar la investigación, el descubrimiento, donde el espacio también cumple un rol fundamental, en oposición al modelo educativo tradicional.

Paulo Freire (también en el siglo XX) plantea una relación entre el enseñar y aprender como dos estados que se retroalimentan constantemente, ubicando al docente como guía del estudiante y teniendo como faro la curiosidad del mismo. Según este pedagogo, el acto de enseñar transforma al docente como aprendiz dentro de esta práctica, enmarcada dentro de las diversidades propias de Latinoamérica.

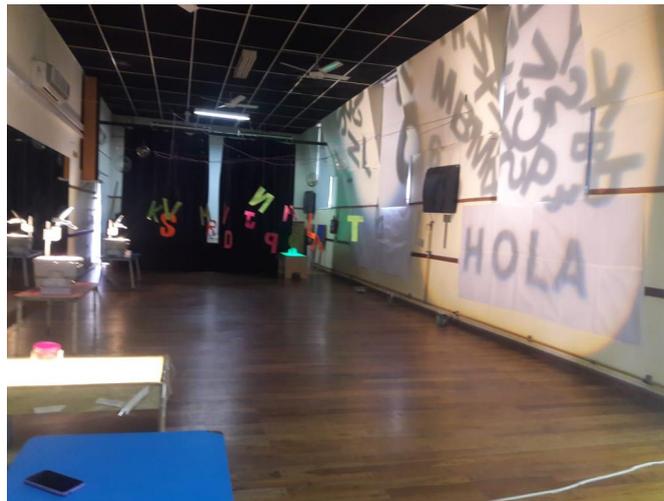
Si existen todos estos exponentes tan interesantes y con propuestas que pueden ser llevadas a las aulas desde el siglo XX, ¿Por qué continuamos con un modelo educativo que está más cercano al siglo XIX? ¿Qué propuestas nacen en este siglo XXI?

Desde Chile, Cristobal Cobo detalla que es necesario explorar los aprendizajes invisibles, los cuales define como metaespacios intermedios. Estos resultan de las transformaciones en la educación formal, no formal e informal, atravesadas por los distintos

avances tecnológicos. Este enfoque se centra en el desarrollo de habilidades y destrezas que amplían el campo de la evaluación tradicional, la cual se focaliza en los conocimientos tradicionales.

Desde España, María Acaso promueve el *Art Thinking*<sup>1</sup> como una metodología basada en el proceso de creación artística contemporánea aplicables a cualquier tipo de enseñanza, donde el asombro y la curiosidad son la puerta de entrada para un aprendizaje genuino.

En el ámbito local, un exponente como María de los Ángeles "Chiqui" González plantea la preparación de dispositivos lúdicos para que las infancias puedan ser lxs protagonistas de escenas que desplieguen su imaginación, postulando a lxs docentes como acompañantes y guías dentro de estas dinámicas. Propone espacios como el [Tríptico de la Infancia en Rosario y en el Tríptico de la Imaginación en Santa Fe](#) donde se interpelan las formas de planificar el desarrollo de las propuestas pedagógicas tomando como insumos las metáforas, los imaginarios sociales y la materialidad a utilizar.

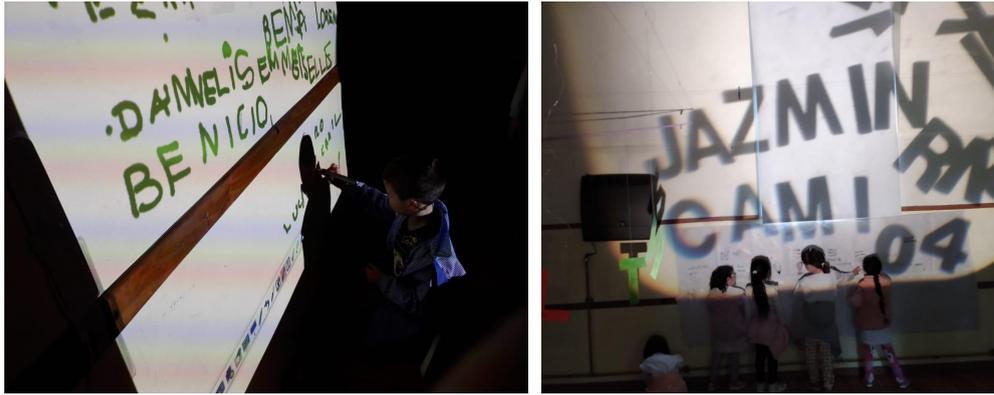


*Ejemplo de Espacio Lúdico<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> o *Pensamiento Artístico*, término que toma de Luis Camnitzer, artista y pensador nacido en Alemania pero que vivió y desarrolló toda su carrera en Uruguay.

<sup>2</sup> Experiencia de Articulación: Sala de 5 años del Jardín N°1 DE 9 y el 1er Grado de la Escuela Manuela Pedraza .*Ejes de experiencias: Prácticas del lenguaje y Educación Digital*



En Argentina tenemos un modelo educativo en el cual el Ministerio de la Nación plantea unas líneas generales en cuanto a los contenidos que atraviesan los distintos niveles y modalidades educativas. Estos Núcleos de Aprendizajes Prioritarios (NAP) son las hojas de ruta que luego tomarán las distintas provincias para el desarrollo de sus Diseños Curriculares.

Desde los NAP de Educación Digital<sup>3</sup> se plantea el desarrollo de habilidades que propicien el ejercicio pleno de la ciudadanía, la cual se encuentra atravesada por cuestiones tanto físicas como virtuales. En este contexto, la inclusión de la Educación Digital en la currícula de las distintas provincias de la Argentina es algo que está en pleno desarrollo. Esto implica la creación de documentos que enmarcan las implicancias de la Educación Digital y las formas de implementarlas en las Escuelas.

Desde el enfoque elegido para esta investigación, la Educación Digital se plantea como un eje transversal a las distintas disciplinas que componen la currícula escolar. Es aquí donde encuentro mi nexo como educadora, desde la unión de la Educación Digital y el Arte, más específicamente el Arte Electrónico.

Cuando pensamos en la relación entre la Educación y el Arte, uno de los referentes en esta convergencia es Joseph Beuys<sup>4</sup>, quien decía que su mayor trabajo artístico era ser maestro. *"Todo ser humano es un artista"*<sup>5</sup> dice Beuys centrando su práctica como docente

---

<sup>3</sup>Ministerio de Educación de la Nación (2004 y 2012). [Núcleos de Aprendizajes Prioritarios para la Educación Inicial, Primaria y Secundaria](#)

<sup>4</sup> Artista y docente alemán (1921-1986) Realizó obras como esculturas, performance, happening, videos e instalaciones.

<sup>5</sup> *Artforum* (1969) [An Interview with Joseph Beuys - by Willoughby Sharp.](#)

en el posibilitar a los estudiantes el hacer, sin importar el formato. Establece en el arte y en la enseñanza, al poder creativo como fuerza revolucionaria y transformadora de la sociedad.

Desde el Arte Electrónico nos formamos como creadorxs multidisciplinarios. Nuestros campos de acción son tan diversos como nuestros intereses y curiosidades. Propiciamos espacios no solo de creación sino también de construcción de conocimiento en conjunto. La práctica atravesada por la teoría, por la enseñanza y el aprendizaje.

Dentro de este ámbito cabe mencionar experiencias como el proyecto de investigación de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF) llamado [\*Mala Praxis\*](#), el cual es una “plataforma transdisciplinaria en el cruce del arte, la ciencia y la tecnología en el ámbito educativo”, en el cual se desarrollan obras de artes a partir de las vivencias de lxs estudiantes, cruzados por una metodología artística y algún contenido curricular.

El objetivo de esta investigación es ofrecer una alternativa al modelo educativo tradicional haciendo foco en la práctica artística como *una forma de hacer* en el contexto escolar. Desde una mirada procesal e interdisciplinaria, como lo son los proyectos enmarcados en el Arte Electrónico, atravesar distintxs educadorxs y artistxs que reflexionan y accionan sobre estas temáticas.

En una primera instancia vamos a detallar cómo se encuentra el modelo educativo actual tomando como ejes principales el tiempo de la clase, el espacio aula y escuela, los intereses y necesidades de nuestros estudiantes, los métodos de evaluación y las articulación entre asignaturas. Este *estado de situación* de la educación nos va a permitir plantearnos muchas preguntas, necesarias para poder avanzar y repensar nuestras prácticas educativas ancladas siglos atrás.

Luego pasaremos a caracterizar al Arte Electrónico (si es que eso fuese algo posible y simple de hacer), hablaremos del proceso de creación como un recorrido no lineal iterativo, que necesita de tiempo y trabajo en equipo para poder desarrollarse. Tomaremos vanguardias que nos sirven como antecedentes fundacionales de las Artes Electrónicas, y que a su vez podemos tomarlas como insumos para las prácticas educativas.

Continuaremos con un recorrido en el cual se articula la Educación Digital con el Arte Electrónico, señalando cruzamientos desde lo metodológico hasta lo conceptual. A través de ejemplos veremos cómo estos cruces ya suceden y en muchos casos comienzan a desarrollarse en las aulas.

Concluimos con experiencias concretas de transdisciplinariedad y desarrollo de proyectos que no solo enriquecen las prácticas educativas, sino que muchas veces son el eje central de las mismas.

Invito a este recorrido a cualquier persona que se considere educadorx y tenga la curiosidad de ver qué sucede al otro lado de la página, cuando realmente aceptamos que todo ser humano es un artista.

El modelo educativo está en crisis. Vamos a hackearlo.