



LA BITÁCORA COMO ESTRATEGIA Y HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL DIBUJO

TEMA: Docencia

SUBTEMA: Nuevas técnicas pedagógicas para la enseñanza de la Expresión Gráfica

CEAGLIO, Carolina - PERALTA, Gisela - CANALE, Manuel

[1] Escuela Industrial Superior - UNL

cceaglio@gmail.com

[2] Escuela Industrial Superior – UNL

gcperalta84@gmail.com

[3] Escuela Provincial de Artes Visuales Profesor Juan Mantovani

manucanale@hotmail.com

PALABRAS CLAVES:

Bitácora – exploración – aprendizaje

ABSTRACT:

This article tries to explain the importance of the binnacle as a strategy in the teaching and learning of drawing. The binnacle pretends to be a strategy for the teachers, and a tool for the students. This double function it is explained in the use that each member of the processes of teaching and learning makes of this particular element, and it will be shown and explained through the presentation of our work.

RESUMEN:

El presente trabajo busca explicar la importancia de la bitácora como estrategia y herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la expresión gráfica, en alumnos que se inician en la disciplina. Esta bitácora pretende ser una estrategia para los docentes, y una herramienta para los estudiantes. La doble función se explica en el uso que cada miembro del proceso de Enseñanza y Aprendizaje realiza de este particular elemento. Y, en el camino, se pueden reconocer y conformar nuevos usos y utilidades.

El término bitácora se toma prestado de aquel mobiliario que se encontraba en los barcos, donde se alojaba la brújula y se realizaban las anotaciones que daban cuenta tanto del plan de viaje, como de los distintos acontecimientos sucedidos durante el mismo.

Y es justamente, en este periplo del aprendizaje, que nuestra bitácora tomará ese rol de planificadora, para el docente, que explora diferentes modos de abordaje de la enseñanza, indaga en formas de acercamiento al aprendizaje del alumno, en un continuo ida y vuelta entre sus propuestas y las respuestas de los estudiantes.

Para los alumnos será el relato y registro del aprendizaje, ya que documenta el proceso de aprestamiento y de aprehensión del conocimiento.

De este modo, los estudiantes utilizan la bitácora como cuaderno de exploración, ejercitación, en un proceso que permite la conciencia del camino recorrido. En ella realizarán los ejercicios propuestos por los docentes, las búsquedas en bocetos previas a las realizaciones de los trabajos prácticos que promuevan un mayor aporte personal y creatividad, pero también sus propias iniciativas de prácticas y ejercitaciones, otorgándoles un mayor grado de autonomía que les permita reconocer sus habilidades y dificultades, y en relación a ello realizar ejercitaciones individuales, propias, pensadas y planificadas por ellos mismos.

Este grado de autonomía conlleva, obviamente, un compromiso y responsabilidad personal con el proceso de aprendizaje. Los ejercicios que se realizan en la bitácora deben formalizarse a conciencia, con una acentuada predisposición al aprendizaje, y una voluntad de reflexión, que permita que sean los alumnos quienes decidan si lo realizado presenta un nivel que les permita continuar adelante, o si es necesario revisar y volver a practicar lo consignado.

En este punto, el uso de una bitácora se explica nuevamente desde la continuidad del trabajo, hoja tras hoja, sin tachar, sin eliminar (cuando consideramos que nos equivocamos, la tendencia natural es “arrancar la hoja y deshacernos de toda evidencia del error”). El alumno puede y debe permitirse equivocarse, porque justamente se reconoce al “error” como parte sumamente importante del aprendizaje, del cual se construye el conocimiento a partir de la postura crítica y la reflexión.



Así, el uso de la bitácora se va construyendo, entonces, como una estrategia y herramienta con gran potencialidad, que invita a seguir siendo explorada y adquiere cada vez mayor relevancia en la construcción del conocimiento, tanto de la disciplina en particular, como de las fortalezas y debilidades de cada participante del proceso de enseñanza y aprendizaje.



Fotografía: Alumnos dibujando en la bitácora



1.- INTRODUCCIÓN

Las asignaturas relacionadas con el dibujo, tanto de diseño, de arte, o técnico, promueven el desarrollo de los lenguajes gráficos para construir y transmitir ideas, como así también registrar el mundo de las formas, de los espacios y de los objetos.

Este desarrollo potencia la capacidad de observar, analizar, y representar a través de registros gráficos y generar imágenes de producción personal, comprometiendo así al alumno con sus procesos de construcción de determinados saberes que el docente planifica intencionalmente.

Una de las maneras en las que se desarrollan estos recorridos y aprendizajes, es a través de instancias más “informales” de experimentación. Para ellas, utilizamos la bitácora.

De la misma manera que los navegantes utilizaban la bitácora como elemento para planificar sus viajes, y luego, para registrar los acontecimientos sucedidos en el transcurso del mismo, este trabajo explica como se retoma esa idea de bitácora para emprender el camino de la exploración y el aprendizaje del dibujo.

Esta bitácora pretende ser una estrategia para los docentes, y una herramienta para los estudiantes. La doble función se explica en el uso que cada miembro del proceso de Enseñanza y Aprendizaje realiza de este particular elemento. Y, en el camino, se pueden reconocer y conformar nuevos usos y utilidades.

2.- METODOLOGIA

La implementación de la bitácora dentro del aula depende de la organización general de las actividades y de la planificación del docente.

Como se explicó en la introducción, se utiliza para instancias más informales, individuales, y que atiendan al desarrollo de las actividades, destinando un tiempo en el aula para las prácticas mediadas por los docentes, pautadas, pero que pueden ampliarse con el trabajo y exploración en el hogar, contemplando la posibilidad de utilizar la bitácora para plasmar ideas basadas en propuestas, búsquedas, gustos e intereses personales.

De esta manera, la bitácora se presenta como un dispositivo personal, subjetivo, del que los alumnos se apropian. Esto le permitirá ampliar el conocimiento dentro del campo de

trabajo propuesto como así también reflexionar sobre la intencionalidad de su producción, otorgándole así un lugar específico a la dimensión de interpretación y valoración personal.

3.- DESARROLLO

Una de las primeras actividades en la implementación de la bitácora en el aula, es la personalización de la misma por parte del alumno, hacerla formar parte de su acervo de herramientas y dispositivos para estudiar.

La bitácora es una herramienta de trabajo que acompaña a los estudiantes en el trayecto de su primer año, por esta razón se propone para generar un mayor vínculo la intervención de la tapa y contratapa mediante un diseño personal que trabaja la combinación de puntos, líneas y formas con la aplicación de una propuesta cromática (monocromía) en función a los colores asignados para cada curso. (Fig. 1) En este proceso de intervención la bitácora cumple dos funciones, por un lado, ser el soporte a intervenir, por otro ser el medio por el cual se registran los diseños para dicha intervención.

Por medio de esta propuesta el estudiante le otorga a la bitácora su impronta personal. A través de sus trazos y pinceladas deja su huella y los aprendizajes realizados hasta el momento de una manera subjetiva pudiendo tomar decisiones sobre la composición, pero sin dejar de lado sus propios gustos.



Fig. 1 – Alumno diseñando la tapa de su bitácora.

La importancia de personalizar la bitácora radica en la posibilidad de que cada sujeto vea en ella sus propios anhelos y vivencias. Cada estudiante tiene su trayecto, su historia, experiencias desarrolladas en los distintos ámbitos que frecuenta (familia,



escuela, club, teatros y centros culturales, la calle, etc.), en ese trayecto intervienen elementos propios de la sociedad a la que pertenece lo que incide directamente sobre su formación como sujeto y sobre sus propios gustos y pasiones.

Se ha dicho anteriormente que la bitácora pretende ser una estrategia para los docentes, y una herramienta para los estudiantes. La doble función se explica en el uso que cada miembro del proceso de Enseñanza y Aprendizaje realiza de este particular elemento. Y, en el camino, se pueden reconocer y conformar nuevos usos y utilidades.

Para el docente, la bitácora tomará un rol de planificadora, donde se exploran diferentes modos de abordaje de la enseñanza, indaga en formas de acercamiento al aprendizaje del alumno, en un continuo ida y vuelta entre sus propuestas y las respuestas de los estudiantes.

Para ello, el diálogo es el eje que estructura la interacción con el estudiante, estableciéndose así un interés para exponerlo a descubrir el medio (tanto social como natural), a percibir y pensar en el entorno (familia, con la/s institución/es), además de estimularlo a formar imágenes mentales que construye a partir de diversos dispositivos, involucrando así cuestiones vinculadas al desarrollo de la percepción y a las emociones y animarlo hacia un desarrollo de los valores sensibles del medio. Todo esto tendiente a otorgarle un espacio para la construcción de registros gráficos que estimulen un proceso de pensamiento y cognición hacia el campo de la autonomía.

Lo anterior nos proporcionará un ámbito de flexibilización hacia el desarrollo gráfico motriz, es decir, un proceso de discernimiento personal sobre lo aprendido, generando así una instancia de diálogo vinculado hacia la predisposición al cambio sobre aquellas cuestiones que moldearon y dieron forma a instancias morfológicas adquiridas desde la niñez (tal es el caso de determinados registros gráficos tales como el dibujo de árboles, montañas, nubes y figura humana), una fluidez en los procedimientos y técnicas aplicables al desarrollo gráfico como así también escuchar sus aportes que estimulen la originalidad de la producción.

Para el alumno, será un elemento donde puedan realizar exploraciones, prácticas, experimentaciones, entendiendo este accionar como un proceso de reflexión,

introspección, donde se va construyendo la autonomía y se van adquiriendo los aprendizajes y destrezas. También será el lugar donde se desarrollen los procesos de diseño, los procesos de pensamiento.

En este sentido, en el proceso de diseño la bitácora interviene de forma relevante como herramienta capaz de posibilitar los procesos en la construcción de la forma, entendiendo forma como todo lo que rodea al sujeto.

Si bien los estudiantes necesitan de un tiempo para descubrir, reconocer, comprender la realidad esto no puede sostenerse solo con la percepción. La utilización de la bitácora permite plasmar lo que el sujeto piensa, razona, proyecta, aquello que tiene por entendido como también aquello sobre lo cual duda. (Fig. 2)



Fig. 2 – Experiencias con trazo y técnicas gráficas.

En este trabajo, se va desarrollando, además, la autonomía del alumno. El camino hacia la autonomía es un proceso continuo; no tiene fin. El horizonte se halla en el infinito del saber; donde la mirada del otro se percibe como constructora de conceptos pertinentes para reinterpretar lo que suponíamos como resuelto.

Todos necesitamos directrices que nos habiliten continuamente a decodificar los componentes estructurales de lo trabajado. El medio se constituye como un continuo palimpsesto que nos habilita a reinscribir sobre lo trabajado, dando así una continuidad a los procesos evolutivos cognitivos, donde se le otorga al conocimiento una disposición flexible y permeable hacia la aceptación de diversos modos de acciones y comprender que existen caminos heterogéneos para resolver determinados problemas planteados.

Las propuestas para la bitácora surgen en primera instancia a partir de pequeñas consignas de ejercicios que apuntan a objetivos distintos por ejemplo la adquisición de



destrezas en cuanto a la práctica del trazo, el reconocimiento de los elementos primarios de la forma, así como propuestas en donde la impronta personal juega un papel importante.

La bitácora registra el aprendizaje hecho acción, da cuenta de las búsquedas realizadas por el estudiante, los aciertos y certezas, los obstáculos que se presentan que son nuevos inicios para otras búsquedas.

En el proceso de diseño los aprendizajes se manifiestan mediante etapas, una especie de ramificación de acciones, momentos, accidentes, conductas que concluyen en la forma buscada o la transformación de la misma de acuerdo a una intención determinada, de eso se trata el pensamiento creativo.

Con el trabajo en bitácora (Fig. 3) se espera que el estudiante pueda combinar las ideas de una manera más relajada, es decir, que se permita probar una y otra vez los distintos procesos que considere pertinentes en la realización de la forma.

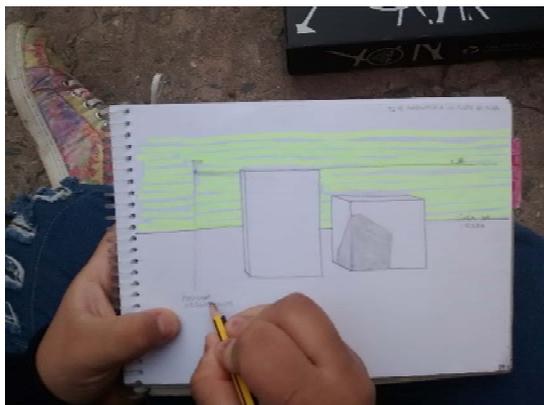


Fig. 3 – Croquis a un punto de fuga. Práctica.

Si bien existen instancias donde el trabajo en bitácora requiere del seguimiento del docente también se proponen momentos donde el estudiante se encuentra solo con su herramienta y debe tomar decisiones que implican volcar todo lo aprendido. Apropiarse del área de trabajo y el ordenamiento de los elementos en función de las ideas pensadas implica cierta autonomía y seguridad de sus posibilidades, así como permite reforzar su identidad.

Esas decisiones en cuanto a seguir practicando, o continuar con nuevos caminos, está estrechamente relacionado a que el alumno logre comprender de qué manera y en qué grados va construyendo y aprehendiendo los conocimientos planificados por el docente.

En este punto, el uso de una bitácora se explica nuevamente desde la continuidad del trabajo, hoja tras hoja, sin tachar, sin eliminar (cuando consideramos que nos equivocamos, la tendencia natural es “arrancar la hoja y deshacernos de toda evidencia del error”). El alumno puede y debe permitirse equivocarse, porque justamente se reconoce al “error” como parte sumamente importante del aprendizaje, del cual se construye el conocimiento a partir de la postura crítica y la reflexión. Este concepto, construido desde la infancia, hace replantearnos sobre lo que está mal (o incorrecto) y aprender sobre lo que está bien (según para quién o para qué), y eso dependerá de la intencionalidad que le otorgamos a la palabra. El “error” se da cuando consideramos correcto algo que no lo es, y entonces, descubrir ese desacierto y adquirir otros aciertos es un momento importante en el cual se producen los aprendizajes.

Es necesario, aquí, explicar nuestro posicionamiento frente a este tipo de situaciones de aprendizaje.

En otros tiempos, se construían y diseñaban las planificaciones, estrategias metodológicas y marcos teóricos teniendo en consideración el contenido específico más que al sujeto de aprendizaje. Desde finales del siglo XX y hasta la actualidad diferentes planteos, en el ámbito educativo, han llevado a reformular ciertas metodologías trazadas desde los ámbitos académicos.

De la dimensión de la integración pasamos a la inclusión para llegar a trabajar sobre un sujeto con determinadas barreras para el aprendizaje y la participación. Estos planteos están referidos a cómo construye el niño o el adolescente sus prácticas educativas diarias. En general, se toma al “error” como la dificultad a la que se enfrenta el sistema educativo ante la viabilidad de que el niño no aprende porque comete errores. Es en este punto que nos planteamos cuál es el valor y peso que se le otorga al error dentro del sistema, y cuál el que pretendemos otorgarle en nuestras prácticas cotidianas.

Desde nuestro posicionamiento didáctico reconocemos que hay una gran variedad de respuestas, pero decidimos trabajar desde la idea de deconstruir el “error” como concepto negativo e incluirlo como parte esencial del proceso de aprendizaje, de esta manera, se potencia la construcción del conocimiento desde diferentes perspectivas.



4.- CONCLUSIONES

A partir de la puesta en práctica de las propuestas elaboradas para el grupo de alumnos se puede referenciar que las expectativas se corresponden con que el estudiante adquiera determinados criterios para que, durante su trayecto gráfico escolar, logre una construcción de saberes relativos al dibujo mediante la participación activa y autónoma en prácticas grafo motrices cotidianas, propicie el respeto y cuidado por el material de trabajo, un cuestionamiento de las representaciones estereotipadas, un abordaje de problemáticas propias del medio (tanto social como natural), a un desarrollo crítico de lo aprendido a partir de su cuerpo y el entorno, estrategias que lo habilite a interpelar todo aquello que se le presente ante los sentidos y estados de ánimo, desde una perspectiva crítica y constructiva y que le permita lograr una imagen personal a partir de una elección, organización, coordinación y sistematización de los estímulos logrados a través del diálogo y la mediación con el docente.

La utilización de la bitácora le da al alumno mayor seguridad, lo posiciona como constructor de su propio proceso de aprendizaje, y colabora en el desarrollo de su creatividad, autonomía y mirada reflexiva de su trabajo.