

Reinventar la ciudad, desarrollo de las competencias básicas a través de un proyecto de creación urbana

*Reinventing the city, development of basic skills
through a project of urban development*

RICARD RAMON CAMPS*

Artigo completo submetido a 30 de abril e aprovado a 23 de maio de 2015.

*España, Profesor y artista visual. Doctor por la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación. Universidad de Valencia (UV). Licenciado en Bellas Artes por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV). Máster en Gestión Cultural, UPV. Licenciado en Historia del Arte por la Facultad de Geografía e Historia, UV.

AFILIAÇÃO: Universidad de Valencia. Facultad de Magisterio. Instituto de Creatividad e Innovaciones Educativas. Avinguda dels Tarongers, 4, 46022 València, España. E-mail: ricard.ramon@uv.es

Resumen: El texto presenta los resultados de una experiencia pedagógica centrada en el desarrollo de un proyecto de educación artística, que consiste en la elaboración de proyectos de intervención urbana en su propio barrio. El artículo demuestra como a partir de la educación artística, se pueden desarrollar todas las competencias básicas educativas, argumentando la necesidad de la práctica y la presencia de esta área en el currículum, y las ventajas de la educación por proyectos basada en artes, de una forma integral, en la educación general.

Palabras clave: competencias / proyectos / educación / ciudad / entorno.

Abstract: *This paper presents the results of an educational experience focused on the development of an arts education project, which involves the drafting of urban intervention projects in their own neighbourhood. The article shows how, from arts education, all core educational competencies can be developed, arguing the need for practice and the presence of this area in the curriculum. It also argues the advantages of education through projects based on arts, in general education, in a comprehensive manner.*

Keywords: *skills / projects / education / city / environment.*

Introducción

El trabajo presenta el desarrollo y las conclusiones de un proyecto de innovación educativa, surgido desde el área de educación artística, realizado con alumnado de educación secundaria, en un centro escolar de la ciudad de Valencia, en España. El proyecto fue premiado y subvencionado por el gobierno local de la Comunidad Autónoma Valenciana, como proyecto de innovación educativa por parte de la Conselleria de Educación, un órgano de gobierno de esa región.

Nuestro estudio, se centra en argumentar de que forma se han adquirido y trabajado las competencias básicas que, en el momento del desarrollo del proyecto, indicaba la legislación educativa actual en el ámbito de la educación reglada en España, y más específicamente en la comunidad autónoma en la que se sitúa el centro, durante todo el proceso de trabajo.

Nuestro interés específico no se centra tanto en dichas competencias concretas o en ensalzar el valor de las mismas, sino más bien, en demostrar como a través de un proyecto de investigación y creación artística, desde la materia de Educación Plástica y Visual, se desarrolla un proceso de aprendizaje y de adquisición de conocimientos y competencias muy amplia, reivindicando la necesidad de los estudios artísticos y sus posibilidades, como base metodológica y conceptual de una educación global basada en artes.

Para ello, el texto analiza la forma en que se ha trabajado cada una de las ocho competencias básicas tal y como aparecen reflejadas y desarrolladas en el libro de Amparo Escamilla (2008): Competencia en comunicación lingüística, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, tratamiento de la información y competencia digital, competencia social y ciudadana, competencia cultural y artística, competencia para aprender a aprender y autonomía e iniciativa personal. Al mismo tiempo se narra la evolución y características del proyecto, en función de los objetivos de nuestro análisis.

1. El proyecto

El proyecto que hemos desarrollado lleva por título "Observatorio 2.0. La escuela proyecta Patraix." Patraix es el nombre del barrio de la ciudad en la que se sitúa el centro educativo Hermes, donde se desarrolla el proyecto. Se trata de la segunda edición de una serie bienal, que consiste en la creación de propuestas de transformación y reinención urbana y de usos sociales, del propio entorno del barrio de residencia del alumnado. A través del análisis y estudio de su propio territorio, de la observación y análisis previo del entorno cultural y de la propia cultura visual que el alumnado posee, se genera un proceso de conocimiento



Figura 1 · Alumnos trabajando en los proyectos de su ciudad ideal. Fuente: propia.

Figura 2 · El alumnado trabajando en el montaje de la exposición. Fuente: propia.

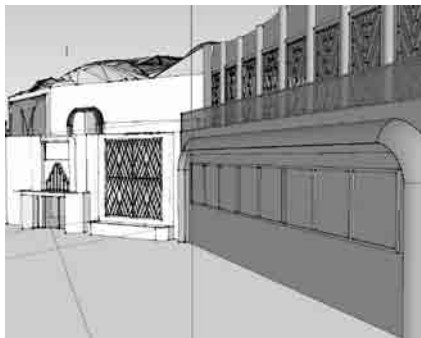


Figura 3 · Ejemplo de uno de los bocetos realizados en el desarrollo de los proyectos.
Fuente: propia.

Figura 4 · Proyecto elaborado por los alumnos utilizando *Google SketchUp*. Fuente: propia.

Figura 5 · Alumnos trabajando en las últimas fases de su proyecto. Fuente: propia.

y reflexión crítica en torno al espacio vital y existencial en el que los alumnos desarrollan su propia vida.

El punto de partida es la observación de la realidad visual con la que ellos y ellas conviven a diario, su propio entorno urbano, y por extensión su entorno sociocultural, en el que intervienen de forma activa, no únicamente a través de la experiencia de la observación previa, sino proponiendo intervenciones culturales reflejadas en sus propios proyectos artísticos. En este sentido los trabajos sobre la implicación de la ciudad y el entorno urbano en los procesos educativos del profesor Ricard Huerta (2015, 2014, 2008) nos han servido de guía y referencia didáctica y metodológica a la hora de plantear nuestro proyecto.

De manera cooperativa, los alumnos de educación secundaria, han planteado propuestas de intervención urbana sobre espacios elegidos por ellos mismos de su propia ciudad, mediante la elaboración y presentación de maquetas con el desarrollo material de las ideas trabajadas y elaboradas en sus propios procesos de investigación previa (Figura 1).

Finalmente, la experiencia consigue que se sientan partícipes en su desarrollo, ya que el proyecto concluye con la exposición pública de todos los trabajos, con reflexión debate y participación ciudadana, traspasando los límites del ámbito estrictamente escolar y legitimando las propuestas artísticas de los alumnos (Figura 2).

2. El desarrollo de las competencias a través de la educación por el arte

En esta segunda parte del texto, se analiza y argumenta la manera en la que se han desarrollado en el proyecto, todas las competencias básicas, tal y como hemos reseñado en la introducción previa, para demostrar como a través de proyectos de educación artística, se pueden elaborar procesos de aprendizaje completos y complejos, validando la importancia y la necesidad del área específica de educación artística en el panorama y los programas educativos generales, que tan amenazada se encuentra, especialmente en el contexto político y legislativo español.

Pero más allá de lamentarnos por la situación, nosotros proponemos actuar desde la acción, mediante la realización de este tipo de proyectos y su posterior difusión, como método de investigación en torno al valor objetivo y demostrable de la educación basada en artes, en los procesos de adquisición de competencias y en el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos de educación formal. Como afirma y demuestra muy acertadamente la profesora Andrea Giráldez:

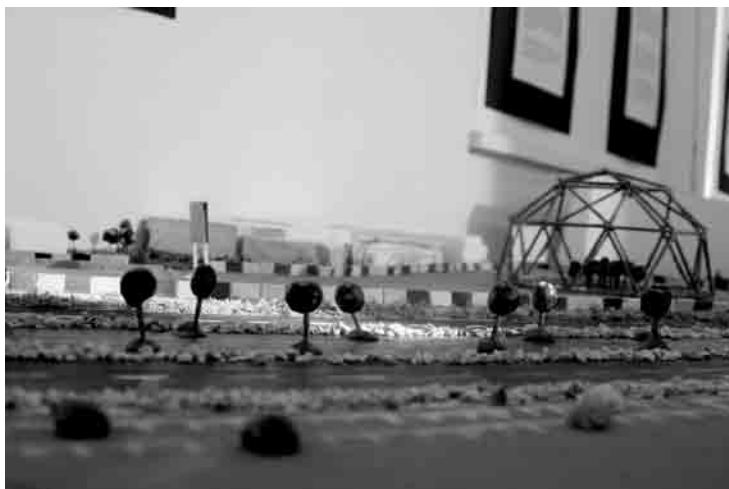


Figura 6 · Detalle de uno de los proyectos.
Fuente: propia.

Figura 7 · Vista general de la sala donde se realizó la exposición final. Fuente: propia.

El valor de las artes en la educación debería considerarse como intrínseco a la hora de definir y promover las competencias clave necesarias para ampliar el ámbito de desarrollo personal, desarrollar habilidades interpersonales, promover el pensamiento creativo y crítico, y mejorar los resultados en otros ámbitos del aprendizaje (Giráldez, 2007: 60).

2.1 Aprender a comunicarse con el lenguaje escrito y asumir la competencia matemática

Uno de los aspectos fundamentales en todo proceso educativo es el de adquirir la competencia lingüística, el uso y la comprensión correcta del lenguaje se pueden y se deben trabajar desde proyectos de educación artística. En este caso, la necesidad de redactar las ideas con las que construir cada uno de los proyectos, una memoria escrita del mismo, su exposición oral, tanto a sus compañeros como a los asistentes a la exposición final y la redacción de una síntesis escrita para ser expuesta junto a cada proyecto, conllevan un extenso trabajo de desarrollo de esta competencia.

Por lo que respecta a la competencia matemática, esta se trabajó de manera también muy extensa, a través de la resolución de problemas que implica la elaboración de un proyecto de intervención urbana. El alumnado se enfrentó a la necesidad de elaborar cálculos, proporciones sobre un plano y cálculo y aplicación de escalas. Todos los proyectos eran maquetas a escala, se trabajó intensamente en la relación de la idea o propuesta proyectada y la realidad física y geográfica del entorno, con todo ello, la matemática aplicada fue percibida como un instrumento al servicio de un proyecto artístico y puramente creativo (Figura 3).

2.2 Interactuar con el entorno físico, cultural y digital

Si existe un aspecto que se ha desarrollado de forma intensa y muy directa, ya que es imprescindible el conocimiento y el contacto con el propio entorno urbano, su comprensión y asimilación para generar propuestas de intervención y transformación sobre el mismo, es el de la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Los trabajos de los alumnos, se han basado en intervenir en su propio entorno real, con lo que las sesiones de trabajo para explorar y conocer dicho entorno al máximo, fueron muy intensas, con salidas constantes al espacio donde iban a ubicar sus proyectos, fotografías, mediciones sobre el terreno, para tener en cuenta la adaptación de sus propuestas a la realidad física del espacio, etc.

Es básico, para el conocimiento del entorno a trabajar, la búsqueda de información y su clasificación así como la necesidad de utilizar las nuevas

tecnologías en el desarrollo de los proyectos. Algunos alumnos utilizaron herramientas de creación digital como *Google SketchUp*, para la virtualización y visualización de las ideas expuestas en los proyectos (Figura 4). Además todos trabajaron previamente el entorno mediante mapas y planos, y tuvieron que recopilar, ordenar y clasificar información a la hora de plasmar su creatividad en un entorno real, y construyendo un proyecto también real.

2.3 Vivir en sociedad y desarrollarse culturalmente

La competencia social y ciudadana es un aspecto básico en el proyecto, ya que se trata de intervenir en el espacio social y ciudadano por excelencia, que es el propio entorno urbano, para generar nuevos proyectos que generen a su vez nuevas interacciones sociales. Además, el propio desarrollo del proyecto genera interacción social y ciudadana, empezando por la propia participación y interés de los alumnos en ser parte activa de su propia sociedad y no conformarse con una actitud de observación pasiva.

Junto a ello, la necesaria interacción y puesta en práctica del debate de sus proyectos evaluados y juzgados por la comunidad educativa (padres, madres, profesorado, compañeros) y social (vecinos del barrio a título individual y colectivo), genera una interacción ciudadana que trasciende la vida escolar, en ocasiones demasiado encerrada en la propia institución y en la formalidad académica, y convierte el proceso educativo y la práctica del arte, en una experiencia artística al servicio de la sociedad y la construcción de valores patrimoniales de comunidad.

Obviamente, la competencia cultural y artística, es la que se trabajó de manera prioritaria, tratándose de un proyecto de educación artística. En este sentido, el trabajo cooperativo de taller, natural de nuestra disciplina, fue el eje central en que se fue desarrollando todo el proyecto. La plasmación de esbozos, dibujos, estudio y manipulación de fotografías, se trabajaron de manera directa en la creación y diseño originales de un proyecto de desarrollo y transformación urbana. Junto a la construcción de las propias maquetas y todo el trabajo artístico vinculado a la creación de este proceso (Figura 5).

Se hizo hincapié en la sensibilización hacia el patrimonio en su conjunto, durante la elaboración de todos los proyectos, y la reflexión y concienciación sobre la importancia del factor estético del entorno y su influencia en nuestras propias vidas, que tuvo un papel fundamental en el planteamiento y la presentación final de cada trabajo.

2.4 El aprendizaje autónomo y la iniciativa personal

El desarrollo de un proyecto propio, aunque sea a pequeña escala (Figura 6), como los elaborados por los alumnos en la experiencia presentada, genera la necesidad de evolucionar, cambiar y adaptarse, por lo que el proceso de aprendizaje autónomo y la capacidad de aprender a aprender, se desarrollan de forma muy directa, en la propuesta elaborada y presentada.

Los alumnos toman conciencia de la necesidad de aprender por sí mismos, a través del proceso de investigación basado en artes en los que están inmersos con la elaboración de sus proyectos. Así mismo, al tratarse de un proyecto colectivo de intervención, obliga a trabajar los aspectos vinculados a la competencia de autonomía e iniciativa personal, tomando decisiones, presentando y defendiendo propuestas frente a sus compañeros y, finalmente frente al profesorado y la comunidad social de su entorno (Figura 7).

Conclusiones

Con la experiencia presentada en esta investigación, hemos demostrado el valor que las artes o la educación a través de la experiencia artística, desarrolla en el ser humano, todas las competencias educativas necesarias para su correcto desarrollo completo y integral, como afirman también numerosos estudios en otros ámbitos científicos.

Diversos estudios en los campos de la neurología, psicología, antropología, sociología y pedagogía, han demostrado que cuando el ser humano ejercita o disfruta de las disciplinas artísticas, despierta su capacidad para aprender y jugar libremente con los diversos lenguajes expresivos. Las artes le brindan al individuo diferentes formas de estructurar el pensamiento y las emociones; desarrollan su inteligencia; inciden en su desarrollo psicomotriz; refuerzan su capacidad de socialización, de disciplina auto consciente; y le abren la posibilidad de explorar todas sus capacidades humanas, en una formación integral, que contempla así mismo los aspectos socioculturales (Fernández & Chavero, 2012: 26).

De esta forma, reclamamos la necesidad de elaborar proyectos artísticos como base de propuestas de investigación y metodología educativa, como el que hemos presentado, ya que favorecen la asimilación de las competencias básicas por parte del alumnado. Al mismo tiempo que fomentan especialmente la creatividad y la vinculación y participación directa con las problemáticas del propio entorno cotidiano, contribuyendo de manera positiva a su resolución y estimulando la convivencia y la creación de sentimientos de comunidad y de espacios, experiencias y tiempos compartidos.

Referencias

- Escamilla González, Amparo (2008) *Las competencias básicas. Claves y propuestas para su desarrollo en los centros*. Barcelona: Graó.
- Fernández, Silvia, & Chavero, Gerardo (2012) "Las competencias artísticas en la enseñanza del arte." *Decires, Revista del Centro de Enseñanza para Extranjeros* 14 (17): 9-58.
- Giráldez, Andrea (2007) *Competencia cultural y artística*. Madrid: Alianza Editorial.
- Huerta, Ricard (2008) *Museo tipográfico urbano. Paseando entre las letras de la ciudad*. Valencia: Universitat de València.
- Huerta, Ricard (2014) "La mirada de los docentes hacia su ciudad: identidades urbanas y educación patrimonial." *Pulso* 37: 127-147.
- Huerta, Ricard (2015) *La ciudad y sus docentes. Miradas desde el arte y la educación*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.