

UNA PROPUESTA DE INTERACCIÓN EN LA EDUCACIÓN PÚBLICA





Montevideo, octubre de 2015

El patio de la Sede Central del CETP - UTU en imágenes.
Una propuesta de interacción en la educación pública.

Directora General: María Nilsa Pérez Hernández
Consejero: Miguel Venturiello
Consejero: César González

Javier Acuña - Andrea Cantarelli
Email: coordinadoresureps@gmail.com
 <https://twitter.com/ureps> #utupodesta

Dirección de Comunicaciones: Tania Tabárez
Diseño y diagramación: Yanela Albornoz
Fotografía: Natalia Fernández
Corrección: Laura González

CETP - UTU
Versión 1.



*Agradecemos profundamente por su colaboración
a Fernando Stevenazzi y Emilio Coedo.*

CONTENIDO

Introducción.....	5
El patio de la Sede Central del CETP - UTU en imágenes.....	6
¿Por qué Arte y Diseño Industrial para la educación? El legado de Figari.....	9
El patio de un centro educativo: Espacio público y político.....	11
Una propuesta de interacción en la educación técnica.....	12
Propuesta de actividades de aprendizaje.....	12
El proceso interactivo.....	14
Encuentro con los recursos digitales disponibles: Descripción y usos.....	15
Una invitación a diseñar actividades de aprendizaje.....	19
Una invitación a trabajar en proyectos.....	20

INTRODUCCIÓN

En este documento se presentan reflexiones teóricas, actividades de aprendizaje y recursos educativos digitales vinculados con la Muestra de obras escultóricas de Octavio Podestá instalada en el patio de la sede central del CETP UTU (ubicado en la calle San Salvador entre Magallanes y Minas de la ciudad de Montevideo).

Este trabajo constituye una primera versión de una propuesta educativa que involucra distintas dimensiones (educación técnica, arte, diseño industrial, trabajo y tecnología, entre otras) la que se espera crezca en base al aporte de actividades y reflexiones por parte de estudiantes y docentes.

Los recursos educativos que se presentan han sido diseñados con el objetivo de promover la interacción con la obra del autor, con su concepción de trabajo y educación.

Las tecnologías de la información y comunicación que se utilizan posibilitan otras formas de concebir el espacio y el tiempo en que se producen las experiencias educativas.

Pero además, las reflexiones que se presentan intentan ser una excusa para introducirnos en la historia de la educación institucional y reflexionar sobre la herencia cultural que ha dejado la modernidad, sus potencialidades y limitaciones.

En definitiva, en este documento se presentan una serie de piezas formativas que buscan promover en forma colectiva la construcción de conocimiento.

EL PATIO DE LA SEDE CENTRAL DEL CETP - UTU EN IMÁGENES





¿POR QUÉ ARTE Y DISEÑO INDUSTRIAL PARA LA EDUCACIÓN?: EL LEGADO DE FIGARI

Este trabajo se mira en el espejo de la concepción pedagógica del arte y el diseño para el desarrollo de la industria nacional, presente en toda la obra del Dr. Pedro Figari.

El concepto de educación integral es el núcleo ideológico, pedagógico y filosófico de Figari, siendo el arte y el diseño industrial componentes esenciales para fomentar las relaciones sociales y de producción nacional. Lo fundamenta en el año 1900¹ a través de un plan y un proyecto de reestructuración de la educación técnica, con la intención de crear la Escuela de Artes y Oficios.

En junio de 1900 expresa su pensamiento sobre arte:

“...sin el arte, quedan reducidos los elementos del trabajo útil y honesto; sin el arte el trabajo se desprecia, no llega a realizarse en la totalidad de sus valores ni de su realidad intrínseca. Si se excluye el arte de la acción social, se sanciona una tesis que puede complacer a la política colonial, más no, de ningún modo, a las ambiciones legítimas de una nación libre y adelantada” (Libro de Actas año 1900).

Figari entiende el arte como acción, como agente de cambio para generar conciencia nacional a partir de todas las dimensiones del trabajo: a partir, en él y a través de él. La producción industrial nacional puede ser defendida desde las artes y más aún “precisamente así se fomentarían muchas nuevas y pequeñas industrias” (Figari, 2007:10).

La enseñanza del arte aporta al estudiante el “buen criterio” para su formación integral. Implica crear siendo conscientes, tomando la iniciativa como estudiantes y trabajadores, de decidir qué, para qué y para quién se diseña. Hacia fines del siglo XIX y principios del siglo XX, en Uruguay irrumpe del mundo europeo el *Art Nouveau*, con un criterio estético definido desde el exterior. Por este motivo -entre otros tantos- Figari entiende que la Escuela de Artes y Oficios debe enseñar desde el criterio propio, honesto, con simplicidad, belleza y con bajo costo para todos. En el mismo siglo, en Alemania se creaba la primera Escuela o *Bauhaus*² europea con características similares a la proyectada por Figari en América Latina.

La proyección pedagógica del autor basado en el arte y diseño, como pieza única, original y capaz de diferenciarnos (de los países europeos) para conformar un país cuya producción industrial tuviera identidad y cultura nacional, constituye un caso singular de América Latina.

¹ Defiende ante la Cámara su proyecto de creación de la Escuela de Artes y Oficios. Libro de actas Museo Figari.

² *Bauhaus* fue la escuela de arte, diseño y arquitectura fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar (Alemania).

El proyecto no prosperó, debido a desacuerdos políticos y económicos en dicho momento histórico, pero la modernidad ha dejado importantes legados culturales en Uruguay. Uno de ellos es sin duda la concepción pedagógica ligada a la figura del Dr. Figari.

Esta aproximación realizada a la concepción de arte y diseño industrial, constituye una excusa para continuar explorando e investigando con estudiantes, docentes y colectivo en general.

En este sentido, formulamos las siguientes interrogantes: ¿cuál ha sido la influencia de las ideas filosóficas, políticas y pedagógicas de Figari sobre los docentes y artistas uruguayos? ¿Ha incidido la conformación del buen criterio en la enseñanza técnica en la actualidad? ¿Qué se entiende por educación integrada? ¿Cómo la concibe la institución en la práctica?

A propósito de lo dicho, la obra escultórica de Octavio Podestá instalada en el patio de la institución viene a explicitar esa posibilidad de trabajo integrado y es en sí misma una invitación a abordar esta línea de acción.

BIBLIOGRAFÍA

Figari, P. (2007). Educación y Arte. Montevideo, Ministerio de Relaciones Exteriores. C.E.T.P.
Libro de Acta del CETP-UTU. Año 1900. Archivo Pedro Figari.

EL PATIO DE UN CENTRO EDUCATIVO: ESPACIO PÚBLICO Y POLÍTICO

Las obras escultóricas de Octavio Podestá intervienen en un espacio educativo público que es en sí mismo un lugar de interacción, ya que el patio es un ámbito de conexión, recreación y encuentro entre los distintos actores de la institución. En el patio de la institución está ocurriendo lo que Arendt (1997) denomina acción, como *initium*, comienzo no de algo, sino de alguien. Las obras escultóricas están aconteciendo en el espacio, accionando y actuando en él. Cada elemento colocado de esa manera en el espacio activa el propio espacio que lo envuelve (Rubilar, 2014:10) y a las personas que lo ocupan.

Este patio es un lugar que habilita la “aparición” de una cultura plural, por ende propicio para que acontezca la pluralidad de acciones inesperadas, educativas y políticas.

Esta intervención educativa y política, invita a la sociedad uruguaya, y en especial a las instituciones educativas, a replicar esta intención de formar parte del espacio, para a partir de allí tomar la iniciativa de actuar con los demás.

BIBLIOGRAFÍA

- Arendt, H. (1997). ¿Qué es la política? Ediciones Paidós: Barcelona.
- Rubilar, (2014). Octavio Podestá. Consultado en <http://homenajeutopodesta.tumblr.com/catalogo> en setiembre de 2015.

UNA PROPUESTA DE INTERACCIÓN EN LA EDUCACIÓN TÉCNICA

El objetivo de este documento es presentar el diseño conceptual de una serie de actividades de aprendizaje -entre muchas posibles- que pueden aplicarse durante la visita a la exposición de Octavio Podestá.

Estas líneas de acción tienen un doble propósito:

- Fomentar la interacción de estudiantes, docentes y público en general con la obra escultórica.
- Aportar un marco metodológico para la exploración de objetos culturales a partir del uso de dispositivos digitales móviles, desde la perspectiva de la museografía interactiva.

Para este plan ha sido medular la valoración del grado de adherencia que tienen actualmente los teléfonos digitales móviles en las personas, especialmente en los jóvenes. El término “adherencia” refiere a la necesidad de tenerlos o mirarlos constantemente, a la molestia cuando no accedemos a ellos, a la multiplicidad de acciones que depositamos en esta tecnología (GPS, mensajería, redes sociales, reloj, agenda, alarma, etc.).

En base a esa valoración es que se considera relevante experimentar su utilización en actividades de aprendizaje interactivas. Es decir, utilizar la realidad de que distintas personas en diferentes lugares y contextos portan dispositivos tecnológicos cuyas prestaciones permiten amplificar nuestras capacidades humanas.

En este contexto, presentamos una propuesta educativa que consiste en explorar el mundo que nos rodea valiéndonos de herramientas que llevamos con nosotros. Se han considerado conceptos relevantes en relación a la potencialidad de la lectura y escritura hipertextual y a la interacción persona-máquina como favorecedora de procesos de enseñanza y aprendizaje activos.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En la etapa de diseño de esta actividad educativa, se ha partido del supuesto de que la educación es una forma de explorar el mundo y en consecuencia, resulta fundamental interactuar con el entorno.

Las actividades concretas que se proponen están orientadas a explorar qué posibilidades ofrece a la educación el paradigma de la museografía interactiva. La estrategia inicial es identificar marcas (códigos QR³) que se encuentran en las esculturas de Octavio Podestá y activar el contenido digital que éstas referencian por medio de un dispositivo digital móvil, de forma de añadir nuevas capas de información.

³ El código QR es un medio que permite conectar la información contenida en el soporte papel, en este caso, con información contenida en el entorno digital virtual. Habilita una forma de lectura hipertextual que involucra distintos soportes de lectura y escritura.

Quienes visiten la exposición, además de contemplar las esculturas (cuestión que es primordial y que es básica para todas las otras facetas de estos nuevos aprendizajes) podrán acceder a nuevos contenidos educativos sobre las mismas y su autor. Por lo tanto, se genera un entorno de realidad mixta que combina el entorno físico y el entorno digital virtual, con el objetivo de incentivar un aprendizaje exploratorio y favorecer la interacción entre los visitantes y con los objetos culturales.

La actividad que se propone está basada en el paradigma de interacción de la realidad mixta, algo cercano a lo que se conoce como “realidad aumentada”. Es decir, que a la vez que se observa un objeto físico, emerge información en formato digital que aporta otros datos relacionados con dicho objeto y ambos se pueden apreciar conjuntamente de forma superpuesta.

“La Realidad Aumentada usando espacios físicos coloca sobre ellos las palabras, las imágenes y la interacción no se produce tocando esos objetos sino colocando entre objeto y el lector un instrumento como un Smartphone. Y esa acción-interacción (porque recibe una respuesta) produce la emergencia de las palabras bajo ese objeto plegado” (Rodríguez de las Heras, 2014. Máster en Gestión y Producción en e-Learning”. Universidad Carlos Tercero de Madrid).

A decir de Rodríguez de las Heras, la cultura digital, más cercana a la oralidad, da lugar a la recuperación de la memoria nemótica, dando lugar a las palabras a partir del detalle de los objetos. Un ejemplo es lo que sucede con el hipertexto, que vincula al usuario con la información de una manera diferente, más cercana a lo que sucede en una charla interpersonal oral, en la que uno profundiza, pregunta o interpela sobre determinado punto de interés.

En el caso concreto de esta actividad, se han diseñado y seleccionado imágenes, textos, juegos, videos y audios digitales que aportan información sobre el autor y su obra. Estas capas de información solo se activarán si existe intencionalidad por parte del visitante para que ello suceda.

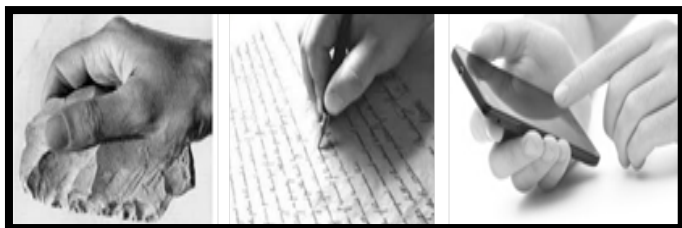
La combinación de elementos de la realidad con elementos digitales virtuales pretende generar un entorno de aprendizaje más amplio e incentivar la intervención sobre la obra. Los dispositivos digitales móviles, como el teléfono Smartphone, la Tablet o el notebook, son adecuados para explorar las esculturas sin poner en riesgo su integridad.



EL PROCESO INTERACTIVO

Cuando se utilizan teléfonos digitales móviles u otros dispositivos con prestaciones similares, se accede a la información y la comunicación a través de una mediación tecnológica. En nuestro caso, esta mediación tecnológica se ha concebido con fines educativos.

El modelo está pensado para que sea el usuario quien inicie la interacción con el sistema de información y comunicación. Por lo tanto, será necesario que la propuesta sea sugerente ya que el aprendizaje requiere una actitud consciente, activa y curiosa. La información digital estará contenida “tras las obras”, así que para extraerla habrá que explorar e intervenir sobre ella.



“Homo proteticus, porque la transformación profunda por la tecnología no está en los lugares, sino en las personas” (Rodríguez de las Heras (@ARdelasH) 23/09/2014).

Teniendo en cuenta la teoría de las inteligencias múltiples y los diferentes estilos de aprendizaje, se ha buscado estimular distintos sentidos en las personas que visiten la muestra: vista (imágenes, videos, textos, animaciones), oído (audio de entrevistas, videos y sonidos) y tacto.

“La rotunda simplicidad de la prolongada obra de Podestá se sustenta en su vocación por construir un mundo mejor, abierto a las interpretaciones de todos, no complaciente, sino desafiante en la definición de lectura que nos obliga a asumir con su sola presencia.” (Rubilar, 2014:12)

RECURSOS NECESARIOS

LOS USUARIOS QUE DESEEN APLICAR ESTA METODOLOGÍA DURANTE SU VISITA A LA MUESTRA DE PODESTÁ DEBERÁN CONTAR CON LOS SIGUIENTES RECURSOS:

- UN DISPOSITIVO MÓVIL: (SMARTPHONE O TABLETS) EL MISMO DEBERÁ CONTAR CON CÁMARA WEB, NAVEGADOR DE INTERNET, APLICACIONES DE REPRODUCCIÓN DE AUDIO Y VIDEO Y LECTOR DE CÓDIGO QR (A MODO DE EJEMPLO SE MENCIONA LA APP UTILIZADA EN EL DISEÑO DE ESTA ACTIVIDAD: BARCODE SCANNER)
- CONECTIVIDAD A INTERNET.

ENCUENTRO CON LOS RECURSOS DIGITALES DISPONIBLES: DESCRIPCIÓN Y USOS

Los recursos digitales que se presentan a continuación han sido creados y seleccionados específicamente en el marco del homenaje del CETP-UTU a Octavio Podestá y constituyen los insumos necesarios para implementar las actividades propuestas.

Algunos recursos pueden utilizarse como materiales de estudio, mientras que otros son prototipos de recursos educativos digitales (no son productos terminados, pero permiten visualizar distintas formas de trabajo con tecnologías digitales en relación a temáticas concretas). En otros casos, son aplicaciones que promueven la comunicación.

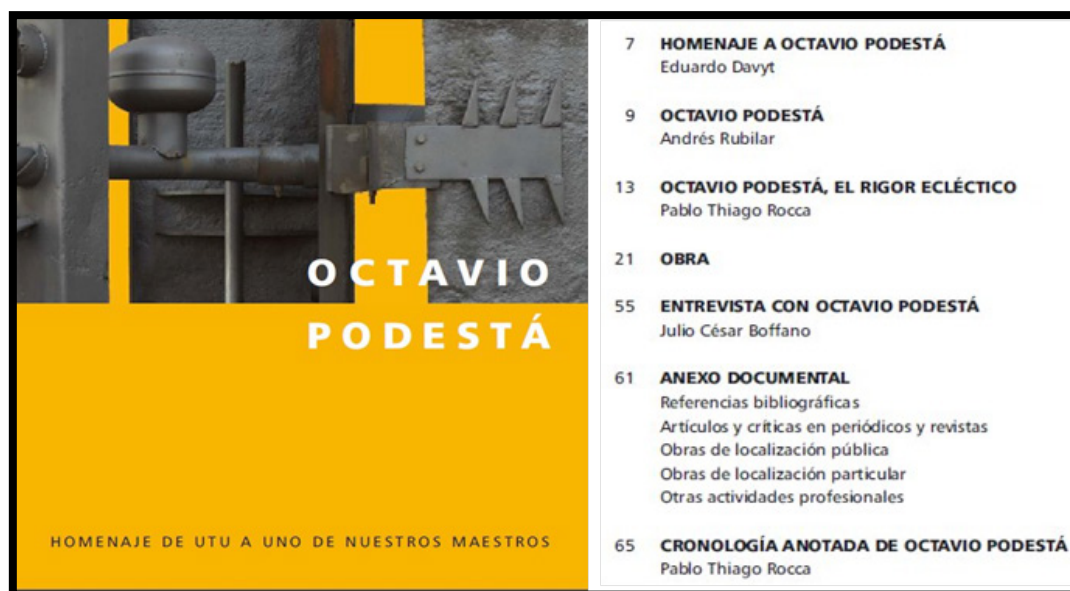
Para explorar los recursos, los usuarios pueden escanear las marcas QR o hacer clic en las direcciones URL que se presentan a continuación. Durante la visita a la exposición las marcas se encontrarán junto a las esculturas.

- Publicación sobre la obra de Octavio Podestá



El CETP-UTU ha creado una publicación, en el marco del homenaje institucional, que presenta información sobre distintos aspectos del autor y su obra.

En su última página se encuentra un código que conecta a los lectores con un sitio Web y habilita procesos abiertos de interacción y comunicación que trascienden la visita a la exposición y el contenido de la publicación.



Por medio del siguiente código QR, se puede acceder a través del escaneado, a la propuesta que amplía el homenaje institucional de UTU, al tiempo de incentivar nuevas instancias de intervenciones educativas abiertas.



Acceso: <http://homenajeutupodesta.tumblr.com/catalogo>



- Sitio Web:

Contiene los recursos educativos digitales creados y seleccionados, información sobre el homenaje, el autor y su obra. Se conecta con los códigos QR que se encuentran en las esculturas y en la publicación. Es también uno de los medios de comunicación que pueden utilizar estudiantes, docentes y visitantes de la exposición para reflexionar sobre la propuesta educativa y entrar en contacto con otros interesados.



Acceso: <http://homenajeutupodesta.tumblr.com/>



- Actividades educativas interactivas: Utilizando el programa JCLIC⁴. Se ha creado una serie de actividades interactivas que incorporan la dinámica del juego con la intención de fomentar mayores niveles de motivación e interactividad.

Acceso: <http://homenajeutupodesta.tumblr.com/actividades>

⁴ Conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas multimedia, desarrolladas en la plataforma Java.



• Recursos audiovisuales:
El contenido audiovisual que se presenta⁵ permite conocer algo más de la historia de vida del escultor a través de su propio relato. Este uruguayo nacido en 1929 -que egresó muy joven de la Escuela Nacional de Bellas Artes- cuenta en su casa y en su taller algunos puntos importantes de su vida y cómo disfruta hoy el seguir trabajando.



Acceso: <https://www.youtube.com/watch?v=tR9NHADG3nA>



Acceso: <https://ia801903.us.archive.org/10/items/OctavioPodestaEscultorUruguayo/OctavioPodesta.mp3>



• Recursos auditivos:
En el marco de una entrevista radial⁶, Octavio Podestá comenta las peripecias vividas en la época de la dictadura cívico militar, por ejemplo, el cierre de instituciones educativas y la apertura de talleres de arte y oficios en distintos barrios.

⁵ “Tiempo Activo”, Canal 20 TCC, 27/06/13

⁶ Consultado en: <https://ia801903.us.archive.org/10/items/OctavioPodestaEscultorUruguayo/OctavioPodesta.mp3> el 01/10/2015

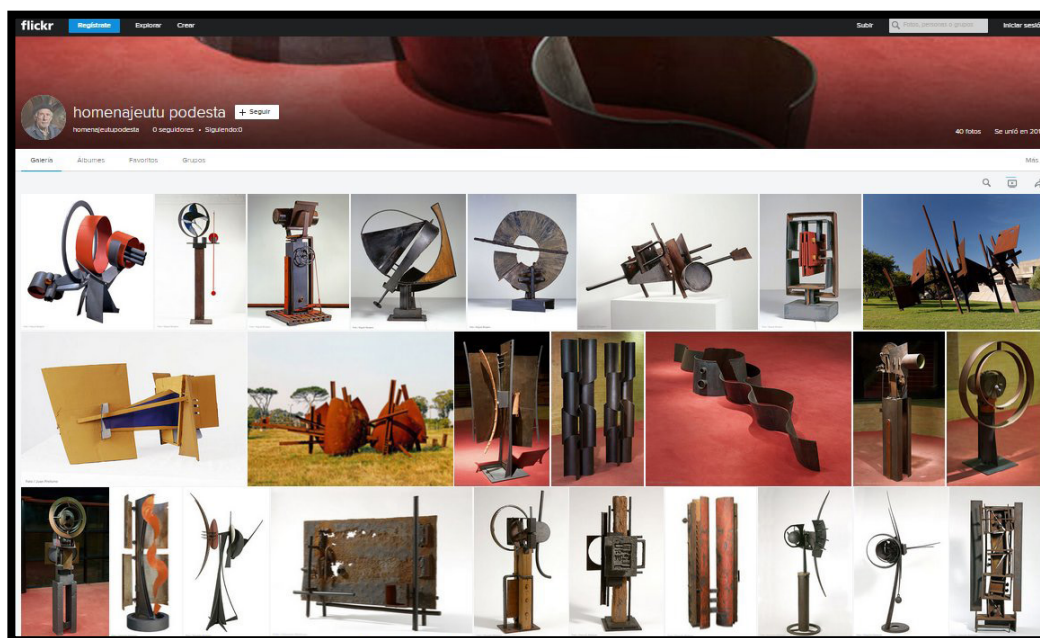


• Registro audiovisual realizado en CETP-UTU:

Este video fue realizado en abril de 2014, cuando se oficializó la intención de realizar el homenaje institucional. El Consejo del CETP-UTU y la comisión organizadora dialogan con Octavio Podestá, quien comenta su vínculo con la institución como ex alumno y docente.



Acceso: <https://www.youtube.com/watch?v=bjjMl18q-Wc>



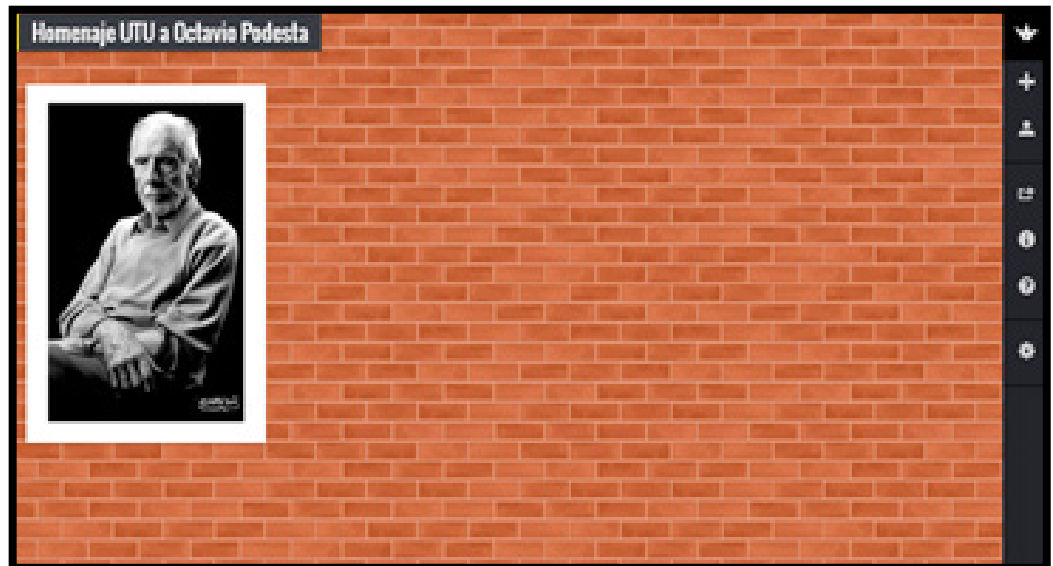
Acceso: <https://www.flickr.com/photos/128164944@N03/>



• Recursos Fotográficos:
Las imágenes digitales que se presentan, pueden ser utilizadas para diseñar materiales didácticos. A quienes quieran profundizar sobre los fundamentos de la imagen digital se recomienda consultar el siguiente artículo: http://valijas.ceibal.edu.uy/files/imagen_digital_distribucion.pdf



• Entorno digital interactivo:
Se ha creado un espacio digital que habilita a docentes y estudiantes a comunicarse y compartir contenidos multimedia. Puede ser utilizado para promover la colaboración, por ejemplo como medio para formular preguntas y consideraciones a partir de la muestra, dando lugar a nuevas actividades de aprendizaje y de comunicación.

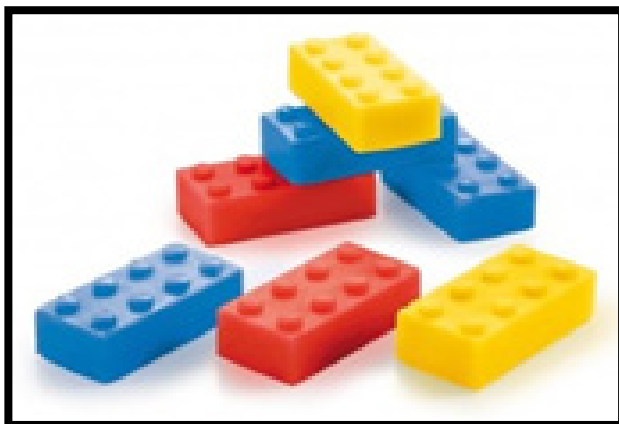


Acceso: <http://es.padlet.com/javieracunapere/m8i3n6b1doao>

UNA INVITACIÓN A DISEÑAR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

A través de este medio, quisiéramos invitar a docentes y estudiantes a visitar la exposición y a diseñar sus propias actividades de aprendizaje. Por ejemplo, podrán realizar operaciones previas como definir objetivos de aprendizaje o el tipo de interacción deseada, analizar la vida y obra del escultor, los materiales y herramientas que utiliza, su concepción artística, el vínculo entre educación, trabajo y arte.

Ante la posibilidad del diseño de nuevas actividades de aprendizaje se presenta un ejemplo concreto, una estrategia disparadora. Esta es, proponer a los estudiantes entrevistar a quienes circulen por los espacios públicos donde se encuentran las obras de Podestá (sea en UTU o en cualquier punto del país). Indagar sobre el autor, su obra, los materiales,



las técnicas utilizadas en su construcción y posteriormente, analizar, producir y compartir la información obtenida a través de los medios digitales mencionados en este documento. De esta forma, Octavio Podestá podrá tener acceso a los recursos generados e interactuar con sus autores.

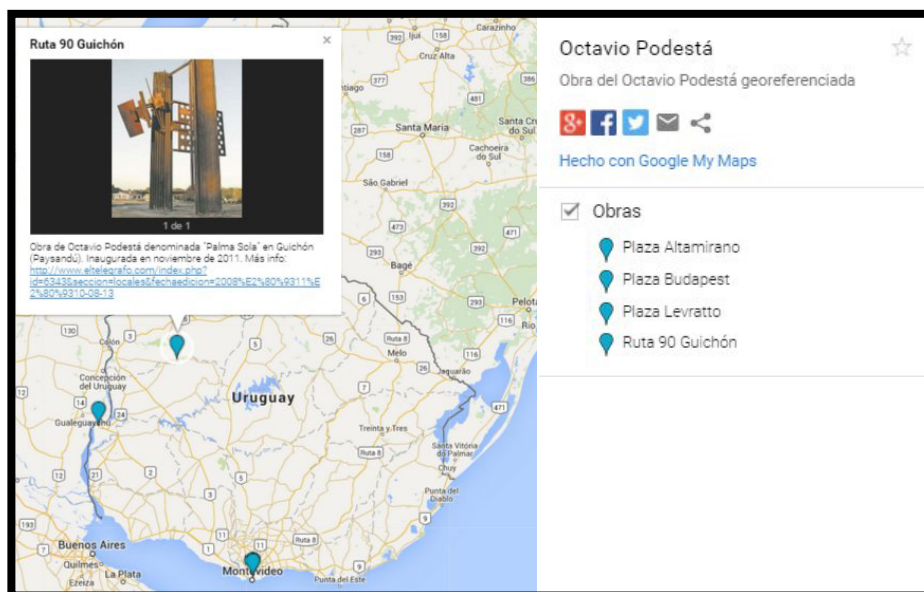


UNA INVITACIÓN A TRABAJAR EN PROYECTOS



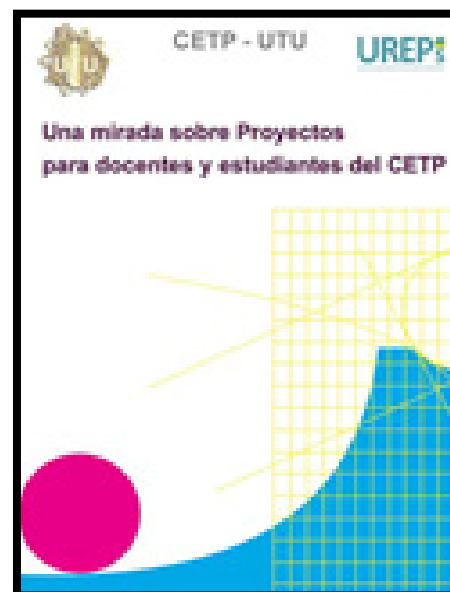
- Obra Georreferenciada:

El recurso que se presenta a continuación permite visualizar la georreferenciación de 4 obras de Octavio Podestá, ubicadas en distintos espacios públicos del país, y una breve descripción de las mismas.



Acceso: https://mapsengine.google.com/map/viewer?mid=z8AtJWnD2nFo.kdHnO7dDkx_4

Se considera que plantearse como actividad la georreferenciación de la obra de Podestá puede ser una buena excusa para experimentar la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Permitirá resolver un problema específico para la obra de este y otros autores y poner en práctica una dinámica de trabajo en equipo. Investigar sobre la obra de un autor (en este caso Podestá) en relación a su ubicación en el territorio, habilita poner en práctica una serie de habilidades relacionadas con distintas áreas de conocimiento: geografía, historia, arte, fotografía, recursos digitales, entre otras. El Aprendizaje Basado en Proyectos (sello distintivo de la pedagogía del CETP-UTU) puede consolidar una potente metodología de aprendizaje colaborativo que permita aprender mientras se evalúa, se diseña, se implementa y se monitorea el conjunto de acciones implicadas en el proyecto. Quienes deseen profundizar sobre la metodología de ABP pueden consultar el siguiente material.



Acceso: http://media.wix.com/ugd/e2f970_07d699f9057c4b48a69818eb97f3a5c9.pdf

- Creación de App para teléfonos digitales móviles:

Plantearse como desafío la creación de una aplicación de software (app) para teléfonos móviles o tablets en relación a Octavio Podestá, puede ser otra forma sugerente de trabajar por proyectos y experimentar cómo se diseña una aplicación tecnológica. Requerirá el planteo de problemas, planificar, diseñar e implementar una serie de acciones. Ponemos a disposición una app, que puede ser instalada en Android, con la intención de ofrecer un ejemplo simple y concreto.

Descargar en:

<https://drive.google.com/file/d/OB6H5kDSgEwdlazFqcFI4LU11bVk/view?usp=sharing>



BIBLIOGRAFÍA

Rodríguez de las Heras (2011). Memoria nemótica. Consultado en:
http://www.lecturalab.org/story/R-de-las-Heras-soporte-digital-para-recuperar-el-viejo-arte-de-la-memoria-_2275 en setiembre de 2015.

Rodríguez de las Heras (2015) Efectos culturales de la Realidad Aumentada. Consultado en:
<https://www.youtube.com/watch?v=SJdgAxi7YMs> en setiembre de 2015.

