Interlínea
Cuadernos de investigación en arte, diseño y educación
ISSN 2530.4968

03 | septiembre 2023

PREMIOS MESTRE A LA INVESTIGACIÓN DOCENTE 2023
Segundo premio Josep Albert Mestre

DINÁMICAS DOCENTES COLABORATIVAS EN LAS ENSEÑANZAS DE RÉGIMEN ESPECIAL: LOS CENTROS EDUCATIVOS COMO PROMOTORES Y PRODUCTORES CULTURALES

Eva Valle Legido, Natalia Crecente García

Interlínea | 03 2023 | ISSN 2530.4968

Resumen. El proyecto Universo Reich es una propuesta pedagógica interdisciplinar e intercentros en el ámbito de las Enseñanzas Artísticas de Régimen Especial: al proyecto educativo de la academia internacional Cardinais de Vértixe Sonora se suma la Escuela de Arte y Superior de Diseño Ramón Falcón de Lugo, alumnado de los Conservatorios Profesionales de música de Galicia y el Conservatorio Profesional de Danza de Lugo. Esta experiencia pedagógica, desarrollada durante el presente curso 2022-23, se enmarca, para la presente convocatoria, en los procesos colaborativos en el diseño y en su enseñanza como línea de investigación. El marco teórico indaga en pedagogías renovadoras asociadas al Art Thinking en un contexto de aprendizaje a partir de una experiencia artística multidisciplinar real, detonadora de los procesos de pensamiento y cuya función es cambiar el punto de vista del estudiante con respecto a la acción educativa. Efectivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje se entiende como una producción cultural llevada hasta sus últimas consecuencias, compartiendo el resultado de esta experiencia colaborativa en el XI Ciclo de Música Contemporánea de Lugo MIHLSons dentro de la programación cultural de nuestra ciudad.
Palabras clave: Universo Reich, Escuela de Arte y Superior de Diseño Ramón Falcón, procesos colaborativos, Art Thinking.

Interlínea es una publicación independiente que tiene por objeto difundir textos originales centrados en la convergencia del arte, el diseño y la educación. Interlínea es una publicación de la Confederación de Escuelas de Artes Plásticas y Diseño.

Interlínea, 2023. Creative Commons

DINÁMICAS DOCENTES COLABORATIVAS EN LAS ENSEÑANZAS DE RÉGIMEN ESPECIAL: LOS CENTROS EDUCATIVOS COMO PROMOTORES Y PRODUCTORES CULTURALES
Una propuesta de la Escuela de Arte y Superior de Diseño Ramón Falcón de Lugo

Eva Valle Legido
Natalia Crecente García

El proyecto Universo Reich es una propuesta pedagógica interdisciplinar e intercentros en el ámbito de las Enseñanzas Artísticas de Régimen Especial: al proyecto educativo de la academia internacional Cardinais de Vértixe Sonora se suma la Escuela de Arte y Superior de Diseño Ramón Falcón de Lugo, alumnado de los Conservatorios Profesionales de música de Galicia y el Conservatorio Profesional de Danza de Lugo. Esta experiencia pedagógica, desarrollada durante el presente curso 2022-23, se enmarca, para la presente convocatoria, en **los procesos colaborativos en el diseño y en su enseñanza como línea de investigación.**

El marco teórico indaga en pedagogías renovadoras asociadas al Art Thinking en un contexto de aprendizaje a partir de una experiencia artística multidisciplinar real, detonadora de los procesos de pensamiento y cuya función es cambiar el punto de vista del estudiante con respecto a la acción educativa (Acaso, 2017). Efectivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje se entiende como una producción cultural llevada hasta sus últimas consecuencias, compartiendo el resultado de esta experiencia colaborativa en el XI Ciclo de Música Contemporánea de Lugo MIHLSons dentro de la programación cultural de nuestra ciudad.

Con respecto al marco legal se contempla la recién estrenada la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, tomando como referente la Declaración de Incheon y el Marco de Acción ODS 4 – Educación 2030 así como el marco competencial, fuertemente arraigado en las enseñanzas artísticas superiores desde la aprobación del DECRETO 172/2015, de 29 de octubre, en la Comunidad Autónoma de Galicia.

INTRODUCCIÓN

"Entender la pedagogía como una producción cultural posiciona el discurso de los educadores como prácticas autónomas generadoras de conocimiento (...). Pasa por aceptar que, a través de cómo seleccionamos y ordenamos los contenidos y formatos de las experiencias que diseñamos e implementamos, desarrollamos diferentes modos de entender el mundo"

Esta provocación de María Acaso (2017) protagonista de muchas de nuestras tertulias de cafetería, se posiciona con fuerza a finales del curso pasado como consecuencia de un nuevo pocillo en la mesa, el del inspector de nuestro centro que colaboraba con el grupo de trabajo sobre programaciones didácticas dentro del Plan de Formación Permanente del Profesorado. La emoción que despertaba la posibilidad de trabajar con otras Enseñanzas Artísticas de Régimen Especial unida a la proximidad física entre nuestros centros educativos, hizo que concertáramos una cita, casi a ciegas, con Diego Ventoso Fernández, por aquel entonces profesor del Departamento de Percusión del Conservatorio Profesional de Música Xoan Montes de Lugo.

Algunos encuentros dinamizan procesos que adquieren un ritmo propio, una emoción mágica y una increíble energía de trabajo, algo que en otras ocasiones, difícilmente surge con un esfuerzo mucho mayor. Cautivadas por el Universo Reich de Vértixe Sonora coordinado por el propio Diego Ventoso, planificamos la incorporación de las asignaturas de Proyectos II del tercer curso de la especialidad de Diseño Gráfico, impartida por Natalia Crecente García y de la optativa de Escenografía del cuarto curso de la especialidad de Diseño de Interiores, impartida por Eva Valle Legido. Ambas asumimos el peso de dinamizar el proceso colaborativo para que nuestro alumnado diseñara la comunicación visual, la producción audiovisual y la escenografía de Music for 18 musicians, la increíble pieza de Steve Reich escrita en 1974 y traída casi 50 años después por la Academia Internacional Vértixe Sonora para este emocionante proyecto.

Iniciado el curso y fruto de colaboraciones previas entre Diego Ventoso y el Conservatorio Profesional de Danza de la ciudad, se suma al proyecto el alumnado de los cursos 3º, 5º y 6º del grado profesional de danza contemporánea.

Didácticamente el proyecto se aborda con la aspiración de romper las líneas divisorias entre disciplinas y enseñanzas, para asentarse en una metodología proyectual, la del Design Thinking, que permita dar respuesta a problemas complejos de forma interdisciplinar, exigiendo además el desarrollo de competencias esenciales en la educación del siglo XXI: analizar, interpretar, adaptar, emprender, colaborar, liderar. Proponemos así situaciones de aprendizaje (LOMLOE, Art. 2F; RD 217 Anexo III) desde la convicción de que una competencia sólo existe en la medida que una persona, en un contexto determinado, debe desplegarla.

JUSTIFICACIÓN

Contexto educativo

El proyecto se dinamiza desde la Escuela de Arte y Superior de Deseño Ramón Falcón de Lugo, un centro público, dependiente de la Consellería de Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional y Universidades de la Xunta de Galicia. En ella se imparten el título Superior en Diseño Gráfico, el título Superior en Diseño de Interiores, los ciclos formativos de Grado Superior en Cerámica Artística, Fotografía y Grabado y el Ciclo Formativo de Grado Medio de Serigrafía Artística. En el centro se forman 230 alumnos aproximadamente y trabajan 32 profesores. La colaboración con las instituciones es habitual con una apuesta clara para posicionar el centro educativo como productor cultural (Acaso & Megías, 2017). También lo viene siendo la colaboración con otros centros educativos; en esta ocasión todos los centros con los que se colabora imparten Enseñanzas Artísticas de Régimen Especial.

El presente proyecto se plantea en el centro desde la convicción de la oportunidad que las tareas o proyectos integrados ofrecen como experiencias de trabajo colaborativo para el desarrollo de las competencias que el plan de estudios contempla. Además, el trabajo interdisciplinar se convierte en una potente herramienta de motivación para el alumnado.

(Acaso & Megías, 2017)

Antecedentes

La certeza de la importancia de colaborar de modo integrado en equipos multidisciplinares para el desarrollo competencial de nuestros alumnos y alumnas nos llevó, durante el curso 2018-19, a desarrollar Madémica, un proyecto para diseñar y fabricar un revestimiento mixto que combinaba cerámica y madera, incorporando tecnologías de control numérico y procesos artesanales vinculados a la cerámica artística y a la carpintería de madera. El proyecto incorporaba también la comunicación gráfica y visual asociada a la propuesta. Los objetivos del proyecto se centraron, por una parte, en capacitar a los alumnos para desarrollar el diseño del revestimiento atendiendo a los requerimientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos. Por otra parte en la colaboración, de forma integrada, en equipos multidisciplinares que les permitiera conocer procesos y materiales. La propuesta buscaba crear nuevos recursos para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en los procesos creativos. Los departamentos de Enseñanzas Profesionales de Producto, el de Estudios Profesionales de Diseño Gráfico, el de Diseño de Interiores y el de Diseño Gráfico de nuestra Escuela colaboraron con el Ciclo Superior de Deseño y Mueble del C.I.F.P. Politécnico de Lugo. Su resultado: un prototipo de 207x210cm realizado en MDF coloreado en masa, madera maciza de castaño y piezas cerámicas que se presentó como stand en FPInnova 2019, Congreso de Innovación organizado por la entonces Consellería de Educación, Universidad y Formación Profesional. Este proyecto contó con el apoyo de la empresa maderera FINSA.

Proyecto Madémica. Arlet, alumna de diseño de Interiores, presenta el proyecto al presidente de la Xunta de Galicia, Núñez Feijoó, en FP Innova

Stand de presentación del proyecto en FP Innova

Sesión de trabajo colaborativo

Ese mismo curso coordinamos Conecta, un proyecto transversal también de carácter colaborativo de todas las enseñanzas de la Escuela. En él se dinamizó la incorporación del alumnado en la organización de un evento cultural: las jornadas de Arte y Diseño de la Escuela. Sorprendidas por los principios del Art Thinking reflexionamos sobre nuestra motivación y la emoción en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Potenciar el pensamiento divergente, la pedagogía sexy, la educación como producción cultural y el trabajo colaborativo constituyeron las bases de este proyecto. Desde las enseñanzas de Diseño Gráfico se llevó a cabo la gráfica del proyecto, Diseño de Interiores realizó las intervenciones efímeras y Serigrafía Artística materializó con Diseño Gráfico el merchandising del evento. Cerámica Artística se encargó de producir los obsequios para los ponentes y el ciclo superior de Fotografía Artística acometió la grabación audiovisual.

Jornadas de Arte y Diseño Conecta. Jessica, alumna de Diseño Gráfico, acompaña y presenta al ponente el diseñador Pepe Gimeno

Acción inaugural de las Jornadas de Arte y Diseño Conecta de intervencion en la ciudad

Marco legal

El marco legal contempla la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, así como el compromiso con los objetivos educativos planteados por la Unión Europea y la UNESCO para diseñar situaciones desde las que nuestros estudiantes puedan desarrollar las capacidades de aprender a ser, de aprender a saber, de aprender a hacer y de aprender a convivir (BOE Núm. 340, 2020).

Alcanzar el ODS 4 sobre educación de calidad, adoptado por la UNESCO hace ya ocho años (2015) como un aspecto integral de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible exige desarrollar prácticas educativas que promuevan oportunidades de aprendizaje permanente. La Cumbre de Educación Transformadora de la ONU del pasado septiembre de 2022 reclama "sistemas educativos que se adapten a las habilidades cambiantes que se necesitan profesionalmente, haciendo que el aprendizaje esté más centrado en el estudiante, conectado, dinámico, inclusivo y colaborativo, permitiendo que florezca la creatividad" (About the Transforming Education Summit | United Nations, n.d.). Entre los diez objetivos específicos figura la necesidad de aumentar el número de jóvenes y también de adultos con las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

En el ámbito de las enseñanzas artísticas se considera también el Real Decreto 1614, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, el Real Decreto 21/2015, de 23 de enero, por el que se modifica el Real Decreto 1614/2009 y el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. La legislación autonómica: el Decreto 172/2015, de 29 de octubre, por el que se establece el plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Galicia, cuyo enfoque competencial, evidencia el cambio en el enfoque educativo que desde las enseñanzas artísticas superiores se viene implementando. Por último la orden de 21 de noviembre de 2016 por la que se regula la organización de las enseñanzas grados superiores artísticos de Diseño en desarrollo del Decreto 172/2015 y la orden de 30 de septiembre de 2010 por la que se establece el plan de estudios de la Estudios artísticos superiores de grado en Diseño en la Comunidad Autónoma de Galicia, y se regula el acceso a estos estudios de grado y corrección de errores.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Las nuevas propuestas curriculares y la innovación educativa exigen asumir un reto: abrazar la incertidumbre, aquella que nunca parece tener cabida en los currículos oficiales. Conciliar el trabajo mediador, para que el alumno aprenda por sí mismo, con el de evaluador de todo lo que sucede en el aula se presenta como una tarea imposible. ¿Es posible trabajar con otros formatos? Más allá de una pedagogía por objetivos, asociada a una evaluación eminentemente cuantitativa, parece necesario "construir el acto pedagógico de forma radicalmente distinta a como ha sido construido hasta el momento" (Acaso, 2013).

Entre los objetivos recogidos en la hoja de ruta redactada por la UNESCO con motivo de la Conferencia Mundial sobre la educación artística (2020), aparecían el desarrollo de capacidades individuales asociadas al potencial creativo, la inteligencia emocional, la conciencia de la autonomía, la libertad de acción y de pensamiento. La hoja recoge también la perspectiva única que las artes ofrecen para abordar la experimentación y la apreciación del conocimiento, integrando lo físico, lo intelectual, lo emocional y lo creativo, generador de "resistencia" en los tiempos de crisis que vivimos. La expresión artística permite abordar el conocimiento desde lo subjetivo, lo diverso y lo biográfico, incitando a los alumnos y alumnas a un posicionamiento crítico de forma constante. Este contexto de libertad y respeto permite también su desarrollo emocional desde la confrontación. El aprendizaje como proceso en el acto pedagógico comparte escenario con la metodología de la producción artística contemporánea.

Con un enfoque eminentemente práctico y dirigido a la acción, la pedagogía disruptiva de María Acaso recoge el espíritu crítico y emancipatorio de la pedagogía libertaria de Paolo Freire, la perspectiva de un paradigma obsoleto asociado a la revolución industrial de Ken Robinson, el trabajo de José Antonio Marina, Francesco Tonucci, Sugata Mitra o Henry Giroux entre otros. Micro-revoluciones desde la reflexión sobre la verdad, porque el paradigma actual ya no sirve- "aceptar que lo que enseñamos no es lo que los estudiantes aprenden"-, el poder - "cambiar las dinámicas de poder"-, el cuerpo - "habitar el aula"- la motivación, la exigibilidad individual y el trabajo colaborativo "pasar del simulacro a la experiencia". Introducir la acción, desarrollar una transformación real que nos permita "dejar de evaluar para pasar a investigar". Resulta especialmente interesante la incorporación del arte contemporáneo a su pedagogía, no sólo como contenido, sino también por su poder narrativo, retórico y metafórico (Acaso, 2013).

Esta metodología, fundamentada en los procesos creativos dentro del ámbito artístico, aspira a liberarlos de los contextos profesionales para colocarlos en el centro de la educación. Las artes constituyen por tanto "experiencias aglutinadoras desde donde generar conocimiento sobre cualquier tema" (Acaso, 2017).

En nuestro enfoque pedagógico está muy presente el fundamento teórico de las enseñanzas artísticas impartidas en las históricas escuelas Bauhaus, Vjustemás o Black Montain, donde se plasman los planteamientos educativos de John Dewey (1859–1952) pedagogo, psicólogo e influyente filósofo americano para quien "el principal concepto relacionado con su teoría del conocimiento y tal vez el más importante de su sistema filosófico, es el de experiencia". El valor de una experiencia real en la formación de individuos que forman parte de una sociedad y que, como individuo social es activo, participativo, crítico y por tanto, motor de cambio y constructor de la sociedad que habita. Una experiencia dinámica, azarosa, que abraza la incertidumbre y supone un esfuerzo para cambiar lo dado (Ruiz, G., 2013).

Es para nosotras fundamental pasar a la acción, una acción que como recogía Walter Gropius en el Manifiesto de la Bauhaus de 1919 "Deseemos, proyectemos, creemos todos juntos la nueva estructura del futuro".

Design thinking

Tim Brown, presidente ejecutivo de IDEO, consultoría de diseño y precursora de su implantación, define el Design Thinking o pensamiento de diseño como "*un enfoque de innovación centrado en el ser humano que se basa en el conjunto de herramientas del diseñador para integrar las necesidades de las personas, las posibilidades de la tecnología y los requisitos para el éxito empresarial*". Es este pensamiento, base de trabajo profesional del diseñador el que completa nuestra fundamentación teórica de la práctica docente. Como se recoge en la página de IDEO, es una idea, una estrategia, un método y una forma de ver el mundo.

El Design thinking aplicado en el aula, con la ayuda de los recursos que IDEO pone a disposición de toda la comunidad educativa en la red, dotó de una metodología pedagógica el proceso de enseñanza-aprendizaje. Consecuencia de ello es la aplicación directa de los principios del Design thinking en nuestros proyectos:

- Una educación centrada en el ser humano, donde la comprensión del problema y la motivación de los implicados es fundamental.
- Una educación colaborativa. Varias mentes son siempre más eficaces para

encontrar la solución a un problema, donde el pensamiento divergente, las perspectivas múltiples y la creatividad son el epicentro.

- El optimismo. La firme convicción de que somos un motor de cambio y que podemos generalo en el entorno cercano, sin importar la magnitud del problema, la falta de tiempo o la escasez de medios.
- La experimentación. Fracasar y aprender a hacerlo sin remordimiento porque es el primer paso para el aprendizaje. Y esto es lo que permite la experimentación, una acción contínua para generar nuevas ideas, obtener una opinión de ellas y volver a la acción.

Un “proceso proactivo con el fin de llegar a nuevas soluciones que generen un impacto positivo” y “confianza en tu capacidad creativa para transformar desafíos difíciles en oportunidades para el diseño” (IDEO, 2012).

OBJETIVOS

Objetivo principal

Diseñar y planificar una experiencia de aprendizaje en un contexto artístico semiprofesional en la que el alumnado del centro trabaje, desde diferentes enseñanzas y de forma colaborativa, para desarrollar la producción de Music for 18 musicians, obra que se estrenará el próximo 11 de abril de 2023 en el auditorio Gustavo Freire de Lugo, dentro del XI Ciclo de Música Contemporánea de Lugo MIHLSons de la programación cultural del Concello de Lugo.

Objetivos secundarios

Los objetivos secundarios son:

- Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza, la participación, el sentido crítico y la iniciativa personal.
- Fomentar la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- Potenciar la responsabilidad laboral a través de la vinculación directa con la empresa cultural y la administración local.
- Construir vínculos de acción para una integración más directa en la vida social de la ciudad.
- Fomentar el desarrollo de habilidades de autoaprendizaje y coaprendizaje mediante la integración de dinámicas de Design Thinking.
- Aprender a trabajar con la incertidumbre, conociendo la importancia de la flexibilidad y la escucha activa.
- Comprender, definir y optimizar los productos y servicios del diseño.
- Dominar los conocimientos científicos, humanísticos, tecnológicos y artísticos y los métodos y procedimientos asociados a ellos.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Vertixe Sonora es, desde 2021, la sección española de la Sociedad Internacional para la Música Contemporánea (ISCM), institución de referencia en la promoción de la música contemporánea e integrada por más de 50 países. Cardinais, Academia Internacional Vertixe Sonora 2022, desarrolla un sugerente programa de actividades que incluye un marco pedagógico de formación para dar acceso a contextos profesionales de música contemporánea a músicos jóvenes (https://vertixesonora.gal/)

> *«Music for 18 Musicians es una pieza que dura aproximadamente 1 hora (...). En cuanto a la instrumentación, Music for 18 Musicians es nueva en el número y en la distribución de los instrumentos: violín, violoncello, 2 clarinetes que también tocan clarinete bajo, 4 voces de mujer, 4 pianos, 3 marimbas, 2 xilófonos y vibráfono. Todos los instrumentos son acústicos y el uso de la electrónica se limita a la amplificación con micrófonos de las voces y de algunos instrumentos" Steve Reich.*

La pieza musical está organizada en catorce secciones que desarrollan once sonoridades bien diferenciadas con una increíble estructura a base de palíndromos musicales, construcciones y deconstrucciones combinadas con compases flotantes.

Se estrena en el teatro Principal de Santiago de Compostela el 4 de septiembre de 2022. Invitadas a los ensayos generales, escucharla en directo supuso, para nosotras, un enorme salto en términos de motivación e ilusión por conocerla y analizarla con nuestro alumnado.

A partir de ese momento siguieron las imprescindibles estrategias de planificación por el reto que suponía la colaboración de, en inicio, ocho asignaturas diferentes en dos centros educativos con organizaciones horarias muy distintas. Descubiertas nuestras posibilidades reunimos, a finales de septiembre en el Conservatorio Profesional de Danza, al alumnado participante en el proyecto por primera vez.

Durante este encuentro, el alumnado de la EASD Ramón Falcón presenta su investigación sobre la figura de Steve Reich, *Music for 18 musician* y también su contexto artístico. En este momento se ha sumado ya al proyecto el alumnado de Gráfica aplicada a los Espacios, asignatura optativa del último curso de las especialidades de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores, desde la que se han trabajado referentes artísticos en profundidad.

Otra de las grandes sorpresas/regalos del proyecto resultó ser que una de las sopranos intérpretes había sido también alumna de Diseño Gráfico del centro. Sara Pérez fue invitada también a esta primera sesión en la que compartió con pasión y rigor su visión e interpretación de la pieza.

Preparamos para finalizar una sesión de Design Thinking con el objetivo de favorecer la interrelación y los vínculos entre el alumnado y también para aproximarnos a los primeros conceptos a partir de los intereses y la percepción de nuestros alumnos y alumnas tras la escucha de las tres primeras secciones de la obra.

Conscientes de la magnitud del proyecto y de nuestra falta de experiencia en el ámbito de las artes escénicas, organizamos para los alumnos de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores un taller de técnicas creativas impartido por Sabela Mendoza, investigadora, creadora y gestora cultural, con un interesante trabajo en la creación contemporánea, la danza y en el análisis de políticas culturales. Durante la sesión indagamos en las motivaciones de los alumnos y alumnas, también en disparadores, recursos y herramientas, no sólo para iniciar el proceso creativo sino también para desbloquear su desarrollo. Sabela nos dio pautas para trabajar con lo que teníamos, descartando lo que nos sobraba o no deseábamos y para alinear la propuesta con nuestras posibilidades de ejecución y su materialización futura.

A finales del mes de octubre concertamos para nuestro alumnado una sesión online con Diego Ventoso, desde este curso, profesor del Conservatorio Profesional de Música de Vigo. Diego nos descubrió la construcción musical de la pieza, una estructura rítmica guiada por el vibráfono y el primer clarinete.

Un par de semanas más tarde realizamos una visita al espacio que acogerá el evento: el auditorio Gustavo Freire de Lugo. Allentum, empresa encargada del montaje técnico de la obra nos muestra las particularidades del espacio escénico. El alumnado de Gráfica Aplicada al Diseño analiza el vestíbulo de acceso con la intención de diseñar un artefacto que funcione como elemento transformador para el público antes de su entrada en el patio de butacas.

El alumnado de Proyectos II de Diseño Gráfico y el de Escenografía de Diseño de Interiores trabaja de forma paralela desde cada una de las asignaturas, con encuentros secuenciados en los que se comparten los progresos alcanzados, retroalimentándose y evolucionando progresivamente los conceptos a desarrollar.

En este momento se suma al proyecto también el alumnado Serigrafía Artística para desarrollar el merchandising asociado al evento como soporte al trabajo realizado por el grupo de 3º de Diseño Gráfico.

A mediados de noviembre, se convoca una sesión para seleccionar la imagen gráfica del proyecto, por votación, en base a cuatro parámetros: su nivel de conceptualización, su versatilidad, su aplicación escenográfica, en el artefacto y en la video creación; también su potencialidad para trasladarla a las tres dimensiones.

Además el Alumnado de Diseño de Interiores muestra una línea de tiempo donde se recogen las intervenciones del alumnado de danza contemporánea, la estructura de las diferentes secciones y la propuesta de aquellas en las que se incluirá la vídeo creación.

Sara, exalumna de la Escuela y soprano de la pieza, nos explica la pieza musical.

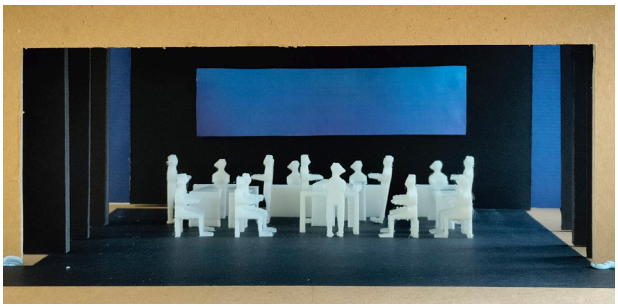
Abajo. Dináminca de Design Thinking.

A principios de diciembre acudimos a la muestra de las secciones interpretadas por el alumnado del quinto y sexto curso del Conservatorio Profesional de Danza, que comparten sus esquemas coreográficos. La sesión resulta reveladora en tanto en cuanto muchos de nuestros alumnos perciben un nuevo sentido visual en la pieza musical. Por su parte muestran la imagen gráfica escogida, la línea de tiempo y la maqueta del escenario que incluye el modelado y la impresión en tres dimensiones de los intérpretes musicales de la obra para analizar y evaluar su peso en el espacio escénico.

Nos acompañan los compañeros del Ciclo Superior de Fotografía, cámara en mano, toman registro visual del ensayo; incorporados desde ese momento al proyecto, fotografiarán y grabarán la representación el día de su estreno.

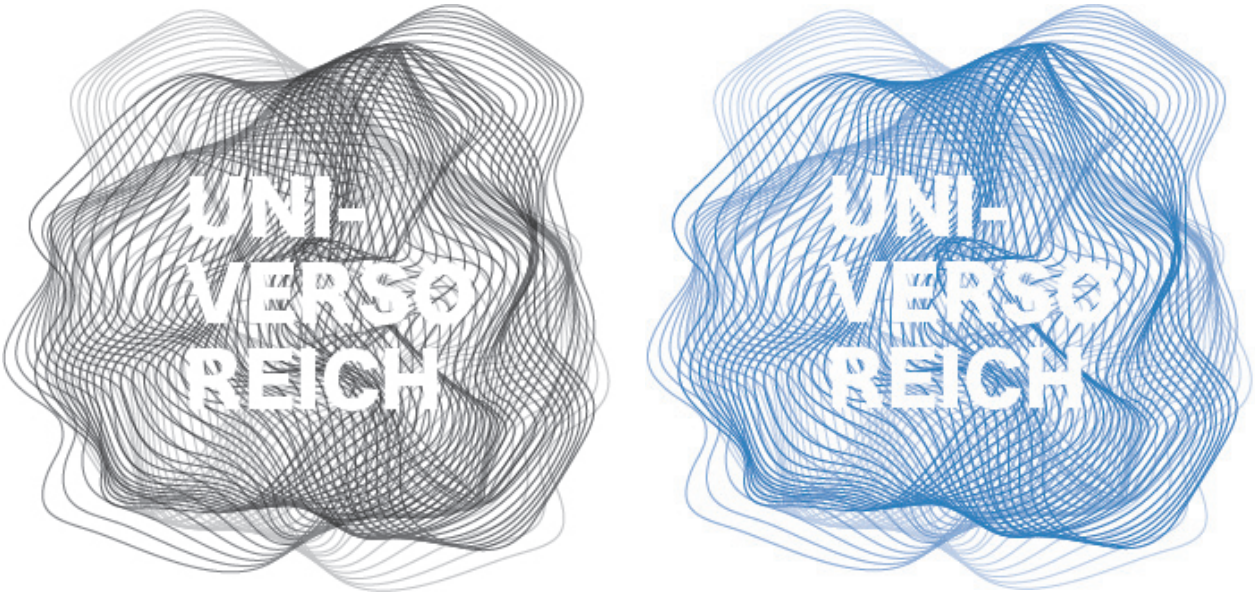
Taller de Sabela mendoza. Alumnado de diseño de interiores y diseño gráfico realizando una intervención grupal en el espacio

Arriba. Visita al Auditorio Gustavo Freire de Lugo, lugar donde se representará la obra.



Sesión de elección de la imagen gráfica.

Alumnado de Diseño de Interiores muestra la linea de tiempo y la maqueta del escenario.



Propuesta gráfica elegida.

Cartel promocional de Music for 18 musicians.

CONCRECIÓN CURRICULAR

El proyecto identifica, por un lado, las dos competencias clave que se trabajarán: la COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE) y la COMPETENCIA DIGITAL(CD).

"Entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación" (LOMLOE 2020) es, sin duda, lo que deseamos para nuestro alumnado. Efectivamente el proyecto requiere rigor y método para la toma de decisiones; abordar con empatía y motivación los procesos colaborativos; también abrazar la incertidumbre para conseguir materializarlo.

En lo que a la competencia digital se refiere, abordamos el imprescindible cambio de enfoque en el que ya venimos trabajando desde ambas disciplinas: aquel que la ley resalta como consecuencia del uso generalizado de las tecnologías de información y comunicación y que exige una revisión y una reflexión profunda de lo que esta competencia implica para profesores y estudiantes, aquí y ahora. Esta competencia clave se desarrolla además a través de la competencia transversal T4 y la específica EG11, que exige el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual (Decreto del DOG N° 223 de 2015/11/23). Efectivamente, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje se articula a partir de un eje fundamentalmente metodológico, estableciendo las bases que permitan el desarrollo de un aprendizaje autónomo, considerando las competencias transversales, generales y específicas que el Anexo III establece (también su guía docente) para las asignaturas de Proyectos II de la especialidad de Diseño Gráfico y aquellas asumidas para Escenografía como disciplina optativa.

La siguiente tabla recoge una síntesis de cómo el proyecto aborda la concreción curricular a través de la definición de las competencias, los criterios de evaluación y los contenidos, (saberes básicos de la LOMLOE) que se establecen en el DECRETO 172/2015, de 29 de octubre, por el que se establece el plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Galicia.

Competencias

T1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora (CE).

T2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla

adecuadamente (CE, CD).

T3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza (CE).

T4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación (CD).

T8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos (CE).

T14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables (CE, CD)

G18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos

previstos (CE).

G19. Demostrar capacidad crítica y saber formular estrategias de investigación (CE)

Criterios de evaluación

CC3. Mostrar una actitud autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

CC7. Colaborar de modo integrado en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CC9. Esforzarse en el trabajo autónomo.

CC11. Localizar y compilar información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla

adecuadamente.

CC12. Manejar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CC13. Manejar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

Contenidos / Saberes

Metodología proyectual: Design Thinking

Gestión proyectual: del briefing al proyecto final

Interacción y usabilidad

Arquitectura de la información.

Diagramación: blue print, wireframing y prototipado. Software específico.

Experiencia de usuario (UX). Metodología LEAN-UX

Fundamentos del diseño digital: retículas, tipografía y color en pantalla

Competencias

EG1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas

comunicativos complejos (CE,CD).

EG3. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico (CE).

EG5. Establecer estructuras organizativas de la información (CE).

EG8. Conocer los canales que sirvan de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicativos del proyecto (CD).

EG11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual (CD).

Criterios de evaluación

CC14. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CC17. Usar las habilidades comunicativas y mostrar una actitud crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CC18. Valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CG27. Manejar recursos expresivos y comunicativos propios del diseño en la formulación de propuestas y proyectos.

CG30.Entender la autoformación como uno de los recursos más valiosos para la mejora personal y profesional a lo largo de la vida.

Contenidos / Saberes

Fundamentos del diseño audiovisual. Creación de la narrativa audiovisual

Videoarte, video escenografía y videomapping.

Fundamentos del diseño escenográfico: obra, espacio escénico, intérpretes, público.

Composición e iluminación del espacio escénico

El proyecto escenográfico: documentación, ensayos, puesta en escena.

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA Y TEMPORALIZACIÓN

Metodología

En el proceso de enseñanza-aprendizaje optamos por una organización de la actividad docente constructiva y motivadora, activa y participativa que facilite la interacción, promueva la responsabilidad por el aprendizaje, la automotivación, favorezca la adquisición de nuevas actitudes, posibilite el desarrollo de habilidades y mejore la evaluación como un proceso continuo de retroalimentación. Un aprendizaje significativo basado en los siguientes criterios metodológicos generales:

- **Metodología activa:** donde los alumnos investigan, descubren y trabajan de forma guiada sobre un mismo tema. Se pretende fomentar el aprendizaje autónomo, por el descubrimiento y el amor por aprender en busca de un aprendizaje significativo.
- **Que favorezca las relaciones entre profesorado y alumnado**, siendo el diálogo el medio más eficaz e importante de suscitar la reflexión para poder plantear nuevas cuestiones y razonar hipótesis.
- **Participativa y colaborativa:** los alumnos deben participar activamente en todo momento del proceso educativo, lo que implica un cambio en las relaciones entre profesor-alumno, alumno-profesor y entre los propios alumnos.
- **Creativa:** en busca de la integración de nuevos contenidos y la interdisciplinariedad
- **Investigación** o uso del “método de proyectos” o “estudio de casos”: planificación del trabajo y procesos de descubrimiento, a través de los cuales los alumnos resuelven hipótesis de trabajo a través del análisis y síntesis de la información.

En esta metodología de trabajo el alumno es el protagonista y responsable de su aprendizaje.

Todo ello enriquecido con la metodología del Design Thinking y su proceso de diseño. En él identificamos cinco fases (IDEO,2012):

1_ Descubrimiento. Es la base sólida para la construcción de soluciones de valor. Significa abrirse a nuevas oportunidades e inspirarse para crear nuevas ideas. En esta fase se atiende a la identificación del problema y cómo abordarlo. El primer paso para ello es comprender el desafío, preparar la investigación y reunir la inspiración.

2_ Interpretación: Permite identificar aquellos elementos significativos. Exige seleccionar, ordenar, contar nuestra historia y dotarla de sentido para concretar las oportunidades para su diseño.

3_Ideación: Es la fase de la lluvia de ideas; buscar la cantidad es tan importante que la concentración, aplazar el juicio y construir con el otro a partir de la escucha activa resultan aspectos fundamentales para su correcto desarrollo. La sesión siguiente permite chequearlas para poder darles vida en la siguiente fase.

4_Experimentación: Es el momento de materializarlas; prototipamos para mostrarlas, obtener feedback y evolucionarlas. Estas sesiones deben ser cuidadosamente planificadas para obtener los máximos beneficios de esa retroalimentación.

5_ Evolución: Esta fase desarrolla la idea en el tiempo por lo que resulta fundamental documentar el proceso definiendo los indicadores de éxito, que lo guían. La evolución exige además sacarlo de su lugar de gestación por lo que el contexto interdisciplinar del proyecto resulta esencial. Los espacios compartidos, intercentros, generan una nueva comunidad.

Descrita la metodología didáctica, la siguiente tabla resume la transposición didáctica del proyecto a través de las actividades, los ejercicios propuestos asociados a ellas y su respectiva temporalización:

Actividades	Temporalización	Ejercicios / Tareas
1. Compartimos la investigación realizada con el alumnado del conservatorio profesional de danza	29/09/2022	Elaborar una presentación que resuma la investigación realizada: contexto, obra, intérpretes, referentes gráficos, instalaciones, videoarte
2. Workshop con Sabela Mendoza: prácticas artísticas y procesos creativos	03/10/2022	Analizar lo que tenemos (y lo que no) Identificar disparadores del proceso creativo y aproximaciones (vías de entrada).
3. Exposición magistral a cargo de Diego ventoso	24/10/22	Analizar la obra musical: secciones, instrumentos, estructura
4. Ciclo Lugo en Danza. Transfixión (F. Martínez-L. Iturralde)	28/10/2022	Analizar la propuesta del espacio escénico, la relación con el intérprete y el Lighting Design.
5. Visita al auditorio Gustavo Freire de Lugo	04/11/2022	Levantar gráficamente el espacio escénico. Representar en 3D. Realizar maqueta de trabajo.
6. A votar! Encuentro D Gráfico - D interiores para la elección de la propuesta gráfica.	19/11/2022	Elaborar individualmente la imagen gráfica del proyecto. Seleccionar la propuesta en base a los criterios definidos.
7. Visita al conservatorio de danza: primeros ensayos	01/12/2022	Analizar los esquemas coreográficos. Presentar la maqueta de la propuesta. Explicar la línea de tiempo desarrollada. Grabar y fotografiar el ensayo.

Actividades	Temporalización	Ejercicios / Tareas
8. Diseño y producción de la web del proyecto	09/01/2023	Diseñar de la Arquitectura de la Información, el wireframing y el prototipado de la web del proyecto.
9. El proyecto escenográfico.	19/01/2023	Elaborar el Rider, la planimetría y el guión de iluminación de la obra.
10. El proyecto audiovisual	febrero/marzo	Proyectar la pieza audiovisual - videoarte
11. Producción de merchandasing: serigrafiado de camisetas, bolsas y libretas y fabricación de chapas	marzo	Serigrafiar camisetas, bolsas, libretas y fabricar chapas
12. Ensayo general	10/04/2023	Realizar pase técnico : luces (DI) Videoarte (DG) Materializar la propuesta de arquitectura efímera en el vestíbulo. Exponer el Merchandising. Preparar grabación audiovisual
13. Encuentro didáctico y representación final	11/04/2023	Recibir el público. Operar la iluminación y la proyección de videoarte. Gestionar el merchandising.
14. Montaje de video final	abril	Montar making off y grabación de la pieza musical.

EVALUACIÓN

Los alumnos y alumnas son evaluados a través de rúbricas que desglosan su desempeño a partir de cuatro niveles de logro: experto, profesional, novel y aprendiz.

A sociados a la metodología de Design Thinking, se establecen los siguientes indicadores:

- **Fase I: Descubrimiento y definición.**

  1. Análisis y síntesis de la información (brief). Investigación. Objetivos. Conceptos clave. Referentes (moodboard). Planificación.

- **Fase II: Ideación**

  2. Generación de ideas: bocetos y conceptualización.

- **Fase III: Diseño y prototipado**

  3. Proceso de ideación, materialización y de aprender a aprender.

- **Fase IV: Creatividad**

  4. Originalidad, fluidez, flexibilidad (divergencia), elaboración y autoestima

- **Fase V: Presentación**

  5. Cumplimiento en tiempo y forma.

El trabajo colaborativo y en equipo se evalúa a través de una diana de coevaluación y autoevaluación, donde el alumnado analiza el trabajo hecho por sus compañeros y el suyo siguiendo los siguientes puntos:

- **Participación:** asistencia, dedicación temporal, interacción.
- **Roles:** compromiso, responsabilidad, participación activa en la distribución temporal.
- **Trabajo individual:** investigación, estudio de necesidades, desempeño.
- **Respeto:** atención, escucha, adaptación a las necesidades.
- **Proactividad:** ayuda, anticipación a futuras necesidades, propuestas creativas.
- **Expresión de ideas** propias aceptando propuestas de mejora.
- **Reconocimiento:** valoración positiva, detección de puntos críticos, propuesta de mejora.
- **Soluciones:** planteamiento de distintas alternativas ante los desafíos.

Evaluación del proyecto y resultados obtenidos

Se realiza una evaluación inicial de los elementos curriculares asociados al proyecto, considerando la contribución de la propuesta al desarrollo de las competencias clave y también a las transversales, generales y específicas de la legislación autonómica así como su conexión con los criterios de evaluación. Valoramos también aquellos aspectos relacionados con los saberes básicos, contemplando su temporalización y si su contextualización resulta suficientemente significativa. De la misma forma, en lo que a la evaluación se refiere y en correspondencia con la metodología del Design Thinking, se cuestiona la concreción de los indicadores de evaluación, la variedad de instrumentos y también su diversidad desde los principios del Diseño Universal del Aprendizaje (DUA).

Todas estas herramientas se encuentran en proceso de aplicación. Resta además realizar la valoración de la satisfacción del alumnado con el proceso de enseñanza-aprendizaje donde se recogerán aspectos como la motivación, la estructuración del conocimiento, el clima de trabajo...

Estamos en condiciones de compartir el rotundo éxito de los aspectos metodológicos: la elección y planificación de las actividades (siempre dirigidas a la acción y al aprendizaje autorregulado) la interdisciplinariedad y la interdependencia positiva entre el trabajo personal y colaborativo realizados son, sin duda, evidencias de ello.

PROPUESTA DE CONTINUIDAD

El enfoque transversal e interdisciplinar de este proyecto abre interesantes perspectivas para el desarrollo de propuestas colaborativas no solo en el contexto de las enseñanzas artísticas de régimen especial. La búsqueda de metodologías para descubrir nuevos espacios de convivencia entre docentes y alumnos de diferentes centros y enseñanzas, nos ha abierto las puertas de la pedagogía sexy del Art Thinking.

Imposible renunciar a este proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo de todos y cada uno de los años venideros, pues sabemos ya que siempre constituirán experiencias de novedad relativa, desconcertantes, emocionantes, motivadoras. Esa emoción, la metodología y una buena planificación (¡con un grado de exhaustividad directamente proporcional al número de participantes!) son realmente lo único que precisamos para embarcarnos el curso que viene. Pensamos que la generalización de este trabajo en nuestras Escuelas o en otros niveles educativos debe partir de la metodología empleada porque las posibilidades son infinitas y nos esperan a todos y a todas...solo queremos compartir la certeza de que han de surgir del placer y de una confianza plena en el aprendizaje compartido.

El próximo 26 de enero nos aguarda un nuevo ensayo con la última incorporación al proyecto: la del alumnado del tercer curso del grado profesional de danza. Abrir el proyecto sin reservas, abrazar la incertidumbre y asumir el reto de permitir su crecimiento natural ha sido, sin duda, el mayor aprendizaje para todos nosotros. Todo un éxito antes del black out final de la obra

Elaboración propia

CONCLUSIONES

Hasta la fecha, la evolución del trabajo interdisciplinar en términos de implicación, compromiso y apoyo mutuo entre el alumnado y el profesorado implicados constituye, sin duda, la clave de este emocionante proceso. Este proyecto pretende, por tanto, reflexionar sobre la urgencia de generar un cambio significativo en el contexto de las enseñanzas artísticas. Trabajamos, desde la innovación, por la mejora de la calidad educativa en nuestro centro.

Queremos agradecer a Diego Ventoso Fernández su generosidad y su confianza al invitarnos a navegar con él; también a todas las profesoras con las que hemos trabajado: Reyes González Canda, Marina Rojas Valladolid, Carmen Candales Hermida, Silvia Eijo Bazarra y Marieta Ríos Peleteiro. Está siendo un paseo maravilloso porque la compañía lo es. También a los que nos esperan, a punto de entrar en escena: Faína Manchón González, Alfredo Yáñez López, Xoan Luaces Fandiño y Samuel Fernández Ignacio. Por último a nuestros alumnos y alumnas, verdaderas protagonistas de esta aventura, valientes, de talento y maravillosa energía. Gracias por hacernos disfrutar tanto del privilegio que supone acompañaros hacia vuestra excelencia profesional.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

About the Transforming Education Summit | United Nations. (n.d.). the United Nations. Recuperado de https://www.un.org/en/transforming-education-summit/about

Acaso, M (2017) Art Thinking. Paidós Ibérica

Acaso, M (2017) Reduvolution. Paidós Contextos.

BOE-340 de 2020. Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Recuperado de https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf

BOE-A-2010-8957 Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Recuperado de https://www.boe.es/boe/dias/2010/06/05/pdfs/BOE-A-2010-8957.pdf

BOE-76 de 2022. Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria

DOG-223 de 2015/11/23. por el que se establece el plan de estudios de las enseñanzas artísticas superiores de Diseño en la Comunidad Autónoma de Galicia. Recuperado de https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2015/20151123/AnuncioG0164-061115-0002_es.html

Droste, M (2006) Bauhaus archiv 1919-1933. Taschen.

IDEO. Design thinking. Recuperado de https://designthinking.ideo.com/

IDEO. Design thinking para educadores. Recuperado de https://education.uky.edu/nxgla/wp-content/uploads/sites/33/2016/11/Design-Thinking-for-Educators.pdf

IDEO-U. Design thinking formación. Recuperado de https://www.ideou.com/pages/design-thinking

Serrano, O y Blázquez P. (2014) Design thinking. Lidera el presente. Crea el futuro. ESIC.

Informe del sistema educativo español 2009. Volum,en 1 IFIIE. Estudios e informes. Recuperado de https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:1756553e-7f04-43f9-a7ef-4291a23e84c3/informe-sistema-educativo-vol-1.pdf

La Agenda 2030 de la ONU y el enfoque de la UE sobre desarrollo sostenible. Recuperado de https://www.educacionyfp.gob.es/eu/mc/sgctie/comunicacion/blog/2020/abril2020/agenda2030.html

Müller, L (2019). Bauhaus journal 1926-1931. Zurich

Katz, V. (2022). Black Mountain College, una aventura americana. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía

Objetivo 4 de desarrollo sostenible de las Naciones Unidas: Garantizar una educación inclusiva Recuperado de https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/ y https://es.unesco.org/gem-report/node/1346

Organización. (n.d.). Vertixe Sonora. Recuperado de https://vertixesonora.gal/es/presentacion/vertixe-sonora-ensemble/

Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. Foro de Educación, 11(15), pp. 103-124. doi: http://dx.doi.org/10.14516/fde.2013.011.015.005