

## De-construir artefactos visuales. Una experiencia de creación-acción reflexiva en la formación inicial del profesorado.

Des-construir artefactos visuais. Uma experiência de criação-ação reflexiva na formação inicial de professores.

De-constructing visual artifacts. An experience of reflective creation-action in initial teacher training.

**Valle Galera y Víctor Yanes**

valle.galera@gmail.es

Universidad de Jaén (España).

Adaptación del texto presentado en forma de comunicación al 1er Congreso Internacional "Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: construcción de identidades". Granada, España, noviembre de 2010.

**Tipo de artículo:** Relato o performance didáctica.

### RESUMEN

Se presenta una experiencia de aprendizaje colaborativo e investigación formativa, llevada a cabo entre el alumnado (profesorado en formación de las distintas titulaciones de Magisterio) de la asignatura Lenguaje Plástico de la Universidad de Jaén y el profesorado responsable de la misma. Esta experiencia parte del potencial educativo que los artefactos visuales de la cultura infantil nos ofrecen, articulándose a través de los procesos y las formas de la investigación-acción reflexiva. Nuestro fin último no es otro que el de irrumpir en ese ámbito del saber, mistificado por naturalización, que es la cultura infantil, y hacerlo con y desde los mecanismos de su artefactualidad visual. Se configura así un espacio cargado de valores, desde el que poner críticamente en juego las voces (individuales y colectivas), el conocimiento y la experiencia del profesorado en formación, al recurrir a lo que saben de sus propias vidas para comprender y transformar la cultura infantil dominante.

**Palabras clave:** Cultura infantil, Proyecto colaborativo de trabajo, Investigación-acción reflexiva, Creación visual, Estudio comparado de casos.

### RESUMO

Apresentamos uma experiência de aprendizagem colaborativa e pesquisa formativa, realizada entre os alunos (professores em formação dos diferentes graus de ensino) do curso de Linguagem Plástica da Universidade de Jaén e os professores responsáveis por ela. Esta experiência parte do potencial educativo dos artefactos visuais que a cultura infantil nos oferece, articulados através dos processos e

formas de pesquisa-ação reflexiva. Nosso objetivo final não é outro senão entrar no âmbito do conhecimento, mistificado por natureza, da cultura infantil, e fazê-lo com e desde os mecanismos da sua “artefactualidade” visual. Configura-se assim um espaço carregado de valor, a partir do qual há que colocar criticamente em jogo as vozes (individuais e coletivas), o conhecimento e a experiência dos professores em formação, recorrendo ao que sabem sobre suas próprias vidas para compreender e transformar a cultura infantil dominante.

**Palavras-chave:** Cultura infantil, Projeto de trabalho colaborativo, Pesquisa-ação reflexiva, Criação visual, Estudo comparativo de casos.

#### ABSTRACT

This paper describes the introduction of a collaborative learning and educational research experience that involved both students (future teachers in training for the different specializations that are offered within University of Jaén’s College of Education) and teachers of Plastics Language. The starting point of this experience is the educational potential available in the visual artifacts present in childhood culture, coordinated through the processes and methods of reflective research-action. Our ultimate aim is to delve into childhood culture’s most common perception and deconstruct it through and from its visual art factuality.

This way we can build a space rich in values, from which we can put into play all the points of view (individual and collective ones), the knowledge and the experience of teachers in training, by relying on their own vital experience to understand and transform the dominant trend in childhood culture.

**Keywords:** Childhood culture, Collaborative work-project, Reflective action-research, Visual creation, Comparative case study.

## INTRODUCCIÓN

La presente experiencia de investigación educativa tuvo su origen al inicio del curso académico 2009/2010, como continuación, ampliación y sistematización analítica de una propuesta de trabajo iniciada en los dos cursos académicos anteriores por dos de los profesores del área de Didáctica de la Expresión Plástica de la Universidad de Jaén (España) en el marco de la asignatura optativa Lenguaje Plástico. En el artículo expondremos varios ejemplos comparados de los proyectos implementados así como las reflexiones de la experiencia vivida.

La idea que dio sentido al proyecto que se describe, propone trabajar colectivamente en torno al binomio *presentación-representación de la Cultura Infantil*, a través de la deconstrucción comprensiva de los mecanismos de producción, distribución y consumo que los artefactos de la cultura visual nos ofrecen. La cultura infantil y su presencia artefactual se convierten así en el centro de una discusión técnica y filosófica que la reconoce como una forma de pensamiento visual (HERNÁNDEZ, 2007; MOXEY, 2009). Una temática común desde la que explorar la dialéctica entre pensamiento y acción educativa, o las relaciones individuo y sociedad, en los que se encuadra nuestra profesión y nuestra acción docente.

### 1 OBJETIVOS DE NUESTRO TRABAJO

- 1) Estudiar la reflexividad visual: cómo opera en la construcción subjetiva, epistemológica y social del conocimiento artístico, facilitando un marco conceptual adecuado de interpretación.
- 2) Describir y documentar qué significa participar en el proyecto, estimulando así un marco de intercambio informacional abierto, flexible, plural e interactivo.
- 3) Discernir y comentar las características más significativas de la reflexividad visual, los procesos críticos y los fenómenos concomitantes o recurrentes, con vistas a sistematizarlos operativamente.
- 4) Promover la investigación-acción reflexiva entre los participantes en el programa de formativo.

- 5) Servir de articulación a líneas de trabajo educativo, vinculadas a la docencia y la investigación.

### 2 SITUARNOS ANTE LA CULTURA VISUAL Y SUS ARTEFACTOS

Entendemos que se empieza a teorizar sobre la cultura infantil y sus artefactos visuales desde el momento en que se parte de esa cultura y de los artefactos visuales que le dan sentido; pero hay un momento metodológico en que debemos hacer énfasis, intencionadamente, ordenadamente en esa reflexión, y ese es el momento de la reflexividad.

Situarse reflexivamente en la cultura visual infantil supone aceptar la idea de que la infancia es una construcción social inventada por los adultos, ya que somos los adultos quien estenemos legalmente el poder de organizar las vidas de los no-adultos, y legitimada por el *a priori* histórico y la positividad legal del momento. Al reflexionar sobre la cultura infantil, cuando la analizamos, hacemos comentarios o recordamos algo acerca de ella, activamos un discurso cargado de conceptos y de combinaciones de éstos, cuyos significados (que no dejan de ser construcciones nuestras) acotan el sentido que adquiere es a realidad para nosotros a la hora de pensar y de actuar ante ella. Las imágenes obtenidas se proyectan en las relaciones que mantenemos con la infancia, en la manera de verla y entenderla, en lo que esperamos de su comportamiento ante determinadas situaciones, parámetros que sirven para ir naturalizando lo que consideramos normal y lo que no —estando ahí la peculiaridad de la comprensión socio-antropológica de la cultura infantil—.

El fin de la reflexividad es ayudar a pensar por uno mismo para responder al desafío de la complejidad de los problemas. Situando a los problemas y a uno mismo en la génesis socio-histórica de los mismos. De ahí que para situarnos en la cultura infantil y sus artefactos visuales se requiera, tal y como nos plantea Gimeno-Sacristán (2003), de una triple actitud inquisitiva interesada por: las condiciones prácticas de la relacionalidad humana; por la situación de dichas relaciones en el marco global del funcionamiento de la sociedad; y por los modelos que cada uno de nosotros tiene acerca de la condición humana y su destino social.

### 3 ADENTRARNOS EN LA ARTEFACTUALIDAD VISUAL

Un artefacto no es solamente un útil funcional y en algunos casos atractivo; es un espacio cualificado, expansión de las fronteras de nuestro cuerpo y mente hacia aquello que por naturaleza nos está aparentemente vedado. Los artefactos nacen desde los diversos escenarios que definen nuestro sistema de creencias, proporcionándonos una forma de comprender la realidad, una manera de interpretarla y de representárnosla (MARTÍN-JUEZ, 2002).

La presencia visual del artefacto posibilita una referencia amplia de experiencia emocional y psíquica así como a las más directamente racionales del comportamiento humano (MOXEY, 2009). Configurándose como universos que ofrecen una semántica materializada de modo extraordinariamente expresivo. Esta caracterización considera a un artefacto cualquiera como una entidad discernible y vital, cargada de atributos, relativa y vinculada (externa e internamente) a través de sus componentes a otros objetos y eventos (APPADURAI, 1991; MARTÍN-JUEZ, 2002). Los artefactos traducen, pues, las formas dominantes de conocimiento y de actuación en esa realidad. No reflejan un saber neutral, pues colonizan la actualidad cuando los empleamos (STEINBERG y KINCHELOE, 2000). Por ello, cuando el artefacto es escogido o diseñado por nuestra comunidad, su coherencia simbólica y manipulación, más allá de lo extrañas que puedan parecer a otros, expresan adecuadamente como metáforas y prótesis las características singulares de nuestra comunidad.

### 4 LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA: LA CREACIÓN-ACCIÓN DECONSTRUCTIVA

La orientación metodológica empleada se fundamenta en dos enfoques de la investigación educativa: uno procedente de la investigación-acción reflexiva y otro de los modelos neorrelativistas de la investigación comparada. Del primero,

	CASO 1	CASO 2	CASO 3
TÍTULO/MEDIO	Carnival de Cartoons Pintura	De mayor quiero ser... Fotografía	Pop Up cambia el final Ilustración
IDEA	Comparación de valores de los dibujos animados actuales con los de su infancia (décadas de 1970 y 1980).	Análisis y reflexión de actitudes y valores que imitan los niños consumidores de dibujos animados para adultos.	Revisión del Pop Up como diseño que incita a la actitud activa del niño. Crear una historia que también incite la participación autónoma.
PROPUESTA VISUAL	Creación de un póster o cuadro de un picnic que represente a los dibujos animados actuales en un entorno idílico e inocente comiéndose a los dibujos animados de antes.	Fotografías de niños caracterizados como los personajes que simulan las actitudes negativas de los fotogramas seleccionados.	Breve libro Pop Up con ilustraciones basadas en Senda3 de José Ramón Sánchez (Anaya: 1972). La protagonista soluciona sus problemas y rechaza el victimismo.
REFERENTES DOCUMENTALES	Videos, fotogramas, melodías de las series, textos sobre el pop art, las vanguardias, Walt Disney, Yosito Usui (Shinchan), Pierre Culliford (los Pitufo), Luis Ballester (Fruitis) y Stephen Hillenburg (Bob Esponja) entre otros. Esquema propio de su análisis en base a: edad (8 a 10 años), región de procedencia (Asia, Europa y EEUU). Dibujos actuales (Shin Chan, Gormitis, Bob Esponja) y no tan actuales (Doraemon, Los Fruitis, Tortugas Ninja).	Fotogramas seleccionados de series de animación enfocadas al público adulto y emitidas en horario infantil: Los Simpson, Padres de familia; American dad, Shin chan y Futurama. Seleccionan aspectos positivos y negativos. En las imágenes recogen: violencia, degradación de la mujer, xenofobia, apología de las armas, obesidad, vida desarrollada en espacios cerrados, actitudes caprichosas y de mala educación, consumo de alcohol y drogas y exhibicionismo.	Variedad de libros Pop Up. Las ilustraciones del libro Senda3 de Anaya. La protagonista y personaje mitológico, Pandora, era una mujer libre portadora de una caja que al abrirla expandía vientos buenos o malos. Desarrollo de su propio guión en el que se refleja la existencia del bien y del mal. Así como la aceptación del conflicto como hecho habitual en la vida y aprendizaje de habilidades para solucionarlo sin victimismo.
ESTRATEGIA ESTÉTICA ASUMIDA	Pop Art: justifica las imágenes de la cultura popular tomadas de los medios de comunicación y refuerza el tono irónico de la obra.	Fotografía: simulacro construido, ej. Cindy Sherman. Visión frontal, colores llamativos y pocos elementos (estética de dibujos animados)	El Pop Up como medio que incite a la participación. Recuperar los valores que transmitían las ilustraciones de Senda a los niños de hoy con una historia actual.
VALORES ASOCIADOS	Crítica al consumismo y la violencia frente a los valores de inocencia de dibujos más antiguos. El espectador asimila la imagen desde la ironía y la nostalgia, se adentra en el lugar común de la infancia perdida.	Crítica al descuido educativo de padres y sociedad. La fotografía frontal actúa como espejo de aquello que no vemos al no ser conscientes. La obra se recibe desde el impacto de lo rotundo, lo grotesco y la ironía.	dos épocas. Potencian valores actuales (autosuficiencia y autoestima) con el ideal de igualdad de sus infancias. El espectador es partícipe del libro y, según su edad, puede acercarse desde el recuerdo positivo de la infancia.

Cuadro 1. Presentación sintética de tres de las propuestas de trabajo desarrolladas.

(EJEMPLIFICACIÓN DEL CASO 3) POP-Up cambia el final	
<b>Aproximación al análisis del problema (1ª fase)</b>	
DOCENTE: a toda el aula ¿Qué es la cultura infantil y con qué objetos, imágenes o sonidos lo relacionáis?	
DISCENTES: juguetes, dibujos animados y disfraces comparación con su infancia y la actual.	
DOCENTE: Planteamiento del proyecto.	
DISCENTES (siguiente sesión): traen, comparten folletos de jugueterías, tiendas de disfraces, imágenes y música de dibujos animados así como definiciones del diccionario y profundizan ideas.	
DOCENTE: esquematización de los diferentes intereses.	
DISCENTES: agrupación por temas de interés, en este caso: libros de entretenimiento infantil	
<b>Delimitación de las condiciones específicas iniciales (2ª fase)</b>	
DISCENTES: <i>brainstorming</i> . Debaten sus propias experiencias personales comparadas con el texto Emilio o la educación de Jean Jacques Rousseau, la evolución social, familiar, el papel de la escuela, los maestros y los cambios que ha experimentado la etapa infantil a lo largo del tiempo. Se decantan por analizar el estudio de los libros de ilustración desde 1984 hasta 2009 de diversa temática.	
DOCENTE: división del material por edades, contenido, estética y afinidad.	
DISCENTES: "concluimos en realizar un libro en formato Pop-Up no solo queríamos comunicar a través del texto, también a través de las formas y texturas. Queríamos que los niños fueran activos en la participación de la historia".	
DOCENTE: recomendación bibliográfica.	
<b>Formulación de hipótesis y generalizaciones (3ª fase)</b>	
DISCENTES: se centran en "Senda 3 libro básico de lectura", ilustraciones de José Ramón Sánchez. Ediciones Santillana, 1982. Tras un análisis descubren el desarrollo del valor de igualdad en los libros de su infancia que quieren relacionar con los valores de autosuficiencia y autoestima tan potenciadas en la actualidad.	
"Así que trabajamos para un nivel mínimo de lectura dirigido para edades entorno a los 7 años, la complejidad del argumento y accesibilidad al diseño POP-Up."	
<b>Creación, experimentación y explicación (4ª Fase)</b>	
DISCENTES: Descripciones de cada personaje con palabras clave. Desarrollo de la historia, finalmente: David, el fantasma, y Clara se hacen amigos pero no se soluciona el conflicto con las agresoras.	
Piensan en "una acción: el acoso escolar. Donde se encuentren los valores de amistad, igualdad y confianza en uno mismo. Un lugar: en un colegio y unos personajes: David: fantasma, se aparece en un espejo, desconoce el por qué. Clara: niña etnia gitana, tez oscura, lunar en forma de corazón."	
Traen su propia bibliografía. Reflexionan sobre los personajes y la acción. Trabajan manualmente con lentejuelas, purpurina, acetatos y a gran tamaño.	
(la Figura 1, muestra algunos ejemplos del material gráfico desarrollado en esta fase de trabajo).	
DOCENTE: indicaciones de cronograma.	
DISCENTES: altamente involucrados "más adelante los profesores nos propusieron digitalizar todo el material, para ...podemos acercar más a una futura edición de nuestra obra...[por eso] reducimos el tamaño y la dimensión basándonos en libros de 5 a 6 páginas.	
Cambio del final. El fantasma ayuda a Clara a ser valiente y hacerse amigas de las agresoras.	
"Clara: ¿por qué soy diferente? Y, ¿solo por ese motivo no me queréis? Yo también soy una niña y me gusta jugar, bailar, los libros de detectives.	
Entonces las tres niñas empezaron a murmurar entre ellas, miraron a Clara y comprendieron que ella tenía razón"	
<b>Valoración procesual y prospectiva (5ª Fase)</b>	
DISCENTES (exposición oral): Al compararse con el trabajo de otros compañeros, ven su capacidad de realizar piezas artística independiente de su formalización.	
Concluyen que de forma inconsciente tenían la idea de que los niños son débiles y necesitan la protección adulta cuando en realidad son capaces de defenderse a sí mismos. Como docentes consideran importante fomentar la pluralidad y la discusión para fortalecer la autoestima.	
La ilustración puede comunicar como refuerzo textual y a su vez el lenguaje puede ser un complemento de las sensaciones de las imágenes.	
Creación de su propia historia u otros posibles finales para ver la diversidad de puntos de vista y discutirlos en clase. El elegido lo pasamos a pop-up.	

Cuadro 2. Desarrollo por fases de comparación del proyecto.

asumimos su capacidad de involucrar a los participantes en la planificación de la acción; en la realización de estos planes en su propia acción; en la observación o control de los procesos, las condiciones y las consecuencias de su acción y en la evaluación de sus acciones a la luz de la planificación y la acción futura. Y de los segundos, asumimos el enfoque basado en la resolución de problemas: *Problem-approach* (HOLMES, 1981), que centra su interés en la aplicación del mismo a situaciones concretas de la realidad educativa. Esta orientación ayuda a entender mejor los elementos que configuran estas situaciones y las relaciones que se establecen entre ellos, apuntando propuestas de actuación, lo que nos permite aproximarnos a la problemática específica de cada una de las propuestas objeto de estudio (véase Cuadro 1), a sus fases de desarrollo y análisis (véase Cuadro 2), y a establecer comparaciones entre las mismas.

Al tomar en consideración los principios metodológicos anteriores, nuestra estrategia de actuación se constituye no como un método o una fórmula didáctica basada en una serie de pasos, sino como un lugar, referido a una concepción situada de la acción formativa, del conocimiento y de la identidad en el que la socialización artística y visual de los maestros/as en formación se desarrolla. La finalidad de este planteamiento ha sido la de promover entre los participantes la comprensión de los problemas investigados.

En este marco la idea de creación-acción para la deconstrucción compren-

siva de la cultura visual infantil ha implicado que los participantes en el proceso reflexivo de la creación-acción visual efectuaron tareas reconstructivas, reconstructivas globales y constructivas con la información a la que tuvieron acceso durante el desarrollo de las diferentes sesiones de trabajo: comprendiendo la información presentada en términos de conceptos e ideas a los que se refiere; situando la información dentro del marco de las ideas claves y procedimientos que estructuran una disciplina de pensamiento, como es la creación-acción visual; y planteando nuevas preguntas a la información, construyendo así significados nuevos y originales. Con esta estrategia metodológica, hemos buscado la autoconstrucción permanente de los participantes, poniendo en relación lo que sienten, lo que piensan y lo que dicen, con lo que hacen, ayudando de esa forma al desarrollo integral y autónomo de los mismos.

En síntesis, los resultados finales de la experiencia han sido bastante satisfactorios en lo relativo a los objetivos planteados y el nivel de implicación del alumnado. Al asumir el espíritu de una investigación-acción colaborativa, el objeto de estudio se ha ido construyendo, a medida que la investigación avanzaba, revelándose lo que hay de universal en lo

particular. A través de un proceso de creación-acción visual, hemos constituido nuestras clases como comunidades reflexivas de participantes-investigadores capaces de contemplar sus constructos culturales y sus prácticas educativas a la luz de nuevas perspectivas, otorgándonos un punto de comparación para reflexionar crítica y performativamente (HERNÁNDEZ, 2007) sobre nuestras propias condiciones de vida. Por consiguiente lo que se podría generalizar es la construcción teórica y metodológica elaborada, no el caso particular estudiado. Un entramado narrativo abierto a su refutación y desde el que esperamos seguir aprendiendo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Appadurai, A., ed. (1991). *La vida social de las cosas*. México: Grijalbo.
- Gimeno-Sacristán, J. (2003). *El alumno como invención*. Madrid: Morata.
- Hernández, F. (2007). *Espigador@s de la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Holmes, B. (1999). *Comparative education*. Londres: EducationBooks.
- Kemmis, S. (1999). *La investigación-acción y la política de la reflexión*. En A. Pérez, J. Barquín y J. F. Angulo, eds. *Desarrollo profesional del docente*. Madrid: Akal.

Martín-Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.

Moxey, K. (2009). *Los estudios visuales y el giro icónico*. *Estudios Visuales*, Vol. 6, pp. 8-27.

Steinberg, S. R. y Kincheloe, J. L., (2000). *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata.



Figura 1. Bocetos de escenas y personajes, estudio de portadas y detalle interior del libro. Fuente: propia.