

PROYECTOS ARTÍSTICOS EDUCATIVOS COMO MODELO PEDAGÓGICO DE EMPODERAMIENTO Y CAMBIO SOCIAL: LA PERFORMANCE EN EL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Pilar Manuela Soto Solier

*Profesora Ayudante Doctora. Área de Didáctica de la Expresión Plástica
Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada*

RESUMEN

El presente trabajo de investigación en educación artística, nace con el propósito de experimentar sobre cómo aproximar el arte contemporáneo a la docencia universitaria. En este caso, más concretamente, una aproximación entre el arte de acción o performance y el alumnado de primer curso en el Grado en Educación Primaria, Facultad de Ciencias de la Educación de Granada. El desconocimiento generalizado sobre los cambios acontecidos durante los siglos xx y xxi en el arte, muestran la falta de interés del alumnado sobre el arte contemporáneo, y por consiguiente el desconocimiento de su potencial como modelo pedagógico de empoderamiento y de cambio social. Por ello como docente, considero necesario plantear proyectos artísticos educativos dentro de la vida cotidiana educativa, basados en el arte de acción o performance- instalación, posibilitando llegar a una interacción comunicativa como proceso activo de aprendizaje interpersonal e intrapersonal, y así, poder cambiar las relaciones habituales que se tienen en un contexto determinado, con el otro y consigo mismo. Los resultados de los proyectos realizados por los futuros docentes, muestran niveles positivos en la adquisición de las competencias y habilidades conceptuales, procedimentales y actitudinales planteadas para fomentar el empoderamiento personal.

Palabras clave: educación inclusiva, empoderamiento, performance educativa, innovación didáctica.

Introducción

Este trabajo está dirigido fundamentalmente a reflexionar y proponer prácticas que evidencien el potencial de la Educación Artística en la adquisición de competencias sociales y cívicas fomentando el pensamiento crítico y creativo en el Grado en Educación Primaria, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada. Se proponen formas de expresión y comunicación reflexivas distintas a las habituales, proyectos educativos-artísticos de transformación social basados en narrativas artísticas contemporáneas como son la performance o performance-instalación artística (Larrañaga, 2001). Con este proyecto comprobamos los temas que realmente les preocupan a los alumnos/as, su actitud ante ellos y la forma de afrontarlos. Se proponen procesos de enseñanza y aprendizaje en los que se trabaja el empoderamiento personal, la sensibilización ciudadana, las habilidades sociales, intra- e interpersonales de autocontrol, autoestima y empatía hacia los demás (Golemand, 1996). El trabajo se basa en tres ejes o componentes principales, el emocional y afectivo motivacional, el cognitivo y el relacional (Rendón, 2010) desde una pedagogía activa y crítica.

Este proyecto nace del reto que plantea una sociedad que exige personas creativas, innovadoras y flexibles, pero también críticas, situación a la que consideramos que debería adaptarse el sistema educativo desde todos los niveles y en este caso el universitario. En este contexto la educación artística ofrece a los alumnos/as las habilidades se les requieren y les permiten expresarse y valorar el mundo que les rodea de una forma crítica y participar de forma activa en la construcción del conocimiento del conocimiento, y cuestionar la realidad. Se propone presentar la performance y/o performance como recurso educativo para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, para reflexionar, comunicar y ayudar a dar soluciones a los problemas reales de la sociedad y la cultura contemporánea.

Justificación

La complejidad de las situaciones que afrontan los futuros docentes requiere poner en juego conocimientos, procedimientos, actitudes y actuaciones estrechamente vinculadas a lo que Gardner (1987) denomina inteligencia intrapersonal e interpersonal, las cuales configuran el concepto de inteligencia emocional de Goleman (1996). Por otra parte, el Informe de la Comisión Internacional para la Educación del Siglo XXI, de la UNESCO (2006), afirma que la educación relacional es un complemento indispensable en el desarrollo cognitivo y una herramienta fundamental de prevención, ya que muchos problemas tienen su origen en el ámbito emocional. Este Informe describe los cuatro pilares básicos de la educación del siglo XXI, aprender a conocer y aprender a aprender; aprender a hacer; aprender a ser,

para obrar con autonomía, aprender a convivir, a trabajar en proyectos comunes y a gestionar la convivencia. Todo ello hace necesario el desarrollo de habilidades sociales desde todos los espacios educativos, los formales y no formales en este caso el ámbito universitario.

Ante la necesidad del alumnado de adquirir estas habilidades dirigidas hacia el empoderamiento personal, entendiendo el empoderamiento como el proceso personal y/o colectivo de asumir el poder que todos tenemos como personas y que solamente se produce con la participación. El empoderamiento ayuda a recuperar la autoestima, la capacidad de confiar, la capacidad de pensar, hacer y decidir por nosotros mismos lo que mejor consideremos. Es un proceso de recuperación personal pero también de refuerzo en la comunidad y para la comunidad. Desde la psicología, el empoderamiento es un proceso a través del cual los individuos adquieren control sobre sus propias vidas (Rappaport, 1981, p. 15). y tiene nivel individual, organizacional y comunitario (Zimmerman, 2000).

Estas características relacionales y experienciales se identifican con las características de la performance o performance-instalación haciendo de esta una herramienta educativa afín para conseguir los objetivos propuestos en esta investigación, basándonos en tres ejes o componentes principales: el emocional, cognitivo y relacional, estos se subdividen en diferentes categorías que se trabajan en las creaciones artísticas planteadas. (Rendón, 2010)

Haciendo referencia a la educación artística, encontramos numerosos autores como, Rodrigo (2007), Aguirre (2005), Eisner (2004) o Hernández (2003) que demuestran en sus investigaciones los numerosos beneficios de las artes en la educación integral del individuo. La Educación Artística Posmoderna de Efland (2003) es la base de este trabajo, así como la pedagogía crítica o pensamiento crítico que De Bono (1991) considera igualmente importante, puntualizando en una característica que para este proyecto es crucial, el pensamiento crítico solo es una parte en el conjunto del pensamiento y no debe estar aislado de la reflexión y la creatividad, ya que la crítica irreflexiva es destructiva y no es funcional en las relaciones. Es decir, es necesaria la capacidad de pensar críticamente, junto con la correspondiente habilidad de pensar creativa y constructivamente, De Bono (1991) lo denomina pensamiento lateral, también llamado divergente.

Marco teórico

A continuación, se contextualiza teóricamente esta propuesta educativa que permite ser implementada en contextos educativos alternativos tanto fuera como dentro del aula.

Empoderamiento y performance

El término empoderamiento tiene una de sus primeras apariciones en el libro *Black empowerment. Social work with Oppressed Communities* (Solomon, 1976) como punto de partida se centra en la función que realizan los trabajadores sociales cuando estos tienen el reto de fomentar el empoderamiento personal y colectivo en la comunidad a través de experiencias cuyo objetivo principal es transformar el sentimiento de imposibilidad generado por valoraciones negativas. (Solomon, 1976, p. 19)

Según DuBois & Miley (2014), el empoderamiento tiene dos dimensiones la personal y la política, lo que implica una doble metamorfosis, la personal y la social. El empoderamiento personal o intrapersonal implica fomento de autoestima mientras el interpersonal implica cambios en las relaciones opresivas o negativas.

Creación artística y performance

Al hacer un acercamiento a las diferentes aproximaciones a la vida que los artistas han estado realizando a lo largo del siglo XX, nos sitúan, en el concepto de desmaterialización del objeto de arte. En la década de los sesenta y los setenta, las propuestas artísticas que se desarrollaban bajo ese concepto de desmaterialización, exigían materiales efímeros como el tiempo, el lenguaje, los actos, experiencias etc. A esa concepción de lo efímero, tenemos que añadir la concepción de la realidad presente, en la que se reúnen al artista, la obra y el público en un mismo momento, en el momento del proceso creativo. Este tipo de acciones artísticas happening, Fluxus, festivales, etc. que en su momento se denominaban de forma general eventos, pasaron posteriormente a utilizar el término de *performance* (Torrens, 2007, p. 11), como denominación genérica. También el término *Body Art* o arte del cuerpo, fue considerado otra opción dentro de la acción. En este tipo de arte, vemos como el cuerpo se convierte en un sistema de signos. El papel del artista pasa a ser de coordinación, convirtiéndose en catalizador de la acción creativa. La acción exige, una ampliación de la sensibilidad artística por parte del espectador, como nos expone Aznar (2000) en su libro *El arte de acción*:

La actitud del espectador tiene que ser de observación participante, en un oscilar continuo entre el dentro y el fuera de los sucesos: por un lado, debe atrapar empáticamente el sentido de unos acontecimientos y unos gestos específicos; por el otro, debe dar un paso atrás para situar esos significados en contextos más amplios y que así adquiera un sentido más profundo o general. (p. 8)

El entender la performance como expresión social se hace necesaria su interpretación. La performance se convierte

en un recurso pedagógico a través del cual el alumno-performer construye un mensaje experiencial e interactivo con el público, dicho mensaje no es representado sino presentado (Sánchez Arenas & Soto Solier, 2016).

La performance como recurso pedagógico necesita de la presencia y experiencia corporal para la construcción se significados. A través de estas prácticas y experiencias performativas el alumnado cuestiona la realidad, reflexión y crítica su contexto o entorno, para después poder de-construir y construir la realidad. La performance se convierte en un lenguaje pedagógico y artístico que surge en la cotidianeidad del individuo, en la experiencia del día a día, convirtiendo el conflicto en oportunidad para la transformación y redefinición personal y cultural. (Vidiella, 2010)

Características de la performance

Algunas premisas o bases de lo que significa performance (Picazo, 1988; Blasco & Insúa, 2013, Ferrando, 2013) son las siguientes:

- La definición de performance incluye interacción de gestos y movimientos.
- En la performance el cuerpo es la herramienta con la cual se experimenta y en la cual se realiza la experiencia.
- En una performance el relato es predominantemente gestual.
- En la performance la comunicación trasciende a la narración.
- La performance es procesual.
- En la performance es significativa la reacción que esta provoca: espectador-performer performer-espectador.
- La performance es generadora de sentido. (Blasco & Insúa, 2013)

Estas premisas se enmarcan para el desarrollo de la performance principalmente en cinco elementos (Ferrando, 2013): el tiempo, espacio, alejamiento de la noción de representación, la presencia del cuerpo o performer y la exigencia de la idea. La performance debe de estar realizada en un espacio y tiempo determinado, un espacio en el que el artista y público interactúan, en donde la corporalidad de la práctica es el eje principal del hecho artístico y pedagógico con sentido ya que interactúan tanto del artista performance y en este caso el alumno/a-performer como el público (Sánchez Arenas & Soto Solier, 2016). La performance busca convertir, simultáneamente, al alumnado en autor y usuario del arte. El objetivo principal es provocar a la acción ya sea de emoción, rechazo, intranquilidad, inseguridad, placer, asombro, reflexión, etc.

Como recurso didáctico permite una construcción colectiva de la actividad entre el alumnado y profesorado,

provoca debates, ideas, emociones, utiliza recursos comunicativos, conceptos, imágenes, vídeos, ritmos, sonidos, etc. conocidos por el alumnado y está dirigida a cada persona para que la interprete libremente.

Educación y Performance: “Pedagogías de contacto”

Al indagar en las relaciones de la performance con la educación, debemos hacer referencia a autores que han investigado y desarrollado teorías sobre la performance y su relación con la educación (Bryant, 2006; Vidiella, 2009, 2015). Bryant (2006) propone una pedagogía de la performance, la performance como un modo de conocimiento, una estrategia que permite analizar y comprender las dinámicas sociales.

Según Vidiella (2015) la pedagogía performática o performativa, no es solamente intelectual va más allá, esta prepara el contexto en el cual los individuos van a interactuar y experimentar de forma corporal, la denomina *Pedagogía de contacto* (Vidiella, 2015):

Las Pedagogías de contacto son una comprensión pedagógica del rol de la performance como un modo de conocimiento, una estrategia analítica, una deconstrucción de las dinámicas sociales, una herramienta reflexiva, intersubjetiva y encarnada de la investigación-acción. (p. 23)

Como herramienta pedagógica, para esta autora, la performance cruza la frontera que divide la interacción entre cuerpo- mente; pensamiento-acción; conocedor-conocido; profesor-alumno; individual-colectivo; teórico-práctico, etc. La pedagogía de la performance, también incluye una reflexión sobre la performatividad, puesto que permite analizar las dinámicas sociales a través de las cuales nos constituimos. La pedagogía de la performance permitiría analizar críticamente las dinámicas sociales a través de las cuales nos constituimos mediante lo que podríamos llamar actos indocentes, pedagogías de contacto, o estéticas y políticas de experimentación, que ven en la performance un componente reproductivo-normativo y a la vez un potencial reflexivo, para deconstruir las representaciones y prácticas hegemónicas. (Vidiella, 2015)

Proyectos educativos artísticos: performance- educación

Museo de Arte Contemporáneo y educación: El Centro de Arte dos de mayo.

Las actividades de pensamiento y debate que son planteadas en *El Centro de Arte 2 de mayo*, entienden el museo como un espacio de construcción de conocimiento y parten de la especificidad del arte y cultura visual como lugares desde los que analizar aspectos de nuestra realidad y cultura contemporánea. en talleres como “Bailar el barrio

imi cuerpo no está donde tenía que ser!” centrado en el movimiento y el teatro contemporáneo, las niñas y los niños compartirán el proceso de creación de una pieza escénica que será presentada ante un público, buscando lo extraño e inesperado y transformándolo en material escénico.

“Les Salonnières”

Les Salonnières es un proyecto en el que trabajan Ester G. Cèlia Prats y Meritxell Romanos, ellas desarrollan prácticas performáticas, planteamientos de pedagogía expandida y post-feminista, utilizan el cuerpo, el juego, la subversión, el gamberrismo y la participación del público en las acciones que presentan. Entienden que el empoderamiento crítico de la realidad social no está reñido con la facultad de aprehenderla lúdicamente, para ellas la vida es un juego elevamos a una actividad colectiva mayor, lo utilizan como mecanismo para la recreación de lo social.

Educación Disruptiva de María Acaso. Fundación Telefónica.

Este es un proyecto de Innovación en el cual se plantean cuestiones referentes a metodologías de enseñanza-aprendizaje alternativas, se plantea la educación disruptiva, y en este trabajo hacemos referencia a un de sus seminarios que tiene por título “Pedagogías corporales: no pensamos con la cabeza, pensamos con el cuerpo” En la primera sesión de la EED 2015 se aborda el tema de la necesidad de incorporar la totalidad del cuerpo como elemento central en la educación a través del movimiento, la comunicación no verbal y la performance. Por otra parte, en este trabajo también tenemos de referencia a autores como Gómez (2005) que plantea las posibilidades educativas de las performances tanto en la enseñanza secundaria como en el bachillerato, experiencia que se realiza trabajando los contenidos sobre lenguaje expresivo y el arte de acción, desde una perspectiva interdisciplinar, incluyéndola tecnología, incluyendo contenidos de edición de videos y fotografía para el desarrollo de las performances (performance-instalación).

Objetivo

El objetivo de esta investigación se centra en diseñar una actividad en base a los contenidos curriculares de la asignatura donde la performance sea la herramienta educativa para el empoderamiento, cuestionamiento y transformación de la realidad.

Método

Esta investigación plantea al futuro docente un proyecto que tiene por título *Didáctica de la performance: Empoderamiento y transformación social*. Es llevado a cabo en la asignatura de “Enseñanza y Aprendizaje de las Artes Visuales y Plásticas” Grado en Educación Primaria, Facultad

de Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada. Se enmarca en el cuarto bloque de los contenidos de la asignatura, “La creación de imágenes visuales y la creación de cultura a través de lo visual y material” determinado en la Guía Docente de dicha asignatura correspondiente al Grado en Educación Primaria, Universidad de Granada (2017/2018).

Contenidos que permiten al alumnado profundizar en las técnicas y procesos artísticos y en los conceptos performance, empoderamiento, reflexión y expresión entre otros. Herramientas para cuestionar, comunicar y transformar la realidad social y su impacto en la vida cotidiana, utilizando como herramienta didáctica la performance.

Como ya se ha expuesto anteriormente las posibilidades pedagógicas de la performance permiten la reflexión y pensamiento crítico de temas que les interesan al futuro docente, todo ello a través de la experimentación con su propio cuerpo. La creación y análisis de las performances propicia la investigación, el análisis y deconstrucción de problemas sociales que precisan soluciones reales. Para el desarrollo de este proyecto, se van a utilizar diez sesiones teórico-prácticas de 90 minutos y veinte sesiones prácticas también de 90 minutos cada una. Participan en el proyecto 40 alumnos/as y 29 alumnas de 1º curso de edades comprendidas entre 20 y 40 años. Esta asignatura es obligatoria del Grado en Educación Primaria tiene 90 horas de docencia (9 créditos), esta asignatura tiene la singularidad de que es cursada por todo el alumnado de la titulación. La investigación se centra en la adquisición de las correspondientes competencias y capacidades que podemos encontrar en la Guía Docente de la asignatura (G.D. UGR, 2018)

Diseño de la práctica y su proceso metodológico

Esta investigación cualitativa en Educación Artística (Marín, 2005, p.223) está basada en las Artes [*Art based Research*], se centra en, *mirar al sujeto-alumno/a y en la narrativa que da cuenta de su experiencia*, Eisner (1998). Se aplica un modelo cualitativo basado acción orientado hacia el cambio educativo, investigación-acción según Kemmis y MacTaggart (1988).

El presente estudio, como ya se ha expuesto, basado en esta metodología, combina en su desarrollo varios instrumentos de investigación o exploración que se pueden enmarcar en dos grupos: recursos para observar la realidad e interrogarla (Gutiérrez Pérez, 2005) y recursos para experimentar la realidad y expresar con sentido (Blasco & Insúa, 2013). El inicio de la primera sesión estuvo dedicada a responder un cuestionario de diez preguntas que están dirigidas a compilar información sobre el conocimiento de los alumnos sobre algunos conceptos u metodologías artísticas basadas en el arte contemporáneo

(performance o performance-instalación), seguidamente se procede a la explicación de la actividad, sus diferentes fases (conceptuales, procedimentales y actitudinales).

Planificación de la práctica

Tanto la performance como la performance-instalación artística son lenguajes totalmente nuevos para los/as alumnos/as, por lo que se proponen diferentes experiencias dirigidas a la estimulación sensorial y las habilidades narrativas-expresivas del alumnado, los lenguajes artísticos tradicionales y contemporáneos como manifestaciones particulares de construcción de conocimiento a través de la experiencia.

Diferentes prácticas y dinámicas dirigidas a la estimulación sensorial y a fomentar las habilidades expresivas y comunicativas a través de los lenguajes artísticos, visuales y plásticos como expresiones particulares de construcción de comunicación y de conocimiento.

1. Observación, análisis de obras de arte basas en performance. Algunos de los autores de referencia son: Marina Abramovic, Pilar Albarracín, Yoko-Ono, Marta Minujín, Pipilotti Rist, Nam June Paik, Wolf Vostell, J. Buys, y G. Maciunas.

Reflexión sobre los componentes constructivo-formales como narrativo-discursivos incidiendo en emocional-motivacional, cognitivo y relacional:

¿Qué hemos observado?

¿Qué nos habrá querido decir el artista con esta obra?

¿Qué sensaciones nos ha trasmitido?, etc.

2. Factores para la elección de las obras:

- Posibilidad y recursos de la obra para generar narrativas, activas. participativas, dialogo, reflexión, habilidades de empoderamiento, etc.

- Capacidad de la obra para relacionarla con experiencias e inquietudes de los alumnos.

- Capacidad motivadora y/o provocadora de la obra.

- Posibilidad de que la obra pueda ser interpretada de diferentes formas.

3. Conceptualización y puesta en práctica de intervenciones y experiencias relacionadas con cada una de las narrativas artísticas.

4. Proceso creativo o realización de la obra artística.

5. Exposición, comunicación y auto evaluación.

En la segunda sesión se procedió a la explicación y exposición de material audiovisual con el cual indagamos en los conceptos artísticos y didácticos como performance y/o performance-instalación artística, habilidades interpersonales e intrapersonales, análisis de interrelaciones y significados de conceptos como el empoderamiento. Seguidamente comienza la iniciación en la experimentación de la performance que los alumnos o participantes pueden aplicar para realizar sus trabajos. Las siguientes sesiones se dedican al desarrollo del proceso o realización de la obra artística expuestas anteriormente. La temática sobre la que trabajan los futuros docentes nace de cuestionar la realidad, de la reflexión sobre problemas actuales que le preocupan al alumnado, problemas sobre los que de indagan y se informan, adjuntando finalmente el artículo, noticia o información original al portafolio (Artículos de periódico, informativos, redes, etc.) la información es elegida por unanimidad entre los componentes de cada uno de los grupos y es el tema de los proyectos didácticos artísticos.

Instrumentos de recogida de resultados

Los recursos que se utilizan para *explorar, cuestionar y fomentar el empoderamiento personal*, recurrimos a los siguientes instrumentos de recogida de datos:

- Elaboración y creación de una obra artística, una performance (performance- instalación) asumiendo el rol de investigadores activos, alumnos- performer.
- Creación y análisis de las obras artísticas o productos que conforman las partes de la creación global de la performance (performance-instalación). (Obras en las que se estudiará la capacidad tanto *constructiva-formal* como *narrativa-discursiva*).
- Elaboración de un portafolio con información analógica y digital documentando todas las etapas del proceso de creación e investigación artística. (Documentación analógica y digital: anotaciones diarias, fotografía, vídeo, etc.)

Entre los recursos que utilizamos para visualizar y relatar la realidad (capacidad *expresiva-relacional*) tenemos los siguientes instrumentos de recogida de datos:

- Investigación y compilación de documentación analógica y/o digital o audiovisual sobre las causas, características y dimensiones de problemas que preocupan al alumnado.
- Elaboración de una base de datos y documentación del proceso de investigación. Información recogida durante la observación conductual directa y visionado del material audiovisual recogido durante la actuación en los procesos creativos (Documentación analógica y digital, cuestionarios,

anotaciones de cada sesión, fotografía, vídeo, etc.) del proceso creativo artístico propuesto por los participantes.

Análisis y profundización en las particularidades de los instrumentos de recogida de resultados

- *Recursos que se utilizan para explorar, cuestionar y fomentar el empoderamiento personal*

Tenemos la elaboración de la obra artísticas y a su vez didáctica, este es el instrumento de investigación principal de este trabajo. El grupo de setenta alumnos se subdivide en nueve subgrupos de ocho alumnos cada uno exceptuando un grupo que está compuesto por 6 alumnos), por lo que realizan nueve proyectos o experiencias performativas en total. Estos proyectos didácticos-artísticos son la herramienta de investigación que nos van a permitir hacer la valoración de los procesos de trabajo de los alumnos/as, el análisis de la capacidad tanto constructiva-formal como narrativa- discursiva –(objetivo de indagación) y por otra parte nos permite evaluar la capacidad expresiva-relacional, las habilidades interpersonales e intrapersonales o de empoderamiento adquiridas por el alumnado tanto en el proceso de realización de las obra artística como en el



Figura 1. (a) y (b) Performance I. Frames de vídeo, grabación realizada durante el proceso de realización de la performance-instalación por uno de los grupos de trabajo, proyecto llevado a cabo en la Avenida de la Constitución, Granada. 2017. (Fotografías y frames de vídeo: Fuente propia).

resultado conseguido en la obra final presentada, el nivel de interrelación con los compañeros de su grupo, con el público y su experiencia personal e interpersonal.

• **Recursos que utilizamos para visualizar y relatar la realidad (capacidad expresiva-relacional)**

Para visualizar y relatar la realidad o realidades de los alumnos se plantea una investigación “participativa que se destaca, por una parte, producir conocimiento y acciones útiles para un grupo de personas; por otra, que la gente se empodere/ capacite a través del proceso de construcción y utilización de su propio conocimiento”. (Rodríguez, Gil & García, 1996, p. 56)

Como investigador se realiza un trabajo paralelo al del alumnado, de compilación de información analógica y/o digital o audiovisual. Trabajo que comienza pasando un cuestionario que nos dé información sobre sus conocimientos previos tanto al tema que se trata como de los procesos de enseñanza aprendizajes artísticos que conocen. En el transcurso de las 30 sesiones teóricas y prácticas que se desarrollan para la elaboración de los proyectos, hay recogida de información diaria, anotaciones de las reflexiones por parte del alumnado, de los debates abiertos sobre sus trabajos y anotaciones sobre observación conductual directa. También se realizan grabaciones sobre la observación conductual directa para su posterior visionado y análisis de información (Ver Figura 1.). (Documentación analógica y digital, etc.) Este material nos aporta información del trabajo conceptual, procedimental y actitudinal del alumnado de forma individual y colaborativa.

Análisis y valoración de datos o información recogida

A continuación, procedemos al análisis y valoración de las competencias y habilidades adquiridas en el proceso de realización de los proyectos o performance educativas.

Para dar respuesta a los objetivos planteados nos centramos en el análisis de información y datos siguientes:

Como punto de partida nos interesa averiguar los temas de actualidad que les preocupan al futuro docente y que este considera que deberían abordarse mediante trabajos realizados en el contexto educativo artístico, en este caso para la creación de performance o performance-instalación (Larrañaga, 2001) artística-didáctica en el contexto universitario. Seguidamente se realiza un análisis del nivel constructivo-formal según Dondis (1985) “La sintaxis de la imagen” y el análisis narrativo-discursivo según la Retórica del lenguaje visual de Barthes (1964) de las obras realizadas por los nueve subgrupos de alumnos, lo que nos permite estudiar el trabajo desarrollado por nueve proyectos. El análisis de conjunto de los aspectos mencionados anteriormente nos va a dar los resultados para valorar cada proyecto performativo en sus diferentes

Fases del proceso creativo (Wallas 1926; Rossman 1931; Arnold 1959; De la Torre, 1984, en Ruano K. y Sánchez S., R. 2009 y Dewey, 2008): 1. *Percepción/preparación*, 2. *análisis del problema*, 3. *incubación-investigación*, 4. *iluminación/inspiración*, 5. *evaluación o valoración-verificación y tiempo de elaboración*.

Se realiza el análisis del nivel expresivo-relacional: Por una parte, se analizan los niveles de e interrelación en bases a los que definen o caracterizan a la performance (Blasco & Insúa, 2013) propiciando en cada proyecto la experiencia a través de la acción. Se analizó el nivel de interacción: tanto de forma individual como grupal se analizó la interacción con el público: improvisación en la acción, nivel de interacción y efectos que se producen en el público que interactúa, etc. (Blasco & Insúa, 2013) Y por otra parte se analiza el desarrollo de habilidades interpersonal e intrapersonales, los datos que nos ofrecen la información del empoderamiento personal para ello se utiliza la escala de variables de empoderamiento creada por Zimmerman (2000) el autor establece una comparación entre los procesos y resultados que operan a nivel individual, organizacional y comunitario.

Resultados

Indagaciones sobre los temas que les preocupan a los futuros docentes

Como punto de partida en esta investigación nos interesaba averiguar los temas de actualidad que les preocupan al futuro docente en educación primaria, temas que el alumnado considera que deberían abordarse en el contexto educativo con metodologías de enseñanza aprendizaje alternativas, en este caso mediante la realización de obras performativas (performance-instalación).

Podemos comprobar en el análisis de los datos referentes a los temas que más preocupan a los futuros docentes están relacionados con los peligros que hay en las redes sociales, los medios de comunicación que tergiversan los mensajes, la alfabetización nutricional, problemas psicológicos, violencia de género, bullying, desigualdad (pobreza), adicción al móvil y temas relacionados con el género y la diversidad.

Estos temas se corresponden con problemas reales que inducen al futuro docente a cuestionar e interrogar la realidad, en esta investigación mediante proyectos artísticos. El desarrollo de las performance-instalaciones nos ha dado la posibilidad de reunir los datos, la información y documentación necesaria para conseguir los objetivos planteados. Para realizar el análisis y valoración de cada proyecto o performance se recurrió a los indicadores de evaluación que se exponen seguidamente, la valoración se realiza mediante porcentajes que se corresponden con una

puntuación mínima de 1 y la máxima de 10, esta puntuación se identifica con el nivel de logro (bajo 0-3, medio 3-7, alto 7-10) siendo finalmente ponderada mediante porcentajes (la valoración de 1 se corresponde con el nivel mínimo de adquisición de competencias o habilidades 0%, y 10 se corresponde con el nivel más elevado en la adquisición de competencias o habilidades 100%).

En la leyenda de las gráficas aparecen los títulos abreviados, los proyectos artísticos se identificarán de la siguiente forma:

- Performance 1.: Perf. 1. *Medios de In-comunicación*
- Performance 2.: Perf. 2. *Contaminación*.
- Performance 3.: Perf. 3. *Alfabetización nutricional*
- Performance 4.: Perf. 4. *Problemas psicológicos*
- Performance 5.: Perf. 5. *Adicción al móvil*
- Performance 6.: Perf. 6. *Bullying*
- Performance 7.: Perf. 7. *Desigualdad (pobreza -indigencia)*
- Performance 8.: Perf. 8. *Género-diversidad*
- Performance 9.: Perf. 9. *Peligro: Juegos y Redes*

Análisis a nivel constructivo-formal y narrativo-discursivo conjunto de los Proyectos o Performances-instalaciones

El estudio de los datos comienza realizando el análisis a nivel constructivo-formal y seguidamente el narrativo-discursivo del trabajo de cada alumno/a de forma individual, estos datos son cotejados para ser analizados en grupo y de esta forma poder hacer la valoración de cada trabajo o proyecto realizado. Se consigue una valoración precisa de las competencias y habilidades adquiridas a nivel grupal en cada una de las fases del proceso de

Retomando la Figura 2, los indicadores y niveles que se valoraron en las diferentes etapas del proceso de realización de las obras artísticas, son los siguientes:

1. *Etapas de identificación y definición del problema.*
2. *Etapas de Investigación.*
3. *Etapas de formulación. Nivel de expresión creativa: constructiva-formal.*
4. *Etapas de experimentación-innovación.*
5. *Etapas de elaboración narrativa-expresiva.*

Análisis grupal a nivel expresivo- narrativo

Para efectuar la valoración del nivel expresivo narrativo, se estudia la semiótica de las obras o performances según Barthes (1964) concretamente el nivel de las estructuras semio-narrativas, un nivel más conceptual o abstracto cuyos componentes no se presentan directamente. Los indicadores que se estudian en esta etapa son:

- a) Nivel comunicativo y narrativo.
- b) Nivel articular situaciones, anotaciones, etc.
- c) Nivel de acción que se muestra como forma de expresión. Se evalúa la capacidad de resolución de conflictos en el momento de desarrollo y presentación de la performance.

Al hacer una lectura general de los datos, se puede observar que la valoración de las diferentes fases de desarrollo de los proyectos, muestra resultados bastante satisfactorios. Dos de las performances, la Performance. 1 *Medios de In-comunicación* y Performance 3. *Alfabetización nutricional* alcanzan una valoración optima (97%-100%) en todas las fases del proceso creativo. Seguidamente podemos visualizar como se refleja en la gráfica que otros dos proyectos, la Performance 8. *Género y diversidad* y Performance 9. *Peligros Juego y Redes* tienen una valoración alta (90%), en estos proyectos artísticos el nivel de adquisición de las competencias y habilidades también ha sido satisfactorio. Por otra parte, podemos observar en la gráfica que hay cuatro proyectos que se encuentran en un nivel medio-alto en la adquisición de habilidades y competencias (70%-85%), estas son la Performance 4. *Problemas psicológicos*, Performance 5. *Adicción al móvil*, Performance 6. *Bullying* y la Performance 7. *Desigualdad (pobreza)*. Para finalizar el análisis grupal de las fases de creación de las obras, observamos que el nivel más bajo de 60% se corresponde con la Performance 2. *Contaminación*, resultados del análisis de los datos tanto a nivel individual como grupal, no obstante, debemos puntualizar en el nivel medio de creatividad (70%) que muestran los alumnos/as aun teniendo un nivel bajo en el resto de competencias y habilidades adquiridas. Haciendo una lectura de los resultados que se traduce en un nivel de complejidad para

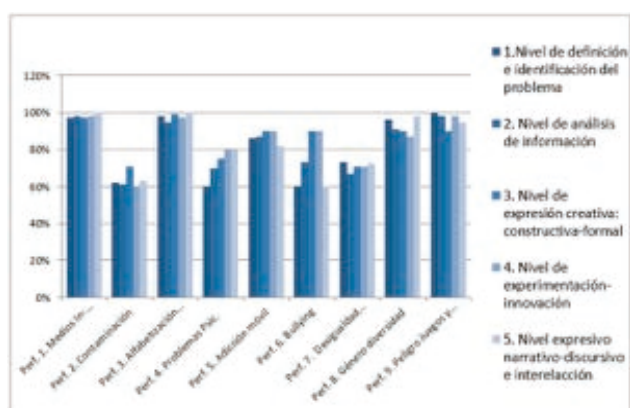


Figura 2. Análisis de resultados obtenidos. Porcentaje de los niveles de valoración de las competencias adquiridas en las cinco Fases del Proceso de creación de los nueve proyectos didácticos artísticos o performance-instalación realizados por los futuros docentes.

el alumnado alto y no se ha pudo solventar, resultados expuestos por el alumnado en la memoria del proyecto que presentó al finalizar el proyecto.

Análisis grupal a nivel expresivo-relacional

Otro de los objetivos importantes de esta investigación era indagar en las competencias y habilidades expresivas y relacionales, habilidades para proponer otras formas de comunicación o relación con los demás en esta caso a través de la acción, competencias directamente relacionadas con las habilidades interpersonales e intrapersonales, claves en el desarrollo de las performances por las características que las definen, en tanto que la performance o acción se abre e invade el territorio de lo común, de lo cotidiano, una Arte-Vida, genera espacios relacionales de reflexión-comunicación, una educación artística y problemas cotidianos. Estas valoraciones las podemos ver reflejadas en la Figura 3.

La estimación del nivel expresivo-relacional de las diferentes fases de los nueve proyectos realizados, esta puede comprobarse en la Figura 3. Este estudio se realiza valorando los siguientes indicadores:

- Valoración del nivel de interacción entre el futuro docente y el público.
- Nivel de expresividad e interacción cuerpo-espacio.
- Nivel de expresividad e interacción del público.
- Nivel de resolución de problemas.

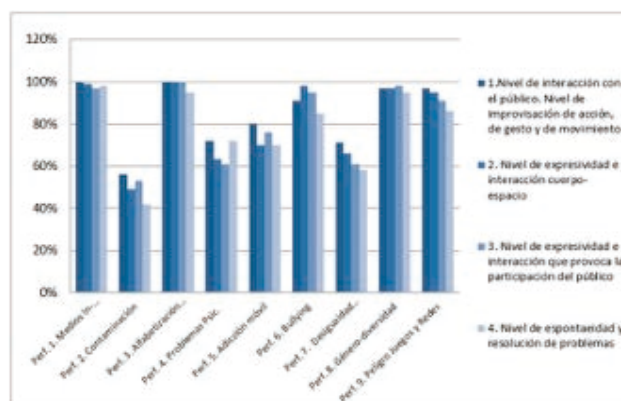


Figura 3. Análisis de resultados obtenidos. Porcentaje de los niveles de expresión-interacción que se producen en cada una de las performances-instalaciones artísticas realizadas por el alumnado.

Al realizar el análisis general a nivel expresivo-relacional se puede evidenciar que, de los nueve proyectos, dos de ellos consiguieron un nivel excepcional, nuevamente son los proyectos Performance 1. *Medios de In-comunicación*, Performance 3. *Alfabetización nutricional*, con una valoración del 100%, el alumnado consiguió un nivel de interacción excepcional en la performance realizada, uno

de los muchos datos estudiados que lo abalan es el número de participantes que intervinieron en estas performances que fue realizadas una en Avenida de la Constitución de Granada y otra en las zonas comunes de la facultad de Ciencias de la Educación. Seguidamente observamos en la gráfica que los niveles relacionales y expresivos de la Performance 8. *Género y diversidad*, mantiene una valoración alta (95%) correlativa con el estudio realizado de las diferentes fases del proceso de realización. En tercera posición encontramos la Performance 6. *Bullying* que se mantiene en el nivel de 85%. La Performance 9. *Peligros Juego y Redes*, aun siendo de nivel, medio-alto, descienden levemente de nivel en la valoración respecto a la realizada en las fases del proceso, al estudiar los datos recogidos, comprobamos que la performance 9. *Peligros Juego y Redes* se realizó en el espacio público, pero en un espacio de tiempo (franja horaria) en el cual el público no era muy afín a esta temática. Consecutivamente bajan los niveles de las siguientes performances: Performance 4. *Problemas psicológicos*, Performance 5 *Adicción al móvil*, Performance 7. *Desigualdad (pobreza)*, siendo la Performance 7. *Desigualdad (pobreza)* la que tiene un nivel más bajo situado entre el 56% y 65%, valoración que se desciende en comparación el primer análisis (Fases del proceso de desarrollo de la obra artística) la adquisición grupal de competencias y habilidades expresivas y relacionales tiene un componente de dificultad elevado para este grupo que desde un principio lo puso de manifiesto, aunque en el proceso de desarrollo de la obra se ha podido visualizar la evolución positiva en su actitud. Para finalizar podemos comprobar que en la Performance 2. *Contaminación*, el nivel de adquisición de competencias y habilidades expresivas y relacionales es el más bajo es sitúa entre el 40% y 46%, resultados que son justificados a través de los recursos utilizados e instrumentos de indagación utilizados y que ponen de manifiesto la incertidumbre ante una propuesta de enseñanza-aprendizaje que desconocían por completo.

Análisis de empoderamiento, a nivel personal y grupal en cada una de las performances.

Para finalizar, nos centramos en el análisis de los resultados obtenidos en base a otro de los objetivos principales de esta investigación, resultados de las indagaciones realizadas en todo el proceso de creación de las obras nos han permitido hacer el estudio de las variables para poder valorar el nivel de empoderamiento personal del futuro docente una vez se ha realizado el proceso de potenciación de estas habilidades y competencias mediante de la realización de los proyectos artísticos. En la Figura 4. se puede visualizar el nivel de las variables de ámbito individual, de ámbito organizacional y ámbito comunitario alcanzado de forma grupal en las nueve performances.

Los indicadores en los que se indaga son los siguientes:

- A nivel individual: es relevante aprender a tomar decisiones, manejar diferentes recursos y/o trabajar en equipo. El resultado práctico de trabajar en fomentar y potenciar el ámbito individual, según Zimmerman (2000), puede ser el sentimiento de control, la consciencia crítica o la conducta participativa que analizamos en este proyecto.
- El análisis del nivel organizacional puede conllevar procesos potenciadores como son, los compromisos, responsabilidades y toma de decisiones compartidas, lo que conlleva también el liderazgo compartido teniendo como resultado la potenciación de la capacidad organizacional y el manejo de recursos inusuales.
- Al analizar el nivel comunitario, los métodos potenciadores se pueden dirigir a hacer viables los recursos que ya posee la comunidad tanto de forma interna como abriendo conexiones con el exterior de esta. Los resultados se manifestarían en las asociaciones y participación activa de los miembros de la comunidad en la vida diaria. (Zimmerman, 2000, p.47).

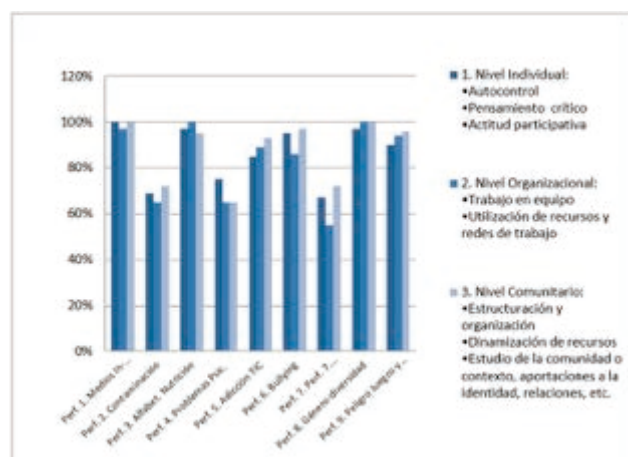


Figura 4. Análisis del nivel de las variables que nos permiten realizar la valoración del de los resultados de potenciación del nivel de empoderamiento personal-grupal. Niveles de las variables de ámbito individual, organizacional, comunitario. (Zimmerman, 2000)

Uno de los retos planteados en este trabajo era que el futuro docente adquiriese un nivel de empoderamiento personal óptimo a través de un proceso de enseñanza aprendizaje basado en la performance, un lenguaje visual y plástico, pero sobre todo experiencial y emocional. Planteados y estudiados los resultados de los procesos potenciación para potenciar el empoderamiento obtenemos información relevante en la cual destacan la Performance 1. *Medios In-comunicación*; Performance 3. *Alfabetización nutricional*; Performance 8. *Género y Diversidad* y Performance 9. *Peligros Juego y Redes* consiguiendo resultados elevados en los tres niveles; individual, organizacional y comunitario. Resultados positivos para la investigación y que están documentados

tanto en la memoria de los alumnos/ as como en los vídeos grabados durante el proceso de realización de las performances. Resultados que consideramos relevantes teniendo en cuenta la complejidad que estas prácticas tienen en la primera intervención que se realiza. Durante el proceso de realización de la performance, cada alumno/a ha tomado decisiones, ha manejado recursos y trabajado en equipo con los compañeros, lo que ha posibilitado realizar una valoración de la autoestima, capacidad crítica, reconocimiento y sobre todo la libertad adquirida en el proceso creativo. A continuación, observamos que la Performance 5 *Adicción al móvil* y Performance 6. *Bullying* consiguen una valoración entre el 82% y 90%, un nivel de resultados igualmente positivo que se ve reflejado en la valoración de todo el proceso de elaboración de la performance, el alumnado muestra niveles positivos y reales de reconocimiento de autocontrol, de pensamiento crítico y actitud colaborativa en todo momento. Los futuros docentes muestran niveles positivos en el manejo de recursos, en su actitud de liderazgo plural y habilidades participativas. Al hacer una valoración general, los resultados abalan que el nivel de empoderamiento personal es positivo ya que el del 68 % del alumnado (seis grupos) han realizado performances que tienen una valoración considerable en su nivel de empoderamiento entre el 84% y el 100%. Los tres grupos de alumnos restantes que han realizado las performances: Performance 2. *Contaminación*, Performance 4. *Problemas psicológicos* y Performance 7. *Desigualdad (pobreza)*, consiguen unos resultados inferiores entre el 60% y 65% resultados que se ven reflejados en la información recogida en los instrumentos de indagación tanto de los alumnos/as como del investigador. Los datos arrojados permiten hacer una auto valoración crítica constructiva de determinadas herramientas y estrategias llevadas a cabo que deberían redefinirse según el contexto.

Discusión y conclusiones

En esta investigación el futuro docente cuestiona la realidad desde el contexto universitario a través del Arte Contemporáneo, a través de procesos de enseñanza aprendizaje basados en la performance, una herramienta educativa y de empoderamiento personal-grupal en el Grado en Educación Primaria.

Con respecto al objetivo, de diseñar una actividad en base a los contenidos curriculares de la asignatura donde la acción o experiencia performativa sea la herramienta educativa para el empoderamiento, cuestionamiento y transformación de la realidad, en los resultados de la investigación han evidenciado que el alumnado aun teniendo en un principio pleno desconocimiento sobre el significado

y las posibilidades pedagógicas de la performance, han desarrollado proyectos de un nivel conceptual, procedimental y latitudinal óptimo. En este trabajo, el alumnado ha desarrollado los proyectos o performances en base a temáticas reales actuales que les preocupan y al mismo tiempo motivan. Son proyectos arriesgados desde la perspectiva didáctica ya que la metodología no es la habitual. Dichos proyectos se llevan a cabo en lugares inusuales fuera del aula, en los espacios comunes de la Facultad de Educación y en el espacio público de la ciudad de Granada, como la Avenida de la Constitución entre otros. En ellos el alumnado ha conseguido hacer partícipe a un público muy diverso, el futuro docente ha asumiendo el rol de investigador activo, alumno-performer, ha entendido y aplicado la performance como un instrumento de conocimiento, como una estrategia para poder analizar, reflexionar e interferir en las dinámicas sociales, la performance como una herramienta de investigación-acción en Educación Primaria. Algunos de los títulos de las performances son: *La realidad periodística a través del performance poético: un arma de combate pacífica contra los límites a la libertad de expresión; Alfabetización nutricional; Artivismo social VS Indignancias contemporáneas*.

Por otra parte, el alumnado ha mostrado su capacidad tanto constructiva-formal como narrativo-discursiva para crear una obra didáctica-artística a través de la performance, esto lo justifica los datos recogidos en el análisis de los conceptos, procedimientos y recursos relacionales de los lenguajes visuales y plásticos utilizados en la realización de las obras artísticas.

Las performances desarrolladas han convertido al alumnado en autor y consumidor del arte experimentando y aprendiendo. El alumno/a-performer ha conseguido provocar las acciones de emoción, rechazo, intranquilidad, inseguridad, placer, asombro, reflexión, etc. En seis de las nueve performances se ha conseguido la creación de las condiciones que fomentan el aprendizaje significativo donde la puesta en práctica de la mediación educativa es lo que se persigue con el uso de la estrategia de exploración, conceptualización y aplicación.

Las memorias de los alumnos/as y los instrumentos de indagación utilizados nos han permitido visualizar los niveles elevados de las competencias y habilidades adquiridas de forma individual y grupal, tanto del nivel constructivo-formal como del narrativo-discursivo del alumnado. En el proyecto se han obtenido resultados cualitativos satisfactorios valorados tanto por el alumnado como por el docente, estos ponen de manifiesto el potencial de los procesos de enseñanza aprendizaje artísticos (procesos creativos) y el trabajo colaborativo, habiendo conseguido evidenciar resultados significativos tanto en la adquisición de las competencias como de las habilidades sociales y de empoderamiento basadas en una pedagogía

crítico reflexiva y creativa (De Bono, 1991; Dewey, 1989), con un nivel de motivación elevado.

Para finalizar, hacemos referencia a los resultados que se han conseguido en cuanto al desarrollo de competencias y habilidades expresivas y de interrelación positivas como el empoderamiento personal. Resultados que se ha conseguido al analizar el dossier y el material analógico y audiovisual de seguimiento del proyecto tanto del alumnado que investiga como del profesor guía- investigador. Esta información ha evidenciado el potencial pedagógico de la performance o acción, por su capacidad para abrirse e invadir el territorio de lo común, de lo cotidiano, uniendo Arte-Vida, generando espacios relacionales de reflexión-comunicación, uniendo educación artística y problemas cotidianos. El futuro docente ha aprendido a tomar decisiones, a manejar recursos, o trabajar en equipo con otras personas. El resultado operativo de una potenciación en el ámbito individual, puede ser, el sentimiento de control personal, la conciencia crítica o el comportamiento participativo.

Referencias

- Aznar, S. (2000). El arte de acción. San Sebastián: Nerea, S.A.
- Aguirre, I. (2005). Teorías y prácticas en Educación Artística. Barcelona:
- Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. Communications, 4, 40–51. Retrieved from http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1027
- Bryant, K. (2006). Performance and Pedagogy. En Madison D., Hamera J.(Ed.) *The Sage Handbook of Performance Studies*. London: Sage Publications.
- Blasco, S. & Insúa, L. (2013). Núcleo performático: experiencias pedagógicas. *Efímera Revista*, 4 (5), 24-31.
- De Bono, E. (1991). Aprender a pensar. España: Plaza y Janés.
- Dewey, J (1989). *Cómo pensamos. Nueva exposición de la relación entre pensamiento y proceso educativo*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós
- Díaz-Obregón R.C. (2003). *Arte contemporáneo y educación artística: Los valores potencialmente educativos de la instalación*. Madrid: Universidad de Madrid.
- Dondis, D. (1985). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili

- Dubois, B. & Miley, K.K. (2014). *Social work: An empowering profession*. Boston: Pearson
- Efland, A. Freedman, K. y Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós.
- Ferrando, B. (2009). *El arte de la performance. Elementos de creación*. Valencia: Ediciones Mahali.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairos.
- Gómez, J. R. (2005). Posibilidades educativas de la performance en la enseñanza secundaria. *Arte, Individuo y Sociedad*. Vol. 17. Madrid. 115-132
- Hernández, F. (2003). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro S.L.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Barcelona: Laertes
- Larrañaga, J. (2001). *Instalaciones*. España: Nerea
- Marín, V. (Coord.). (2003). *Didáctica de la Educación Artística para Primaria*. Madrid: Pearson.
- Rappaport, J. (1981). In praise of paradox: a social policy of empowerment over prevention. *American Journal of Community Psychology*, 9, 1-25.
- Rendón, M. A. (2010). El desarrollo de la competencia socioemocional a través de la educación del pensamiento crítico reflexivo y el aprendizaje cooperativo. *Revista Crecemos. Revista Hispanoamericana de Desarrollo Humano y pensamiento*. 12(4), 44-50.
- Rodríguez Gómez, G., Gil, J., & García Jiménez, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada: Aljibe.
- Rodrigo, J. (2007). Pedagogía crítica performativa como espacio de traducción entremedias. En J. R. (Ed.). *Prácticas dialógicas, intersecciones de la pedagogía crítica y la museología crítica* (pp. 148-157). Palma de Mallorca: Fundación Es Baluard.
- Ruano K. y Sánchez Sánchez, R. (2009). *Expresión corporal y educación*. Sevilla: Wanceulen S.L
- Sánchez Arnas, B. S. & Soto Solier, P. M. (2016). Aproximación del arte de acción a la Educación Infantil. Otras formas de interrelación en el contexto educativo. *Arte Individuo y Sociedad*, 28, (2), 183-200. DOI: http://dx.doi.org/10.5209/rev_ARIS.2016.v28.n2.42952
- UNESCO (2006), *Hoja de Ruta para la Educación Artística. Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI Lisboa*.
- Vidiella, J. (2009). Escenarios y acciones para una teoría de la performance. *Zehar Performance*, 65, 106-115.
- Vidiella, J. (2010). Pedagogías de contacto: performance y prácticas de corporización. En Damiano, G., Pereira, L., Oliveira, W. *Corporeidade e educação: tecendo sentidos*. (pp.175-202). São Paulo (Brazil): Cultura Acadêmica Editora.
- Vidiella, J. (2015). Performance y mediación: tensiones, fricciones y contactos entre prácticas performativas y restricciones performativas. En Albarrán, J., Estella, I. (Ed.), *Llámalo performance: historia, disciplina y recepción* (pp. 95-139). Madrid: Brumaria.
- Zimmerman, P. (2000). Empowerment Theory: Psychological, Organizational and Community Levels of Analysis. En J. Rappaport & Seidman, E. (Eds.), *Handbook of Community Psychology*. Nueva York: Kluwer Academic Plenum. (p.43-64)