

Diseño de materiales audiovisuales dirigido por el alumno en la asignatura *Arquitectura de los siglos XIX y XX*

Audiovisual materials design led by the student in the subject *Architecture of the nineteenth and twentieth century*

Laura Muñoz Pérez

Universidad de Salamanca. Facultad de Geografía e Historia. Departamento de Historia del Arte/Bellas Artes. Salamanca, España.

Resumen

La propuesta planteada en esta comunicación se enmarca en el proyecto de innovación docente titulado: *Diseño de materiales audiovisuales dirigido por el alumno. Implementación de nuevas tecnologías para la docencia de la Historia del Arte dentro del EEES*; proyecto en el que participamos un grupo de profesores¹ del área de Historia del Arte, con el apoyo de la Universidad de Salamanca, durante el curso 2010-2011 (si bien sus beneficios han sido susceptibles de ser maximizados en posteriores años académicos y diferentes asignaturas). Grosso modo la actividad programada persiguió, con carácter experimental, desarrollar un material audiovisual sobre un punto específico de uno de los temas de la asignatura citada utilizando para ello varias posibles herramientas: Microsoft PowerPoint en sus diferentes versiones, vídeos, páginas web (blogs...) o trabajos con tecnología flash o similar. El objetivo era lograr un material audiovisual que, hipotéticamente, pudiera ser presentado a cualquier tipo de público, de manera que a éste le quedara explicado, con claridad y rigor, el asunto elegido.

Palabras clave: nuevas tecnologías, Historia del Arte, Universidad de Salamanca, EEES, material audiovisual, arquitectura de los siglos XIX y XX

¹ Formado por María Teresa Paliza Monduate (directora), Margarita Ruiz Maldonado, José Vicente Luengo Ugidos, Francisco Javier Panera Cuevas, Javier García-Luengo Manchado y la autora de esta comunicación, además de otros integrantes como María Victoria Álvarez Rodríguez y Cristina González Maza (becarias FPU y FPI, respectivamente), Manuel José Fernández Gutiérrez (técnico informático de la Facultad de Geografía e Historia) e Inmaculada Velasco Castilla (ayudante de biblioteca).

Abstract

The proposal made here is part of the teaching innovation project: *Design of audiovisual materials led by the student. Implementation of new technologies to the teaching of art history in the EHEA*; project participated by a group of teachers of the Art History area, with the support of the University of Salamanca, during the 2010-2011 academic year (although its benefits are likely to be maximized in subsequent academic years and in different subjects). Roughly speaking, the activity was raised to develop an audiovisual material on a specific point on one of the topics of the course using various possible tools: Microsoft PowerPoint in its different versions, videos, web pages (blogs ...), flash technology or similar. The end was to create some audiovisual materials which, hypothetically, could be presented to any audience, so that they will explain the chosen topic with clarity and rigor.

Key Words: new technologies, Art History, University of Salamanca, EHEA, audiovisual material, architecture of the nineteenth and twentieth century

Introducción

Los recursos audiovisuales, desde que se incorporaron al aula hace ya mucho tiempo, siempre han tenido un gran peso en la enseñanza y la docencia de la Historia del Arte que, no en vano, vive de la imagen y del efecto por ella producida en el espectador. Sin embargo, no cabe duda que la actual sociedad globalizada e hipertecnificada del siglo XXI (absorbida por el peso de la comunicación telemática) exige incentivar aún más su presencia y su utilización en el trabajo del profesor de estudios superiores, así como su diversificación, en la medida de lo posible, en respuesta a la ingente variedad de herramientas de las que disponemos. En el caos reinante es preciso que la docencia universitaria no observe la multiplicidad instrumental como un peligro de dispersión o de desatención, tendente a la superficialidad y a la ausencia de concreción o genere en nosotros la, por otro lado, comprensible alarma ante la aparición de corrientes novedosas (con el consiguiente esfuerzo que la curva de aprendizaje genera en todo ser humano y, con él, de posibles frustraciones). Antes bien, estos instrumentos han de ser observados como un potencial recurso a nuestro servicio el cual, bien empleado, sin duda ofrecerá (y ya ofrece) numerosos réditos, en este caso a la docencia y aprendizaje de la Historia del Arte.

Es verdad que en el caso concreto que nos ocupa tratándose, como se ha comentado en el apartado *Resumen*, de una experiencia con carácter experimental, en el momento de proceder a su aplicación el profesor se vio obligado a resolver cuantas dudas se fueron presentando a lo largo del proceso pues, aunque las pautas de trabajo estaban claras y se habían tratado de perfilar con la mayor exactitud al ofrecerlas al alumno como punto de partida, lo infrecuente del método provocaba en el estudiante, en ocasiones, ciertas vacilaciones. Para paliar también esta cuestión dimos a la actividad un carácter optativo que salvaguardara la seguridad de quienes no se veían capaces o dispuestos a realizar este esfuerzo aunque, eso sí, se le concedió a la iniciativa un valor en la evaluación final de un 50%; estímulo más que suficiente para un nutrido grupo de voluntarios.

Método

Se desglosan a continuación los pasos seguidos para el correcto desarrollo de la experiencia reseñada a lo largo del curso escolar durante el cual ésta tuvo lugar.

Muestra

De los 51 alumnos matriculados en la asignatura optaron por participar de esta experiencia un total de 16, lo que supone el 31% del conjunto. Ante la notable exigencia y el desconocido reto suscitado por el trabajo, con un fuerte componente técnico y, por añadidura, colaborativo y grupal, creemos que el porcentaje resultante es lo suficientemente significativo como para plantear este tipo de actividad (u otra de similares características) en cursos venideros e incluso con un carácter global y obligatorio. Entendemos también que, a medida que los alumnos y docentes se familiaricen más con las nuevas tecnologías y que éstas ya no se vean como excepcionales en el aula sino como algo natural, las reticencias hacia este tipo de propuestas disminuirán. Con respecto a los motivos del rechazo a la fórmula señalada, además de aquellos que podrían ser, en cierta medida, comprensibles (falta de tiempo provocada por la compatibilización de estudios y trabajo, desconocimiento profundo de la herramienta...) se subraya, en especial, uno que alarma al profesor en la medida en que transparenta la capacidad para el compromiso y la motivación del alumno ante sus retos personales o profesionales tanto presentes como, sobre todo, futuros (entendidos por laborales): la, según ellos, disociación entre esfuerzo y beneficio, que les lleva a preferir el procedimiento conocido de la prueba escrita de calificación pese a sus limitaciones, sus comprobadas carencias y, lo que es más significativo, el reiterado y manifiesto rechazo del estudiante a la misma como sistema preferente o protagonista de evaluación.

Volviendo al asunto que nos ocupa y concretando algo más, se trabajó en grupos de tres o cuatro personas formados libremente por los alumnos matriculados en la asignatura optativa *Arquitectura de los siglos XIX y XX*, perteneciente a la licenciatura de Historia del Arte de la Universidad de Salamanca.

Como se ha comentado los trabajos fueron grupales resultando, al final del periodo de planificación, un total de cinco equipos: dos de cuatro personas, dos de tres y una pareja.

Procedimiento

- Cada grupo tuvo absoluta libertad para elegir el tema a desarrollar, siempre que estuviera vinculado al programa académico de la asignatura en alguno de sus puntos. La cuestión a trabajar había de ser concreta y específica, basada en el temario proporcionado por la guía académica y debía estar aprobada por el profesor para evitar solapamientos y repeticiones entre los equipos, garantizando así la máxima difusión y beneficio colectivo de la actividad (pues, a su finalización, los resultados fueron exhibidos en la plataforma virtual *Studium* -Universidad de Salamanca- y puestos a disposición de todos los estudiantes, participantes o no de la práctica). Se estableció una fecha máxima para ofrecer una cuestión factible al profesor y que éste sopesase las opciones de la misma. Dicho plazo finalizó a mediados del mes de octubre del curso en marcha para hacer viable la elaboración del proyecto a lo largo de los meses venideros, los correspondientes a la duración de la asignatura, de carácter cuatrimestral.
- Elegido y refrendado el tema, el grupo hubo de seleccionar su herramienta de trabajo en función de la disponibilidad que tuviera de la misma y de sus conocimientos técnicos sobre su manejo. Según fuera la dificultad de la herramienta, los materiales diseñados con cada una de ellas iban a estar

sometidos a un multiplicador diferente (sobre este asunto se volverá más adelante en la comunicación). Eso sí, se establecen ya entonces unos requisitos mínimos para todos los trabajos:

- No se aceptan *PowerPoint* únicamente con texto e imágenes por ser considerados de ejecución “básica”.
- Los vídeos y *PowerPoint* deben ser auto-guiados (bien es cierto que los vídeos lo son por definición), tener una narración y una duración mínima de 2 minutos.

A partir de esos requisitos mínimos todo en el proyecto suma y mejora el resultado final y, consecuentemente, aquilata la nota definitiva. Se ofrece al alumno total autonomía para añadir a su propuesta fragmentos de vídeo o cine, música, animaciones, simulaciones, recreaciones, hipervínculos, etc. Para colaborar en este proceso, el profesor procura a los grupos que lo desean o necesitan varios ejemplos de *PowerPoint*, vídeos y CD-ROM como exponente de lo que se pretende conseguir.

- Elegido el tema y la herramienta, antes de comenzar a trabajar el grupo hubo de presentar al profesor un *storyboard* del proyecto en el que quedase perfectamente definido el esquema del trabajo, incluyendo un guion didáctico y una simulación gráfica del resultado pretendido. También se le exigieron materiales o recursos de partida, tales como referencias bibliográficas, digitales, hemerográficas, etc. Dicha presentación tuvo lugar a finales de octubre con el objetivo de clarificar los puntos de partida y ofrecer unas bases sólidas con las que afrontar la tarea de elaboración.
- Aprobados los *storyboards*, cada grupo comenzó a trabajar en la creación de su material asumiendo, eso sí, las dificultades técnicas de la herramienta escogida, pues cualquier posible problema referente al manejo de la misma lo había de resolver el grupo (contando con la ayuda del técnico informático de la facultad, siempre que éste estuviera disponible). En la medida de sus conocimientos técnicos, y para cualquier otra dificultad añadida, el profesor trató de servir de apoyo y guía al grupo. A este respecto, se fijó como obligatoria la asistencia a tres tutorías por equipo a lo largo del curso, destinadas a observar las evoluciones de los proyectos y los posibles problemas surgidos en su desarrollo. Dichas tutorías, realizadas a lo largo de los meses de noviembre y diciembre del año académico en cuestión, sirvieron además para pulimentar estructuras, contenidos y formatos elegidos así como para redefinir cuestiones que se habían revelado tan dificultosas para el devenir del proyecto que se habían convertido en insoslayables por parte del estudiante. La flexibilidad demostrada por grupos y docente fue el arma infalible a la hora de solventar estos inconvenientes, por otra parte asuntos menores del transcurso general de una actividad con las peculiaridades de ésta.
- El resultado de los trabajos fue presentado al profesor tras las vacaciones de Navidad con el fin de poder ser convenientemente evaluado y, con posterioridad, subido a la plataforma virtual *Studium* para que todos los estudiantes tuvieran acceso al mismo, sobre todo de cara a la preparación de la prueba de calificación final, celebrada a principios de febrero de 2011.

Criterios de evaluación del ensayo

- El valor de la práctica en el cómputo global de la evaluación de la asignatura era de cinco puntos, como ha quedado reflejado en el apartado *Introducción* de esta comunicación.
- La evaluación de esta práctica se realizó conforme a los siguientes criterios, conocidos por el alumno desde el comienzo de la actividad:
 - Claridad y coherencia del planteamiento: 25% del total
 - Corrección gramatical y ortográfica: 25% del total
 - Calidad del resultado obtenido: 25% del total
 - Manejo de la herramienta: 25 % del total
- Precisamente con respecto a este último punto se hace preciso subrayar que, en función del grado de dificultad de la herramienta seleccionada, se decidió aplicar un multiplicador diferente a cada trabajo, de modo que se dotase al proyecto del carácter técnico deseado y no sólo de la calidad científica naturalmente requerida. Así pues:

- Los materiales diseñados con *Microsoft PowerPoint 2003* o anteriores tuvieron un multiplicador de 1 (nota del trabajo multiplicada por 1).
 - Los materiales diseñados con *Microsoft PowerPoint 2007* o posteriores tuvieron un multiplicador de 1,2 (nota del trabajo multiplicada por 1,2).
 - Los trabajos web basados únicamente en tecnología HTML tuvieron un multiplicador de 1,3 (nota del trabajo multiplicada por 1,3).
 - Los vídeos tuvieron un multiplicador de 1,4 (nota del trabajo multiplicada por 1,4).
 - Los trabajos basados en tecnología flash o similares tuvieron un multiplicador de 1,6 (nota del trabajo multiplicada por 1,6).
- Atendiendo a todas estas especificidades, queda claro que cada grupo podía obtener la nota máxima adjudicada al trabajo únicamente con el resultado de éste en sí mismo. Los multiplicadores no hacían más que ayudar a mejorar la nota, actuando como incentivo de tipo técnico. Así pues, a mayor dificultad de la herramienta, más valor tenía el multiplicador y más alta podía llegar a ser la calificación definitiva. Ello significó que, aunque la práctica se evaluase sobre un máximo de 5 puntos, podría darse el caso de que, aplicando los multiplicadores correspondientes, se sobrepasase esa nota. En los casos en que aquello ocurrió (20% del total) la nota máxima siguió siendo 5.

Resultados

En este punto es preciso comentar que, de las posibilidades técnicas que se ofrecieron a los alumnos, todos ellos optaron por herramientas de considerable dificultad (creación de vídeos y páginas web así como de blogs), lo que implicaba o bien un manejo y conocimiento anterior o bien un notable interés por desplegar un trabajo de calidad y competitivo que redundase en su calificación final.

Las experiencias que se desarrollaron se resumen en las siguientes:

- Página web sobre *La evolución de la arquitectura doméstica a lo largo de los siglos XIX y XX*
- Blog sobre *La arquitectura en Brasilia*
- Vídeo sobre *La arquitectura de los siglos XIX y XX en Salamanca*
- Página web sobre *La arquitectura de Charles Rennie Mackintosh*
- Página web sobre *Art Nouveau*

Conclusiones

Con respecto a la calidad media obtenida en estas experiencias resultó francamente notable, siendo la nota más baja un 3,5 y la más alta un 5 (es decir, la máxima calificación que se podía lograr con este trabajo). Ello significa que el alumno se interesó por realizar un buen ejercicio y se esforzó para conseguirlo; cosa que el

profesor ya tuvo ocasión de intuir a lo largo del seguimiento que, durante el curso, realizó sobre el nacimiento y evolución de los proyectos. Las consultas fueron constantes a lo largo del semestre, siempre con el objetivo de perfeccionar el que los equipos asumían como un reto personal y académico que deseaban desarrollar conforme a las expectativas del profesor pero, sobre todo, a las suyas propias.

Pese a este entusiasmo y a los considerables logros generales alcanzados, siendo honestos es preciso también mencionar aquellos casos algo menos satisfactorios pues, a la postre, son los que dan la pauta de los aspectos a mejorar y de los elementos a tener en cuenta de cara a la futura aplicación o generalización de este tipo de propuestas. Así pues, entre los resultados con una menor valoración fueron penalizados aquellos que no sacaron el máximo rendimiento a la herramienta utilizada, probablemente por un exceso de ambición por parte de los grupos en el momento de la selección. Hay que recordar, en este sentido, que se les conminó a elegir el instrumento que deseasen, el que más conociesen o les resultase más útil a sus fines con la única condición de saberlo manejar de modo adecuado. Si bien esto fue lo más corriente, uno de los equipos hubiera podido obtener un mejor resultado de haber seleccionado una herramienta menos compleja y de más fácil dirección para sus miembros. El resultado evidenciaba que la propuesta les había sobrepasado y que, a pesar de sus esfuerzos y de su correcto planteamiento inicial, el desenlace no era todo lo brillante que, a priori, se podía esperar.

Por otro lado se sancionaron, de manera rotunda, las acciones reprochables que, con respecto a los contenidos, ciertos alumnos trataron de presentar al profesor. Nos referimos a la utilización de material extraído –calcado, literalmente- de páginas web ya existentes en Internet. El tristemente famoso “cortar y pegar”, tan socorrido en ciertos casos para algunos estudiantes poco exigentes, afectó a uno de los equipos, que se vio castigado con la nota más baja al percatarse el profesor de que parte de los conceptos por ellos expuestos en realidad habían sido copiados de otros recursos, utilizados en su proyecto y, lo que es más reprochable, obviando mencionar su auténtica autoría, lo que les había llevado a caer en el plagio más deshonesto. En este caso, muy por encima de pretensiones innovadoras o de anhelos de estandarización de la tecnología en el aula, la sinceridad ante el trabajo propio y el reconocimiento al ajeno se revelaron como rasgos primordiales que, por impericia y buena fe del profesor, no habían sido lo suficientemente recalcados ante el alumno y que, sin embargo y por desgracia, han debido ser incorporados como un elemento normativo más (el primero en orden de importancia) a las experiencias de este tipo o similares que se han venido desarrollando a partir de dicho momento en la docencia de quien esto rubrica.