



# Estrategias de aprendizaje artístico y la interdisciplinariedad en tiempos de pandemia como proyecto de vida

ARTISTIC LEARNING STRATEGIES AND INTERDISCIPLINARITY  
IN TIMES OF PANDEMIC AS A LIFE PROJECT

ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM ARTÍSTICA E INTERDISCIPLINARIDADE  
EM TEMPOS DE PANDEMIA COMO PROJETO DE VIDA

**Sandra Isabel Dorado Longas<sup>1</sup>**

**Citar artículo como:**

Dorado-Longas, S.I. (2021). Estrategias de aprendizaje artístico y la interdisciplinariedad en tiempos de pandemia como proyecto de vida. *Educación y Ciudad*, n. 41, pp. 189-210. <https://doi.org/10.36737/01230425.n41.2021.2634>

**Fecha de recepción:** 11 de abril de 2021

**Fecha de aprobación:** 6 de julio de 2021

**Resumen**

Los retos adyacentes para la escuela en el marco de la pandemia por COVID-19, permitieron la reflexión crítica y autocrítica en torno a la importancia de la educación artística de cara al siglo XXI. La experiencia que aquí se presenta, si bien cuenta con una trayectoria de 6 años, fue potenciada para responder a los obstáculos comunicativos y demás derivados de la emergencia. Lo anterior a través de cinco estrategias de aprendizaje artístico, el desarrollo y potenciación de habilidades que propiciaron la elaboración de productos con mensajes visuales objetivos, permitiendo así más relevancia para la asignatura en la comunidad educativa, y principalmente, en la cotidianidad de los estudiantes. Además, el reconocimiento municipal y departamental de alumnos con habilidades, permitió tomar dichas destrezas como proyecto de vida. En consecuencia, en 2020 durante el confinamiento por la COVID-19, el logro más importante para el proyecto fue implementar la interdisciplinariedad desde la educación artística y cultural, con énfasis en diseño gráfico.

**Palabras clave:** Educación artística, diseño gráfico; interdisciplinariedad; orientación profesional.

**Abstract**

The adjacent challenges for the school in the framework of the COVID-19 pandemic, allowed critical and self-critical reflection on the importance of arts education for the 21st century. The experience presented here, although it has a history of 6 years, was enhanced to respond to the communication obstacles and others derived from the emergency. The foregoing through five artistic learning strategies, the development and empowerment of skills that led to the development of products with objective visual messages, thus allowing more relevance for the subject in the educational community, and mainly, in the daily lives of the students. In addition, the municipal and departmental recognition of students with skills, allowed to take these skills as a life project. Consequently, in 2020 during the confinement by COVID-19, the most important achievement for the project was to implement interdisciplinarity from artistic and cultural education, with an emphasis on graphic design.

**Keywords:** Art education; graphic design; interdisciplinarity; professional orientation.

**Resumo**

Os desafios adjacentes para a escola no quadro da pandemia Covid-19, permitiram uma reflexão crítica e autocrítica sobre a importância da educação artística para o século XXI. A experiência aqui apresentada, embora tenha uma história de 6 anos, foi potencializada para responder aos obstáculos de comunicação e outros derivados da emergência. O anterior por meio de cinco estratégias de aprendizagem artística, o desenvolvimento e a capacitação de competências que levaram ao desenvolvimento de produtos com mensagens visuais objetivas, permitindo assim mais relevância para o assunto na comunidade educacional e, principalmente, no cotidiano dos alunos. Além disso, o reconhecimento municipal e departamental aos alunos com competências, permitiu levar essas competências como um projeto de vida. Consequentemente, em 2020 durante o confinamento pela Covid-19, a conquista mais importante do projeto foi a implementação da interdisciplinaridade a partir da educação artística e cultural, com ênfase no design gráfico.

**Palavras-chave:** Educação artística; design gráfico; interdisciplinaridade; orientação profissional.

## Introducción

La institución educativa Juan B. Caballero Medina de la ciudad de Villavicencio, objeto de este estudio, no cuenta con un aula especializada para realizar prácticas de educación artística, como tampoco de un área de orientación escolar. En este sentido, al no tener los educandos acceso a la orientación, el docente debería propiciarlo a modo colaborativo, ya que, “se debe ayudar y acompañar al estudiante a ser, a crecer, a sentir, a actuar, a decidir; en definitiva, a construir su propio proyecto profesional y de vida” (Martínez-Clares; Pérez-Cusó y Martínez-Juárez, 2014, pp. 59). Por otro lado, la escuela acostumbra a dar importancia a la educación artística, solamente en el discurso, dejando un vacío en la formación integral y transmitiendo de esta forma, el mismo mensaje a las familias. Sin embargo, muchos estamentos no gubernamentales y gubernamentales como la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), aseguran que:

El aprendizaje y la experiencia del arte en las escuelas y fuera de ellas constituye una de las estrategias más poderosas para la construcción de la ciudadanía. La presencia del arte en la educación, a través de la educación artística y de la educación por el arte, contribuye al desarrollo integral y pleno de los niños y de los jóvenes (Jiménez; Aguirre y Pimentel, 2021, pp. 7).

Por otra parte, la asignatura es empleada para cubrir la carga académica de docentes de otras áreas de conocimiento, quienes suelen evaluar dibujos libres y

la pintura sobre cerámicas. Esta situación, rutinaria y sin el conocimiento que brinda también la artística, hace percibir cierta discriminación, al verse como una asignatura irrelevante dentro de un programa académico. Más aún, cuando se descubre que un grueso de estudiantes afirma no saber expresarse artísticamente pese a su gusto por la materia. Mientras otros, manifiestan desidia ante las actividades trazadas. Estos últimos educandos, con habilidades artísticas y, por el rasgo de una inteligencia viso espacial, podrían llegar a utilizar esta capacidad como orientación profesional. Al respecto, se puede anotar que:

Las personas con una gran inteligencia viso-espacial diferencian formas y objetos incluso cuando se ven desde diferentes ángulos, elaboran y utilizan mapas, decodifican información gráfica, identifican y se sitúan en el mundo visual con precisión, efectúan transformaciones sobre las percepciones, imaginan un movimiento o desplazamiento interno entre las partes de una configuración, demuestran sensibilidad en distintos aspectos (forma, color, tamaño, línea, figura, espacio y sus relaciones) y son capaces de recrear aspectos de la experiencia visual incluso sin estímulos físicos relevantes (UNIR, 2016, pp. 3).

Por lo anterior, son necesarios los docentes capacitados para contribuir al desarrollo de destrezas artísticas. Por ejemplo, un docente y diseñador gráfico, puede brindar a sus aprendices herramientas para la elaboración de productos artísticos objetivos y funcionales, que implican comunicación visual. En este sentido, “La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman

<sup>1</sup> Docente Institución Educativa Juan B. Caballero Medina, Villavicencio, Meta, Colombia. Correo electrónico: sado-lon@yahoo.es

parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc.” (Munari, 1979, pp. 79-86). Por su parte, los colores de acuerdo con los significados, suelen generar respuestas sólidas en el observador ya que, el conocimiento de estas reacciones ayuda a crear mixturas cromáticas eficaces, que fortifican al mensaje visual y de esta forma, se intenta sea recibido por medio del diseño (López, 2014).

Conjuntamente, a los beneficios que trae educar en diseño, como también, las problemáticas expuestas, entre estas, la percepción de una educación artística erróneamente devaluada, se suman también, la falta de apoyo de las familias que no suelen ver un proyecto de vida serio en quienes se dedican al arte. Por consiguiente, resulta complicado adoptar estrategias propias del siglo XXI, tal como la interdisciplinariedad, que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje. En este sentido, algunos cuestionamientos en torno a esta práctica pedagógica pueden ayudar en la búsqueda de un lugar más preciso en el orbe escolar: ¿Cómo desarrollar y potenciar habilidades artísticas para un posible proyecto de vida? ¿Cómo ganar credibilidad en la comunidad educativa para llegar a la interdisciplinariedad, desde la educación artística?

De acuerdo con lo anterior, se puede afirmar que, la interdisciplinariedad que utiliza el lenguaje visual como metodología facilitadora, consigue la transferencia y la correlación de los conocimientos de diferentes áreas, impresas en productos artísticos. De esta forma, “Las técnicas de aprendizaje visual son básicas para desarrollar y potenciar el uso correcto

de la memoria y para sacar el máximo partido de la memoria a corto y largo plazo” (UNIR, 2016, pp. 2). Igualmente, sobre las preeminencias que otorga la integración de disciplinas, (Fiallo, 2001) afirma entre otras características, que:

La interdisciplinariedad ofrece ventajas para el proceso de enseñanza aprendizaje, entre estas, las siguientes:

- Flexibiliza las fronteras entre las disciplinas, y contribuye a debilitar los compartimentos y estancos en los conocimientos de los educandos, mostrando la complejidad de los fenómenos de la Naturaleza y la Sociedad, tal como se presentan en la realidad.
- Incrementa la motivación de los estudiantes al poder aplicar conocimientos recibidos de diferentes asignaturas.
- Ahorra tiempo y se evitan repeticiones innecesarias.
- Permite desarrollar las habilidades y valores al aplicarlos simultáneamente en las diferentes disciplinas que se imparten.

La siguiente experiencia pedagógica busca entregar estrategias como herramienta, para facilitar el desarrollo y potenciación de habilidades artísticas. Para de esta forma, y por medio de productos artísticos objetivos y funcionales, lograr mayor trascendencia en la implementación de la interdisciplinariedad.

## Objetivos

- Aportar al docente en el área de educación artística y cultural - artes plásticas, cinco estrategias de aprendizaje artístico que, además, de contribuir al desarrollo y potenciación de habilidades para un posible proyecto de vida, favorecen la interdisciplinariedad.
- Ofrecer herramientas para obtener productos basados en el lenguaje visual objetivo, que permitan la elaboración de productos artísticos funcionales y contribuyan en la búsqueda de la relevancia que merece la educación artística.
- Fomentar la transferencia y correlación de conocimientos impresos en el producto artístico, mediante el diseño de proyectos interdisciplinarios que se articulan desde la asignatura.

## Antecedentes

La población de estudio en básica media y secundaria, corresponde a la Institución Educativa Juan B. Caballero Medina de la ciudad de Villavicencio, capital del departamento del Meta, con doce cursos, (dos por grado) y un promedio de 35 estudiantes por aula. Esta población estudiantil, se encuentra en su mayoría en condición socio-económica vulnerable y, por ende, con recursos limitados. Por la ubicación del colegio, al piedemonte llanero y en la salida hacia Bogotá, es común recibir la visita de una gran variedad de especies de animales exóticos, que proporcionan junto al paisaje, herramientas sugerentes para la educación artística.

Es así como, iniciando el año escolar 2016, que coincide con el cuatrienio de la institución para los ajustes, entre otros, de la malla curricular y del plan de estudios, se da el enfoque de la asignatura hacia el diseño gráfico (Tabla 1). En este sentido, se procura la elaboración de obras objetivas, contrarias a la plástica, ya que estas, están sujetas a las emociones tanto del artista como del observador, haciendo la percepción subjetiva. Sin embargo, las dos penden de la estética, y utilizan también, diversas técnicas de trabajo.

**Tabla 1.** Ajustes del plan de estudios con contenidos propios de la composición gráfica.

Grado	Grado
Sexto	Lenguajes visuales, la bidimensionalidad, línea, punto, plano y color.
Séptimo	Mensajes visuales, la bidimensionalidad, la tridimensionalidad, plano, volumen, profundidad y color.
Octavo	Profundidad, volumen, geometrización del entorno, esquemas de color y su psicología.
Noveno	Teoría del color: contrastes, armonía, psicología y significados del color.
Décimo	Características de los mensajes visuales: simetría y asimetría por forma y por color.
Undécimo	Las texturas, la proporción en la figura humana, naturaleza en el diseño y en el arte.

**Fuente:** Elaboración propia.

Del mismo modo, una vez establecidos también, los criterios de evaluación, que valoran la presentación, la puntualidad, la aplicación de un tema específico y, por supuesto, la creatividad, se plantean las mesas de trabajo como primera estrategia de aprendizaje artístico. De esta manera, se inició la búsqueda de producciones artísticas que trasciendan dentro de la comunidad educativa, haciendo uso de cinco estrategias para el aprendizaje artístico, articuladas curricularmente.

## Estrategias de aprendizaje artístico

### 1. Las mesas de trabajo

#### Objetivo

Fomentar y aprovechar el trabajo colaborativo, el liderazgo y la creatividad en la formación integral, así como servir de apoyo para el docente durante la práctica; mientras los educandos con habilidades artísticas, logran experimentar y adherir nuevos conocimientos, encaminados hacia un posible proyecto de vida.

#### Descripción

El trabajo colaborativo es activo, mediante el intercambio de conocimientos, materiales básicos para la asignatura y el uso compartido, de los pocos teléfonos celulares con datos, necesarios para el uso de las TIC. Por otra parte, se aprovecha el liderazgo de los alumnos con habilidades artísticas que, al ser delegados para tal función, contribuyen en el refuerzo necesario para los aprendizajes de los demás miembros del grupo, facilitando de esta forma, la labor docente. Sin embargo, otro educando podría llegar a liderar, a manera de reconocimiento. Dicho lo anterior, las mesas de trabajo favorecen la igualdad de condiciones.

Para instalar las mesas de trabajo se identifican 4 grupos, de acuerdo con el gusto y habilidades frente a la asignatura (Tabla 2). De acuerdo con la segmentación, cada alumno con total libertad y honestidad, selecciona a cuál de ellos pertenecer. De hecho, el docente procura integrar al menos uno de cada grupo reconocido, para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje. Cabe resaltar que, una gran mayoría de estudiantes dice pertenecer al grupo: “le gusta, pero no sabe hacerlo”, mientras, una minoría tiene las habilidades. Igualmente, otros pocos, expresan no gustar de la asignatura.

Tabla 2. Grupos de acuerdo con el gusto y habilidades para las mesas de trabajo.

Grupo	Inicial	Habilidades
Le gusta y lo hace bien	G/HB	Se encuentran los alumnos con <b>habilidades artísticas</b> . Buscan un estilo, experimentando con varias técnicas, para <b>potenciar</b> dichas habilidades.
Le gusta, pero cree no saberlo hacer	G/NSH	Pertenecen a los alumnos que podrían desarrollar <b>habilidades artísticas, y quizás potenciarlas</b> .

Continúa

Continuación Tabla 2. Grupos de acuerdo con el gusto y habilidades para mesas de trabajo.

Grupo	Inicial	Habilidades
No le gusta, pero lo hace bien	NG/PHB	Pese a tener <b>habilidades artísticas</b> , por alguna razón sus <b>intereses están puestos en otras disciplinas</b> .
No le gusta y no lo suele hacer	NG/NH	El trabajo libre es su fuerte, porque, al parecer, no requiere compromiso, llegando a realizar <b>intermitentemente, composiciones artísticas básicas</b> . Académica y disciplinariamente suelen tener dificultades, y su paso por la institución es igualmente fugaz. Sin embargo, son parte de la práctica, procurando <b>hacer el ser</b> .

Fuente: Elaboración propia.

Una vez, establecidas las mesas de trabajo, se ve la necesidad de organizar y monitorear los aprendizajes de manera personalizada. De esta forma, nace el Book de artes.

## 2. El Book de artes

### Objetivo

Organizar las producciones artísticas, de manera limpia y ordenada, en un portafolio de muestras artísticas por estudiante, para un posible proyecto de vida.

### Descripción

Este libro es planeado para contener y proteger los productos artísticos realizados durante el año escolar, de acuerdo con el plan de aula y los contenidos de la malla curricular. El Book de artes lleva solapas fuertes en cartón industrial que, al ser anillado, simula un caballete una vez abierto. Contiene en su interior 20 hojas de Durex blanco que resulta idóneo para trabajar diversas técnicas. Por otra parte, se encuentra acompañado por un cuaderno cual-

quiera, destinado a la elaboración de bocetos, en los cuales, el docente hace las debidas observaciones antes del trabajo final. De esta forma, el alumno plasma su producto con mayor seguridad, resaltando la limpieza y el orden.

Una vez se obtienen producciones artísticas limpias, objetivas y funcionales, se resuelve utilizarlas como guía, en los procesos de enseñanza aprendizaje. De esta forma, surge el aula de exposición permanente donde, todos los alumnos pueden prever los contenidos de aprendizaje, y aprender a aprender del trabajo de sus compañeros.

## 3. El aula de exposición permanente

### Objetivo

Exponer el mejor trabajo por curso y por periodo académico, para motivar a los estudiantes a la realización de productos artísticos inspiradores, como también, visibilizar a los educandos con habilidades artísticas, para un posible proyecto de vida.

### Descripción

Para iniciar, el producto artístico se desprende del Book de artes del alumno seleccionado por curso. De acuerdo con los 12 cursos de la institución (2 por grado), y con la colaboración de los educandos, se pintan 12 marcos de color negro y marrón, para lograr el contraste con las paredes blancas. Para de esta manera, resaltar las formas y el colorido de las producciones artísticas. Además, cada uno de estos cuadros va acompañado por dos marquillas. Una cuestión permanente que indica el grado y, otra temporal, para escribir el autor y la descripción de la obra (Figura 1). Lo anterior a fin de hallar uniformidad y aparentar una galería.

Esta estrategia, propicia las primeras visitas de algunos directivos, docentes y padres de familia encaminadas a conocer el trabajo del estudiantado; dado que, los alumnos que exponen, son aquellos identificados como G/HB y HG/PHB, con habilidades artísticas. Sin embargo, para alcanzar la inclusión de toda la clase, se implementa una nueva estrategia, a modo de orientación. Esta nueva táctica, contiene obras de algunos movimientos del arte contemporáneo que, debido a sus formas y colorido, resultan propicias para inducir a la geometrización de las formas naturales.



**Figura 1.** Aula de exposición permanente, y el arte contemporáneo como inclusión.

**Fuente:** Archivo personal.



## 4. El arte contemporáneo como inclusión

### Objetivo

Implementar como pauta, obras de movimientos del arte contemporáneo, para contribuir al desarrollo y potenciación de habilidades artísticas, mediante la geometrización de las formas naturales; e incluir, de esta manera, a toda la población estudiantil en las actividades de la materia, encaminadas a un posible proyecto de vida.

### Descripción

El estilo de las vanguardias, por ejemplo, resulta propicio para estimular la técnica de la geometrización de las formas naturales. De esta forma, se ofrece una nueva herramienta que facilita el desarrollo de habilidades en alumnos identificados como G/NSH y NG/NH. En este sentido, las obras contempladas son: “El gallo”, del surrealismo abstracto de Joan Miró, y “Desnudo azul”, de Henri Matisse. Así mismo, “Olga” del cubismo de Pablo Picasso, “El Grito” de Edvard Munch, y “Retrato de Jeanne Herbuterne”, de Amedeo Modigliani por el expresionismo. Además, “La noche estrellada”, de Vincent Van Gogh, del post impresionismo, y “Equipo de pesca”, de Paul Klee, en su faceta abstracta. Estas formas de arte, pueden ser tomadas, también, por los G/HB y NG/PHB, para potenciar habilidades artísticas.

Al obtener producciones artísticas más ajustadas a los criterios de evaluación y, por tanto, de mejor calidad, el docente inicia la búsqueda de escenarios, fuera de la institución, para ser expuestos. De esta

forma, busca que los alumnos adquieran, de sus iguales, conocimientos. Es así, como llegan los primeros reconocimientos y, junto a ellos, mayor relevancia para la educación artística, no sólo por parte de la escuela, sino también por parte de algunas familias que comienzan apoyar a sus hijos en estos menesteres.

## 5. Los reconocimientos

### Objetivo

Motivar a la comunidad educativa, por medio del reconocimiento interescolar, a conseguir el apoyo y la credibilidad de las habilidades artísticas, como un posible proyecto de vida.

### Descripción

En el año 2017, El Instituto Departamental de Cultura del Meta, convoca a los estudiantes de las instituciones educativas del departamento a un concurso de dibujo y pintura, con el tema “Paz, Equidad, Igualdad e Inclusión”. El producto artístico de una estudiante G/HB, es premiado con su obra “Somos uno” (Figura 2). Esta alumna, procedente del área rural, se desplaza, a diario, a pie, para asistir a la institución educativa. Dichas caminatas, las hace en compañía de su padre, un campesino recio y honesto, pero con la idea fija de quehaceres muy distantes de la educación. El premio que le otorgan la lleva a conocer el mar y, lo principal, le permite ingresar a una institución, para cursar un programa de diseño publicitario. En la actualidad, realiza retratos con técnicas mixtas (Figura 2).



**Figura 2.** A la izquierda, “Somos uno”, y a la derecha, muestra de un retrato.

**Fuente:** Archivo personal.

Posteriormente, en el año 2019, La Corporación de Cultura Municipal de Villavicencio (CORCUMVI), convoca a las instituciones educativas del municipio al Concurso Estudiantil de Arte (CEART). Dicha convocatoria, tiene como tema central la elaboración de los productos artísticos y las problemáticas en los adolescentes y jóvenes en la actualidad. Además, advierte las categorías en pintura, dibujo y escultura. De los 9 premios a entregar, entre los 85

expositores de la Sala Guayupe, escenario del certamen, 3 de los estudiantes de la institución, objeto de esta práctica, son premiados (Figura 3). Cabe resaltar que, de acuerdo con los grupos por gusto y habilidades para las mesas de trabajo, 2 de los ganadores son identificados como G/HB y el restante, siendo inicialmente G/NSH que pasa a reconocerse como G/HB.



Figura 3. CORCUMVI 2019, obras ganadoras en su orden: “Manipulación”, “Apología al vicio” y “Patas p’arriba”.

Fuente: Archivo personal.

Cabe resaltar que los estudiantes que han expuesto tanto a nivel escolar, municipal y departamental, son los forjadores de un nuevo lente, con el que observa la educación artística, frente a los actores de la comunidad educativa. Por un lado, la familia piensa en la posibilidad de que sus hijos con habilidades artísticas, puedan utilizar estas como un proyecto de vida. Por otro lado, la escuela se involucra en algunas actividades propuestas desde la materia, como los proyectos interdisciplinarios.

Finalmente, debido al confinamiento que trajo la pandemia por COVID19, en el año 2020 surgen los proyectos interdisciplinarios que parten de la educación artística. En particular, como facilitadores de los procesos de enseñanza aprendizaje, ante la flexibilización de la malla curricular, ordenada por el Ministerio de Educación Nacional (MEN).

## La interdisciplinariedad desde la educación artística

Tiene como finalidad transferir y correlacionar el producto artístico, los aprendizajes adquiridos desde las áreas de conocimiento, y los proyectos escolares involucrados, para “aprender a aprender”. De igual manera, fomentar el trabajo colaborativo, el liderazgo, y la recursividad, mediante el uso de materiales reciclados en casa, mientras desarrolla técnicas artísticas para un posible proyecto de vida.

Estos proyectos se articulan desde la educación artística, integrando las ciencias naturales, las matemáticas y ética y valores. Del mismo modo, se transversaliza con el PRAE (Proyecto Ambiental Escolar) y con el PESCC (Programa de Educación para la Sexualidad y Construcción de Ciudadanía). Por

su parte, el PRAE promueve la conciencia del cuidado del medio ambiente, por medio del reciclaje, y el PESCC, suscita el cuidado de sí mismo. Por consiguiente, pretende la elaboración de producciones artísticas, con base en la reutilización de materiales que contengan, a la vez, mensajes visuales objetivos y funcionales, al ser tratados como elementos decorativos. Así mismo, fomentar el trabajo colaborativo y participativo de la familia.

Por otra parte, se diseñan cuadernillos-guía, para entregar, de forma clara y organizada, los contenidos de la asignatura, a fin de ser correlacionados con los contenidos de las otras áreas del saber. Dichos contenidos, llevan imágenes alusivas a los temas tratantes. De igual manera, cada guía contiene su propia metodología a seguir, en cuanto al qué hacer, cómo hacerlo, cómo lograrlo, cuándo y cómo entregar. Además, incluyen recetas para preparar pegamentos y pinturas caseras y ecológicas; como también, enlaces para aquellos que tienen conectividad y pueden investigar más. Cabe mencionar que los productos artísticos son sustentados y evaluados desde las áreas del saber implicadas. Cada asignatura, valora de acuerdo con sus propios criterios de evaluación y actividades complementarias, otorgando el 50% de la calificación, y el producto artístico, el 50% restante.

De acuerdo con la descripción anterior, se diseñan los proyectos: “Memoria de una cuarentena”, en sus versiones I, II y III. Estas versiones, nacen de la improvisación por la premura que trae la pandemia. Además, son trazadas inicialmente para la virtualidad. Sin embargo, Sanarte, Reciclarte y Cuentearte, como prolongación de los anteriores, pueden, con ajustes mínimos, ser llevados a la presencialidad. De esta forma, se van incluyendo progresivamente los

contenidos de la malla curricular, y el plan de aula en su totalidad. Cabe resaltar que todas las producciones de los proyectos son sustentadas y evaluadas desde cada área del conocimiento articulado, calificando la transferencia y correlación de los aprendizajes con el producto artístico.

En este contexto, *WhatsApp* surge como protagonista y único medio de comunicación, ya que, pese a las circunstancias, un fuerte número de familias tiene en casa por lo menos, un teléfono celular con esta aplicación. Esta se utiliza para enviar el PDF del cuadernillo-guía, como también, para la presentación de evidencias fotográficas o bien cuando se requiere orientación. Además, el encierro trae a la virtualidad, el aula de exposición permanente, como la Sala Expoarte JB. Este salón virtual se crea en la Institución, a fin de continuar con las exposiciones de los mejores productos artísticos, pero con mayor cobertura. Del mismo modo, esta herramienta es utilizada como vitrina para las obras de los alumnos que tienen habilidades artísticas, y que están encaminados a un posible proyecto de vida.

## Sanarte



Es un proyecto interdisciplinar inspirado en el “Arte para sanar”, creado por las Tejedoras de Mampuján y su técnica de tela sobre tela. Estas mujeres, forman parte de la memoria histórica de Colombia, por aprovechar el dolor que les trajo el conflicto armado, construyendo alternativas de paz y convivencia. Al ser un vivo ejemplo de la resistencia ante la adversidad, se plantea como patrón a seguir, en tiempos difíciles. También, se propone, como técnica alternativa, el bordado que elaboran los “Bordadorcitos de Cartago”, para la elaboración de productos decorati-

vos, los cuales, son sustentados y evaluados desde las diferentes áreas de conocimiento (Tabla 3).

Igualmente, se demanda el uso de materiales que encuentren en casa como retazos de tela o ropa usada, hilo y aguja normal. Además, se pueden aprovechar los conocimientos de madres, tías y abuelas en estos menesteres. Sin embargo, para quienes no



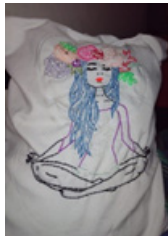
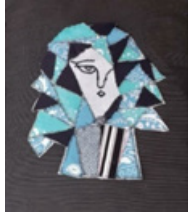
conocen nada de bordados, la guía les ofrece enlaces de tutoriales con puntadas básicas, y obras hechas con las técnicas propuestas. No obstante, para quienes sólo operan con datos limitados, el cuadernillo contiene imágenes a seguir, para la elaboración de la producción artística. Por lo anterior, se plantean objetivos generales que integran a los específicos de cada asignatura (Tabla 3).

**Tabla 3.** Objetivos, productos artísticos y contenidos del proyecto interdisciplinar SANARTE.

Objetivos generales	Productos artísticos Técnica tela sobre tela / el bordado	Contenidos por asignatura
<p><b>Grado sexto</b> Comprender y aplicar creativamente elementos básicos para la representación gráfica de las emociones, creando composiciones artísticas que contengan la célula, usando puntos, líneas y planos.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Cojín</b></p>	<p><b>Educación artística:</b> *Punto, línea, plano. *Representación gráfica de las emociones.</p>
<p><b>Grado séptimo</b> Comprender la importancia de los mensajes visuales, expresando creativamente en la producción artística, una emoción o sentimiento actuales, tomando en cuenta el plano cartesiano para la localización, y la geometrización de las formas naturales de los seres vivos.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Carpeta</b></p>	<p><b>Educación artística:</b> *Los mensajes visuales. *Geometrización de formas naturales.</p> <p><b>Ciencias naturales:</b> * Clasificación de los seres vivos.</p> <p><b>Matemáticas:</b> * Plano cartesiano, números enteros y racionales.</p> <p><b>Ética y valores:</b> * El cuidado de <i>lo público</i>.</p>

Continúa

**Continuación Tabla 3.** Objetivos, productos artísticos y contenidos del proyecto interdisciplinar SANARTE.

Objetivos generales	Productos artísticos Técnica tela sobre tela / el bordado	Contenidos por asignatura
<p><b>Grado octavo</b> Comprender los conceptos de arte y diseño para plasmar creativamente los sentimientos en su producción artística, mediante el uso del mosaico.</p>	 <p><b>Pañuelo para mascota</b></p>	<p><b>Educación artística:</b> *El lenguaje visual, arte y diseño. *El mosaico.</p> <p><b>Ética y valores:</b> *Los sentimientos y la vida familiar.</p>
<p><b>Grado noveno</b> Comprender la finalidad de las artes populares, la publicidad y el diseño, para plasmar creativamente el concepto particular de la verdad a su producción artística, aplicando colores cálidos o fríos.</p>	 <p><b>Cojín</b></p>	<p><b>Educación artística:</b> *Las artes populares. *Teoría del color: contraste y armonía.</p> <p><b>Ética y valores:</b> *La verdad.</p>
<p><b>Grado décimo</b> Comprender las características de los distintos mensajes visuales y la proporción, para plasmar creativamente el concepto del cuidado consigo mismo en su producción artística.</p>	 <p><b>Camiseta</b></p>	<p><b>Educación artística:</b> *La proporción en la naturaleza, el diseño y el arte. *Características de los mensajes visuales.</p> <p><b>Ética y valores:</b> *Consigo mismo.</p>
<p><b>Grado undécimo</b> Conocer y analizar la antropología de la imagen para plasmar creativamente el valor particular de sí mismo, en un autorretrato abstracto o cubista.</p>	 <p><b>Camiseta</b></p>	<p><b>Educación artística:</b> *Antropología de la imagen. *La proporción.</p> <p><b>Ética y valores:</b> *Conciencia, confianza y valoración de sí mismo.</p>

Fuente: Elaboración propia e imágenes de archivo.

## Reciclarte

Igualmente, como todos los proyectos anteriores, se mantiene la utilización de materiales reciclados en casa, como, por ejemplo: tapas, piedras, neumáticos; al igual que, facturas y papeles que ocupan cajones

inoficiosamente, entre otros. De esta forma, obtener productos objetivos y decorativos, que hablen de la estética y la funcionalidad. En esta ocasión, las ciencias naturales se integran nuevamente para grado sexto y séptimo. Así mismo, ética y valores, pero, en esta oportunidad, solo de séptimo a once (Tabla 4).

**Tabla 4.** Contenidos y muestras de producciones del proyecto interdisciplinar RECICLARTE.

Grado	Educación Artística	Ética y valores	Naturales	Muestras de producciones
Sexto	*Bidimensionalidad y tridimensionalidad.		*Ecosistemas y recursos	
Séptimo	*Bidimensionalidad y tridimensionalidad. *El bodegón.	*Mediación y negociación de conflictos.	*Dinámica de los ecosistemas	
Octavo	*Esquema de colores cálidos y fríos.	*Vivir y convivir con los otros.		
Noveno	*El mosaico. *Esquema de colores cálidos y fríos.	*Contribuir en la construcción de una sociedad pacífica.		
Décimo	*El módulo.	*Incentivar relaciones positivas con los demás.		
Undécimo	*Textura, simetría y asimetría.	*Autorrealización.		

**Fuente:** Elaboración propia e imágenes de archivo.

## Cuentarte

Este proyecto se articula con las matemáticas de séptimo grado y ética y valores, de séptimo a once. Por su parte, las matemáticas con las figuras geométricas planas y sólidas, y ética, adhiere como temática general del concepto “tomo decisiones responsables”, indispensable para una vida plena. De la misma forma, la educación artística tiene como contenido la historia del arte, la cual, se distribuye por grado, de acuerdo con el periodo (Tabla 5). Teniendo en cuenta los contenidos de las asignaturas articuladas, se crea e ilustra un cuento, enmarcado en una respectiva época de la historia. Inicialmente, se selecciona una obra de arte para tomar su nombre, como título del cuento.

Por otra parte, las ilustraciones se realizan de acuerdo con los colores y formas de la obra elegida. Así mismo, ética distribuye un tema específico por grado, como instrumento argumentativo para la narración. De igual manera, las matemáticas requieren construir un castillo medieval, con base en las figuras geométricas planas y sólidas. Por otro lado, CUENTEARTE recopila las mejores historias por curso, en su libro digital “SOLO CUENTOS”, expuesto en la Sala virtual EXPOARTE JB. Además, continúa ofreciendo nuevas herramientas para contribuir al desarrollo de habilidades artísticas, al ser utilizadas como proyecto de vida. De la misma forma, se busca aprender a apreciar y valorar el arte como riqueza cultural universal.


**Tabla 5.** Contenidos y muestras del proyecto interdisciplinar CUENTEARTE.

Grado	Educación Artística: historia del arte	Ética y valores Tomo decisiones responsables	Muestras de ilustraciones
Sexto	Arte rupestre.		 <p>La Lindosa (Chiribiquete).</p>
Séptimo	Arte Medieval: Bizantino, románico y gótico.	<p>La participación.</p>  <p>Matemáticas: Castillo medieval con figuras planas y sólidas.</p>	 <p>Teodora y su séquito.</p>

Continúa



Continuación Tabla 5. Contenidos y muestras del proyecto interdisciplinar CUENTEARTE.

Grado	Educación Artística: historia del arte	Ética y valores Tomo decisiones responsables	Muestras de ilustraciones
Octavo	<b>Arte Moderno:</b> Renacimiento y Barroco.	El perdón y la reconciliación.	 Las Meninas.
Noveno	<b>Arte Precolombino.</b> *En América. *En Colombia.	La prudencia.	 Mama Cocha.
Décimo	<b>Arte Contemporáneo:</b> Impresionismo, Postimpresionismo y las vanguardias.	El embarazo en adolescentes.	 La noche estrellada.
Décimo	<b>Arte Contemporáneo en Colombia:</b> Grandes artistas de la pintura y escultura colombiana.	La libertad.	 Transición.

Fuente: Elaboración propia e imágenes de archivo.

## Reflexiones

Se puede afirmar que los resultados obtenidos con las estrategias de aprendizaje artístico no son concluyentes. Sin embargo, su implementación ha hecho que algunos docentes de otras áreas se integren a los proyectos interdisciplinarios que parten de la asignatura. De igual forma, el desarrollo de habilidades artísticas en educandos que, pese a tener el gusto por la asignatura, creían no tener las destrezas; gracias al uso de la geometrización de las formas naturales, comienzan a lograr entre ellos, todo lo contrario. Igualmente, los alumnos con habilidades logran potenciar dichas destrezas, mediante la exploración de nuevas técnicas, en pro de una orientación profesional para un posible proyecto de vida. Es así como, tres alumnos identificados como G/HB toman las artes como parte de su proyecto de vida, con el apoyo de sus respectivas familias.

En este sentido, las estrategias como herramientas del pensamiento utilizan diversas metodologías para transformar circunstancias, por consiguiente, “las estrategias están, pues, al servicio de los procesos, y las técnicas al servicio de las estrategias” Beltrán (2003, p. 56). De la misma forma, los resultados generales comienzan a persuadir a la colectividad, por medio de productos artísticos, objetivos, funcionales y creativos. Es así, cuando estos calificativos logran servir como evidencias de aprendizaje, y hacen a los actores de la comunidad educativa partícipes de las actividades que propone la artística. Tal como afirma Huidobro (2002) que, “desde el punto de vista del producto, la creatividad hace referencia a la producción de algo nuevo y adecuado, que soluciona un problema y que supone un impacto y posee trascendencia” (p. 2).

De acuerdo con lo anterior, es conveniente educar en diseño, como otra metodología para abordar la educación artística, sin abandonar la formación del ser en el hacer. Por otra parte, el diseño se crea sobre bases fundamentadas; por tanto, el educando debe explorar y seleccionar las herramientas adecuadas. De esta forma, al saber aplicarlas, este desarrolla otras habilidades artísticas. Además, el uso de elementos básicos de la composición gráfica, hace que las producciones artísticas sean objetivas ya que, contienen mensajes visuales (Germanis, 1973, pp. 177-180).

Igualmente, resultan útiles las mesas de trabajo para la interdisciplinariedad, ya que se fomenta el trabajo colaborativo como contribuyente en el desarrollo de habilidades artísticas. Por un lado, los educandos se suplen de lo que ofrecen sus iguales, y es así como se permite “aprender a aprender”. Por otra parte, los docentes rompen con aquel paradigma formativo, al interactuar con otros saberes, ya que, su formación tiene un corte particularmente disciplinar. De este modo, los educandos, además de desarrollar, potencian destrezas de manera creativa, evidentes en la transferencia y correlación de aprendizajes (Chaljub, 2014):

El aprendizaje colaborativo es un resultado del trabajo colaborativo (...) es una técnica que se centra en el razonamiento para el pensamiento divergente o pensamiento de la creatividad, a través de actividades de aprendizaje basadas en el principio de la socialización didáctica y la interdependencia positiva entre los aprendices (p. 119).

También, en la interdisciplinariedad, el plan de estudios se acomoda, dando paso a los ajustes en los contenidos de las asignaturas articuladas. De esta

forma, estos proyectos gestores de aprendizajes significativos son los “que tratan de identificar las principales vías por las que los seres humanos conocen, experimentan, construyen y reconstruyen la realidad; cómo organizan y sistematizan sus logros más importantes y necesarios” Torres (2006, p. 125). Es así, al transferir a un producto artístico los aprendizajes adquiridos desde las áreas de conocimiento y los proyectos escolares articulados, el estudiante logra aprender a aprender. No obstante, este diseño no es fácil de establecer por las diversas posturas de los docentes ante la correlación de contenidos por áreas, siendo esto, uno de los problemas de la educación en la actualidad. Sin embargo, es acertada la interdisciplinariedad que parte de la educación artística por su contexto creativo (Nuere, 2011).

De acuerdo con lo anterior, existe la dificultad de llevar a cabo estos proyectos, y más aún, cuando parten de la educación artística. No obstante, se pueden encontrar docentes comprometidos y con mentes abiertas ante esta práctica, por las ventajas que ofrece la correlación entre las áreas para el mejoramiento en el proceso enseñanza aprendizaje (Llano-Arana, 2016). De esta forma, se permite, desarrollar habilidades artísticas en los educandos más ajustadas a los criterios de evaluación y, por consiguiente, mejorar en los desempeños académicos basados en la transferencia de saberes. En síntesis, acoplar la interdisciplinariedad propone nuevos retos que exigen los cambios en la educación artística para el mundo actual (Moraes, 2017).

## Conclusiones


Para concluir, tomando las reflexiones, los objetivos y los interrogantes planteados, se podría afirmar que, en el marco de la pandemia por COVID-19 fue posi-

ble y necesario pensar reflexiva y autocriticamente el rol del arte, en el contexto escolar, como un detonante de creatividad, expresión e interrelación con el mundo. Así, desarrollar y potenciar habilidades artísticas es posible, siempre y cuando, los educandos sientan el gusto por la asignatura. Así mismo, resulta de suma importancia el suministro de herramientas que faciliten sus aprendizajes. De esta forma, la construcción de productos artísticos objetivos y funcionales, alcanza a persuadir a la comunidad educativa para lograr un mayor protagonismo de la educación artística. Dicho lo anterior, estas destrezas también pueden ser utilizadas como orientación profesional, para un posible proyecto de vida.

Por otro lado, y no menos importante, la relevancia obtenida, aunque no concluyente, ha contribuido a que la implementación de proyectos interdisciplinarios que parten de la educación artística, sean una realidad. Sin embargo, a modo de limitación y a línea futura, los proyectos tratados en esta práctica, necesitan de la participación de los docentes de Geografía, Historia y de Lenguaje, para robustecer las producciones y los aprendizajes. Así mismo, se busca invitar a los docentes de las diversas áreas de conocimiento a trazar sus propias estrategias, para que los educandos con habilidades en su respectivo saber, puedan utilizarlas como orientación profesional para un posible proyecto de vida.

En síntesis, esta experiencia pedagógica podría concluir que es relevante comprender cómo un proyecto de vida puede ser exitoso, cuando al conseguir llevar a cabo la tripartita conformada por el gusto, las habilidades y el conocimiento, y enmarcada dentro del trabajo colaborativo, permite crear productos originales y competitivos.

## Agradecimientos

Por la colaboración recibida para la interdisciplinariedad desde la Educación Artística y Cultural, Licenciadas Adriana María López de Ética y Valores, Alba Luz Malagón, Matemáticas y Alexandra Vaca, Ciencias Naturales. De la misma forma, al señor rector de la Institución Educativa Juan B. Caballero, por permitir los espacios para la realización de este manuscrito, Lic. Álvaro Hernández Mora. 

## Referencias

- Beltrán, J. (25 de julio de 2003). Estrategias de aprendizaje. (U. C. de, Ed.) *Revista de Educación* n. 332, pp. 55-73. <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:0bc115bf-2ee5-4894-91f5-7e32e07059d4/re3320411443-pdf.pdf>
- Chaljub, J. (2014). Trabajo colaborativo como estrategia de enseñanza en la universidad. *El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura*, v. 21, n. 41, pp. 115-134. <https://repositorio.itm.edu.co/bitstream/handle/20.500.12622/1041/document.pdf?sequence=1>
- Llano Arana, L., Gutiérrez Escobar, M., Stable Rodríguez, A., Núñez Martínez, M., Masó Rivero, R., y Rojas Rivero, B. (2016). La interdisciplinariedad: una necesidad contemporánea para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje. *MediSur*, v. 14, n. 3, 320-327. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1727-897X2016000300015](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2016000300015)
- Fiallo. (2001). *La interdisciplinariedad en la escuela: Un reto para la calidad de la educación*. Instituto Central de Ciencias Pedagógicas Ciudad de la Habana. Cuba. <https://es.calameo.com/read/000233168035d8cebb060>
- Germanis, F. (1973). *Fundamentos del proyecto gráfico* (Segunda Don Bosco ed.). Barcelona.
- Huidobro, S. (2002). Apuntes del master de neuropsicología y educación. *Creatividad: cómo realizar proyectos creativos*, 2-2. Logroño, España: UNIR.
- Jiménez, L., Aguirre, I., y Pimentel, L. G. (2021). *Educación artística cultura y ciudadanía*. Santillana. [http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/ana/Educ\\_Art\\_OEI.pdf](http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/ana/Educ_Art_OEI.pdf)
- López, A. M. (2014). *Curso diseño gráfico: fundamentos y técnicas* (Ediciones Pirámide ed.). Larousse.
- Clares, P. M., Cusó, F. J. P., y Juárez, M. M. (2014). Orientación profesional en educación secundaria. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, v. 17, n. 1, 71-71.
- Moraes, P. (2017). *STEAM: Arte e Design no Currículo do Ensino Médio*. Tesis doctoral. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi.
- Munari, B. (1979). *Diseño y comunicación visual* (Castellana ed.). Gustavo Gili, S.A.
- Nuere, S. (2011). Diseño y elementos básicos del currículo de educación plástica y visual. En S. G. Ministerio de Educación Cultura y Deporte (Ed.), *Dibujo: Artes plásticas y visuales complementos de formación disciplinar* (Vol. 1, pp. 65-78).
- Torres, J. (2006). *Globalización e interdisciplinariedad: el currículum integrado*. Ediciones morata.

UNIR. (2016). *El lenguaje visual para facilitar el aprendizaje*. (Vols. Apuntes de la asignatura Procesos de memoria, aprendizaje y TIC). (UNIR, Ed.) Logroño, España: Master en neuropsicología y educación.

UNIR. (2016). *Inteligencia espacial* (Vol. Apuntes de la asignatura Desarrollo de las inteligencias múltiples). (UNIR, Ed.) Logroño, España: Master en neuropsicología y educación.