

Estrategias metodológicas de aprendizaje **cooperativo** y de producción artística en la **universidad**

METHODOLOGY STRATEGIES OF COOPERATIVE LEARNING AND ARTISTIC PRODUCTION AT UNIVERSITY

ABSTRACT

This article analyses two projects of artistic creation carried out at University under cooperative learning methods. Based on the innovative proposals by Irit Rugoff, two artistic projects have been analysed by students of the Universidad de Murcia and Universidad Beira Interior of Portugal. In the development of these projects learning construction proceedings such as tutoring of equals, frameworking and learning to learn, among others, are being promoted.

In the case of the students of the Universidad of Murcia, they created a collaborative audiovisual work in which some representative associations of *Barrio de La Paz* participated both in its creation and development. In the second project, the Portuguese students created a multimedia interactive piece, called *Webdoc*. In both cases its confirmed the efficiency of the former approach, so much for the tutor's and students' degree of satisfaction as for the high level of self-management in the achieved learning process.

Keywords

Cooperative Learning, Collaborative Art, Visual Communication, Docent Innovation, Gentrification.

RESUMEN

El presente artículo analiza dos proyectos de creación artística llevados a cabo en la universidad con metodologías de aprendizaje cooperativo. A partir del planeamiento innovador propuesto por Irit Rugoff, se analizan dos proyectos artísticos desarrollados desde esta perspectiva, llevados a cabo por estudiantes de la Universidad de Murcia y de la Universidad de Beira Interior en Portugal. Durante su desarrollo se promueven procesos de construcción del aprendizaje, de tutorización de iguales, de andamiaje, de aprender a aprender...

En el caso del alumnado de la universidad de Murcia, el resultado fue un audiovisual colaborativo en el que participaron, tanto en su gestación como en su desarrollo, varias asociaciones representativas del barrio de *La Paz*. Y en el segundo proyecto, los alumnos portugueses crearon un interactivo multimedia, también llamado *webdoc*. En ambos casos se constata la eficacia del planteamiento inicial, tanto por el grado de satisfacción del docente y de los alumnos, como por la alta autogestión en el aprendizaje realizado.

Palabras Clave

Aprendizaje cooperativo, arte colaborativo, comunicación visual, Innovación docente, gentrificación.

1 INTRODUCCIÓN: ¿QUÉ ENTENDEMOS POR APRENDIZAJE COOPERATIVO?

Este artículo propone analizar dos proyectos de práctica artística realizados en el aula de la universidad, así como procesos y estrategias metodológicas del Aprendizaje Cooperativo (AC), relacionados con las mismas, en las artes visuales. La idea de conciencia de integración que posibilita la solidaridad social y la reorganización de la educación artística, da un giro al hecho educativo con pedagogías auto gestionadas (Rugoff, 2011.p. 260). Estas forman parte de un cambio “liberador” dentro del mundo de las prácticas artísticas contemporáneas: “Se parte de la idea de que puede que haya posibilidades infinitas dentro de nosotros que quizás nunca seamos capaces de cristalizar”(ID).

Sin embargo observamos que el contexto actual de la sociedad de consumo no favorece los valores de cooperación pero pensamos que el AC debe ser esencial en la de la educación artística. Fomenta la colaboración y las relaciones de igualdad creando un entorno de aprendizaje, en el cual cada alumno no sólo es responsable de su propio proceso de construcción del conocimiento, sino que también contribuye al de los demás. Los estudiantes se ayudan mutuamente, ya que tanto el que enseña como el que aprende alcanza una mejor comprensión de la materia. Este cambio de concepción se opone a la ideología que subyace al nacimiento y origen de las propias instituciones educativas, que han desempeñado “un papel central en el desarrollo del propio capitalismo, contribuyendo poderosamente a la formación no sólo de trabajadores eficaces y obedientes, sino también de ciudadanos dóciles” (Ovejero, 2013, p. 1) y “durante los últimos 50 años (...) la escuela no ha reflejado sino un exagerado énfasis en el aprendizaje competitivo e individualista, olvidando casi totalmente el cooperativo” (Ovejero, 1990, p. 156). Por todo lo dicho anteriormente se hizo necesario promover el aprendizaje cooperativo y los proyectos en grupo, para favorecer las relaciones positivas entre estudiantes, la reciprocidad entre el trabajo individual y el colectivo, la responsabilidad y la ayuda, así como la discusión, comprensión e integración de diversos puntos de vista. Desde esta perspectiva, el docente debe de organizar las actividades de forma que los estudiantes perciban los beneficios de compartir ideas y conocimientos, a la vez que “organiza, promueve y monitoriza, mediante el desempeño de diversos roles, actividades que desarrollarán los alumnos para alcanzar objetivos educativos tanto del ámbito cognoscitivo como social y afectivo” (de Miguel Díaz, 2006, p. 103).

Según Mari Paz García las modalidades de trabajo en grupo más utilizadas en esta nueva forma de entender los procesos educativos en la universidad, son el AC y el aprendizaje colaborativo (García, 2014, p. 91). Al profundizar en el concepto de AC es necesario conocer las diferencias con otras formas de interacción en el aula, como son: el aprendizaje competitivo y el aprendizaje individual, en ambos estilos, el alumno se centra únicamente en la realización de su tarea y en conseguir, a nivel individual, los resultados previstos. Por tanto el hecho de que un alumno consiga o no los objetivos, no influye de ningún modo en que sus compañeros los alcancen o no, cada estudiante perseguirá su propio beneficio sin tener en cuenta el de sus compañeros de clase. Así, la recompensa viene determinada por el trabajo de cada persona, sin tener en consideración los trabajos de los demás.

En contraposición a este aprendizaje, en el AC el grupo de alumnos tiene que trabajar conjuntamente porque se lograrán los objetivos si, y solo si, cada miembro del equipo consigue los suyos. El equipo necesita el conocimiento y el trabajo de todos los miembros, se buscan los beneficios para el conjunto del grupo, que lo son, también, para uno mismo (Simó, Ferreira y

Ortuño, 2016, p. 103). En definitiva, en la situación AC la calificación recibida por el alumno, es equivalente a los resultados obtenidos por el grupo.

Estos planteamientos de AC son complejos de entender desde el ámbito universitario, ya que habitualmente no existen dinámicas de trabajo con este carácter y tanto para el profesor como para el alumnado, requiere de un esfuerzo adicional y de compromiso. Desde la experiencia personal observo que en el marco de la universidad, a la hora de abordar este concepto, la mayoría de los alumnos tienen dificultades para entenderlo, por otra parte lógico, porque prácticamente la totalidad de las asignaturas que se imparten en el Grado de Bellas Artes, fomentan dinámicas y metodologías no cooperativas. Por el contrario se promueve el trabajo individualista y competitivo enfocado a obtener unas calificaciones que redundarán en el expediente académico de cada alumno. No se piensa en colectividad, ni se plantean temáticas comunes que se puedan resolver a nivel grupal. Uno de los primeros problemas que exponen los alumnos y que más les preocupa es cómo se les va a calificar. En este sentido intento consensuar con ellos una nota global que posteriormente podrán ponderar con algún trabajo extra y que obtendrán a través de una propuesta de trabajo cooperativo. Una vez que hemos llegado a este acuerdo, procuro estimularlos y motivarlos para que se concentren en lo que realmente es importante, es decir, en la planificación-diseño del proyecto y sus desarrollos.

Lo fundamental en el AC es el proceso, o en palabras de Rosenberg, poner el énfasis en lo creativo que implementa procesos psicológicos, mentales y cognitivos que suceden en ese tiempo de búsqueda de información, de ponerse en contacto con lo real y de ir dando forma al proyecto. En definitiva, los procesos cooperativos tratan de hacer surgir otras formas de expresión artística, más centradas en el acto creativo que une el arte con la vida (Rosenberg, 1959).

A continuación describimos dos proyectos en los cuales los estudiantes de la Universidad de Murcia y de la Universidad de Beira Interior, Portugal, desarrollaron trabajos en torno a dos problemáticas concretas, con implicaciones socio culturales complejas: el derrumbamiento por orden municipal de la guardería pública del barrio de la Paz en Murcia y la desaparición de la industria de la lana en la región de Beiras, Portugal. La temática del primer proyecto está relacionada con intereses especulativos, y afecta a un barrio marginal de Murcia. El segundo proyecto tiene origen en las crisis de la industria textil de Portugal, debido entre otras causas al carácter cada vez más global de la economía mundial.

Ambos proyectos, si bien tienen una dimensión local y regional, son extrapolables a otras regiones e industrias que han sufrido procesos similares. Al mismo tiempo son muy distintos, no solo por su naturaleza, sino también por las tecnologías utilizadas en el desarrollo. Sin embargo comparten, tanto el objetivo de vincular el aprendizaje universitario con la comunidad, así como las modalidades y metodologías del AC.

2 EL PROYECTO DE LA PAZ INTERVENIDA

La Paz Intervenida (PLPI) es un proyecto desarrollado en la Universidad de Murcia durante el curso 2012/2013, que ha empleado las técnicas de AC. Concretamente ha sido realizado por estudiantes de cuarto curso en el marco de la asignatura optativa teórico práctica del Grado de Bellas Artes, *Intervenciones escultóricas en el espacio urbano y natural*.

El PLPI está centrado en el barrio obrero de *La Paz* de Murcia, un barrio construido en los años cincuenta, caracterizado por su marginalidad, su diversidad cultural y su carácter controvertido, al ser un núcleo donde se concentra la venta de drogas en la ciudad. El ayuntamiento de Murcia aprobó el 1 de diciembre de 2006¹ un plan de rehabilitación, de remodelación urbana y reubicación vecinal, acorde al concepto de gentrificación.

Uno de los primeros teóricos que habla abiertamente y delimita éste término es Michael Pacione (1990) en su libro *Urban Problems: An Applied Urban Analysis*. Pacione entiende como gentrificación al proceso por el cual un barrio degradado y empobrecido será sustituido por otro de mayor nivel o elitización, estableciendo tres fases para que se pueda dar dicho proceso: la primera fase consiste en dejar abandonado el barrio con la finalidad de que las clases bajas que habitan en él, terminen dejándolo, la segunda fase sería la de rehabilitación y repoblación por parte de clases medias-altas y finalmente, la última consistiría en la revitalización económica de la zona.

En los años sesenta en Nueva York se producirán las primeras observaciones por parte de la comunidad artística, de procesos de gentrificación, como fueron los casos de los barrios de Soho y en el East Village, ambos en el bajo Manhattan de la ciudad (Corrales, 2016, p. 32). La visión que los artistas tuvieron en relación con los procesos de transformación urbana relacionados con éste fenómeno fueron, la revalorización del suelo, la especulación inmobiliaria y el consecuente nomadismo de las clases menos favorecidas de esos espacios especulativos. Todo ello afectó a la mirada del arte, y especialmente al arte comprometido con lo social. Encontramos obras de esa época en Norteamérica, como el proyecto híbrido entre fotografía, maqueta arquitectónica tradicional y vídeo, titulado *Homes for America* (1965) de Dan Graham, donde el artista reflexiona metafóricamente sobre este proceso de gentrificación al mismo tiempo que se incita al consumidor a comprar casas unifamiliares según los modelos establecidos por los medios de comunicación de masas, en aquel momento, prensa, radio y televisión.

Así, en cuanto a la palabra gentrification,² su traducción al castellano es la de *ennoblecimiento*, cuando en realidad, es un concepto conectado a la operación de rehabilitar con motivos puramente especulativos. Esto mismo es lo que el Ayuntamiento de Murcia había previsto hacer en el barrio de *La Paz*. La constructora López Rejas planeaba la construcción de cinco torres donde reubicar en pisos nuevos a todos los vecinos del barrio, a cambio de apropiarse del resto de espacios para fines especulativos y comerciales. Este proyecto de haberse llevado a cabo, hubiera supuesto la destrucción completa del barrio y la pérdida de su identidad. Falta fuente de la información

El PLPI se concibió como una práctica artística AC en el espacio público urbano, en colaboración con sus habitantes, para reflexionar sobre la complejidad de la ciudad contemporánea en situación de crisis. *La Paz* como barrio, pero sobre todo como concepto abstracto equivalente a equilibrio, sosiego, felicidad, satisfacción, entendimiento, ha supuesto el eje vertebrador de la propuesta. Este controvertido concepto de *paz intervenida* se ha convertido en el vehículo ideal para establecer paralelismos entre el estado de crisis e inestabilidad de este fragmento específico del tejido urbano de Murcia, y los conflictos globales acaecidos en otros espacios urbanos mundiales, con problemática distinta, pero con estructuras plurales parecidas.

El barrio en la actualidad se trata de un espacio residencial con pocos servicios, salvo una iglesia católica, un centro social, un colegio y algún bar, así como una guardería destruida en el 2007 por

intereses especulativos surgidos en los últimos años del “boom inmobiliario español”. El barrio es multicultural, pues conviven familias de etnias y religiones muy diversas como los gitanos, los rumanos, los sudamericanos y los musulmanes del norte de África, entre otros. El nivel cultural y adquisitivo es bajo. Hay pobreza y mucho desempleo acentuado por la crisis, también existe una zona específica de tráfico de drogas. Es apreciable el deterioro y abandono general de los inmuebles y las infraestructuras urbanas. En los últimos años del desarrollo descontrolado de la construcción en la urbe de Murcia, el barrio de *La Paz*, por su situación geográfica, se ha convertido en un punto estratégico para los especuladores del suelo.

2.1 Planificación

A partir del contexto sociocultural de la ciudad de Murcia, el PLPI se concibió de manera cooperativa, planteando un tema donde los alumnos y docentes pudieran reflexionar sobre el tema de la gentrificación, al mismo tiempo que desarrollar unas técnicas relacionadas con los contenidos prácticos de la asignatura y la idea de intervenir en el espacio urbano. Dado que la gran parte de las asignaturas de Grado en Bellas Artes están concebidos de manera competitiva, establecemos las bases del AC con el fin de que el alumno entienda que el trabajo final ha de ser un proyecto cooperativo.

La forma de abordar el barrio se hace de una manera conjunta: caminamos por el lugar con una intención creadora, interactuamos con sus habitantes, visitamos los lugares de mayor interés, como asociaciones vecinales, ONGs que trabajan en pro del barrio, zonas marginadas, colegios etc. Durante estas salidas se ha procurado dar cita a profesionales que trabajan en el barrio, algunos de ellos gestionan problemáticas del día a día, otros coordinan la labor de algunas de las instituciones con presencia en la zona, en alguna ocasión he invitado a algún arquitecto o urbanista que participó en el diseño del propio barrio, hemos visitado el archivo histórico de la ciudad para encontrar información acerca de la memoria del mismo, asociaciones de mujeres ... En estas experiencias realizadas conjuntamente todos hemos participado como sujetos/agentes.

Previamente al curso, el docente contactó con vecinos y asociaciones implicadas en la protección y conservación del barrio, invitando a algunas de ellas a venir a la universidad a exponer sus problemáticas con la intención de sensibilizar al alumnado con la temática del proyecto. Con el desarrollo de una metodología AC, los propios estudiantes se fueron organizando según sus intereses creativos profundizando en las intervenciones que pretendían realizar en el barrio, pensando cooperativamente para implementar un proyecto final. Con la metodología de aprender haciendo los estudiantes se ayudan mutuamente, ya que tanto el que explica como el que aprende alcanza una mejor comprensión de la materia (Ortuño-Lapeña, 2015. p. 102).

Al realizar un recorrido por el barrio, una de las visiones que más nos impactó fue la del solar de la guardería que había sido derruida cinco años atrás ilegalmente. Se había ideado construir en aquel lugar la primera torre que albergaría parte del vecindario. Por tanto tuvimos claro desde el principio, que íbamos a centrarnos dentro de la intervención, en la recogida y la plasmación a nivel artístico de las sensibilidades generadas tanto en las familias como en los propios niños, por la pérdida de esta institución y las consecuencias de un desplazamiento fuera del barrio para poder escolarizar y dar acogida a los niños.

Pensamos de qué modo podríamos acercar esta historia a los niños y decidimos que el mejor recurso era el cuento, por su carácter lúdico y su conexión con la imaginación y creatividad infantil. Y así inventamos la historia del *Gigante come piedras*, que recogía la realidad misma del derribo de la guardería de *La Paz*.

La intervención comienza con una visita al Colegio *Nuestra Señora de la Paz*, para interactuar con los niños. Posteriormente narramos y dramatizamos el cuento para que los niños realizaran de forma individual un dibujo sobre una tela con pintura. Todo quedó documentado en un vídeo. Posteriormente llevamos estos dibujos a la asociación vecinal de mujeres costureras *Andares*. Ellas cosieron los dibujos creando una bandera. Por último se llevó la bandera a la guardería provisional construida con estructuras desmontables y allí se expuso como recuerdo y reclamo.

El documento audiovisual generado por la anterior intervención se complementó con otras acciones, unas de carácter informativo, como la entrevista al antiguo sacerdote del barrio y las encuestas a los vecinos con el propósito de conocer qué les gustaba y qué cambiarían y otras de carácter performativo como la realizada por una de las alumnas, cuya finalidad era mostrar la vigencia de los estereotipos sexistas que se dan entre estos grupos marginales, donde existe un ordenamiento patriarcal y una subordinación y marginación de la mujer. Todas estas acciones puntuales se mezclan y solapan en el documento audiovisual, con una entrevista realizada a una de las vecinas del barrio e imágenes de la guerra de Kosovo, que por la similitud arquitectónica de aquel lugar con el barrio de la paz, crean la sensación en el espectador de que todo sucede en el mismo contexto.

i. Objetivos:

- Concienciar sobre el fenómeno de gentrificación de un barrio, no como algo aislado sino como un fenómeno global que se desarrolla en diversos barrios de la ciudad de Murcia y de otras ciudades en general.
- Desarrollar un proyecto audiovisual cooperativo.
- Experimentar con técnicas de investigación sociológica.
- Realizar una intervención escultórica en el espacio urbano.

ii. Temporalización y metodologías: el PLPI se desarrolló durante los meses de octubre a diciembre de 2012, en dos sesiones semanales de dos horas de duración cada, tanto para los grupos de mañana como los de la tarde. En este periodo de tiempo se impartió toda la información teórica al respecto y se realizaron varias salidas a la ciudad. Y a partir de aquí, son los alumnos los que van a ir seleccionando los diferentes aspectos o matices de la temática, en los que van a desarrollar sus líneas de su intervención, que expondrán en clase, para ir configurando un proyecto en el que todos se puedan sentir identificados y encontrar un lugar de investigación acorde con sus intereses. Con las contribuciones de cada uno, en definitiva, tratamos de implementar y enriquecer una construcción creativa sobre el barrio, que generará nuevas lecturas del mismo.

iii. Espacio físico y material necesario: el PLPI se desarrolló en el barrio de *la Paz* de Murcia, una zona urbana con amplios espacios verdes y de aparcamiento de vehículos, con una arquitectura en su mayoría de bloques de viviendas de tres alturas y viviendas de 40 metros cuadrados. Los alumnos para realizar sus piezas podían utilizar las instalaciones de escultura de la Facultad de Bellas Artes.

iv. Contenidos: Análisis del arte urbano contemporáneo y su relación con el arte participativo y cooperativo. Estudio de material de archivo del barrio, reflexión profunda sobre el concepto de gentrificación y realización de un audiovisual de manera cooperativa.

v. Programa: el curso se compone de seis unidades didácticas distribuidas en doce semanas. La primera semana la dedicamos a la introducción de la asignatura, las siguientes seis semanas a desarrollar los contenidos teóricos de las unidades didácticas. Una vez finalizada la parte teórica dedicamos cuatro semanas para el desarrollo práctico y filmación de las intervenciones escultóricas y finalmente la última semana fue destinada a la presentación del proyecto terminado. La manera de presentar el proyecto, generalmente suele ser *in situ*. Se convoca para ese día a todas las asociaciones y personas que han participado y las modalidades de presentación son diferentes, abarcan desde una exposición, un audiovisual, una acción en el barrio etc.

2.2 Implementación y discusión

El PLPI fue dirigido por un docente con amplia experiencia de creación y educación artística. Se llevó a cabo por un grupo de 21 estudiantes del Grado de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Ese año se recibió una invitación por parte de la dirección del programa educativo *Subtramas* (Plataforma de investigación y coaprendizaje sobre las prácticas de producción audiovisual colaborativas), organizado por el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía MNCARS de Madrid en 2012.³ El motivo de dicha invitación fue el de mostrar nuestra experiencia de AC en el contexto universitario y de las Bellas Artes. En este sentido el colectivo Subtramas denomina Pedagogías visuales colectivas a aquellas que producen conocimiento de las experiencias de cooperación (Villaplana, 2016. p. 112). Esta iniciativa de invitar a los alumnos de la asignatura a participar, fue motivadora para el grupo.

2.3 Resultados

El resultado final del PLPI fue un vídeo titulado *La Paz Intervenido*⁴ de 17 minutos de duración que finalmente se presentó en el propio barrio, en una de las asociaciones vecinales que se dedica a dar trabajo a las mujeres del barrio, cosiendo ropa usada para ser vendida en el mercado.

En definitiva el PLPI es un intento de mostrar y llegar a entender la separación “como un hilo fino”, entre la paz controlada e intervenida y la guerra.

3 PROYECTO ARQUEOLOGÍA DEL PRESENTE

Arqueología del Presente (PAP) es un proyecto en torno a la desaparición de la industria de la lana en la región de Beiras, desarrollado específicamente para la unidad curricular Workshops I del Máster de Diseño Multimedia de la Universidad de Beira Interior (UBI), en Covilhã, Portugal. El proyecto fue diseñado por el autor de este artículo, que fue invitado por el LabCom⁵ en colaboración con una docente de la UBI, e impartido por ambos. Con base en una investigación e interpretación artística sobre la desaparición de la industria textil en la región de Beiras, llevada a cabo por el investigador invitado durante su estancia en el LabCom, se propuso a los



Figuras 1-6. Imágenes del audiovisual *La Paz Intervenido* (2012).
<http://subtramas.museoreinasofia.es/es/zias/1er-ciclo-de-actividades-zias>

estudiantes desarrollar *webdocs*⁶ sobre dicha temática por su interés cultural, histórico y social, y porque afecta a la realidad inmediata de los estudiantes: la comunidad donde se desarrollan sus estudios académicos.

El PAP, abordó desde perspectivas interdisciplinares y metodologías de AC, por un lado, la creación de una obra multimedia a partir del acto de caminar por la ciudad como experiencia estética y, por otro, el aprendizaje de técnicas multimedia utilizadas para el desarrollo de los *webdocs*.

Según Francesco Careri, andar “es una de las formas que los artistas utilizan para intervenir en la naturaleza” (Careri, 2002, p. 22) en la segunda mitad del siglo XX, una forma de intervenir en aquellos lugares que los surrealistas habían definido como el inconsciente de la ciudad. Lapeña explica cómo el acto de andar es “adentrarse en una aventura, romper con las dinámicas cotidianas de una sociedad presidida por el automatismo” (Lapeña, 2014, p. 24) y tiene un doble objetivo “por una parte, el desplazamiento entre diferentes puntos con la intención de crear una obra, por otra, la rememoración de la historia personal evocada por las sensaciones que despiertan las imágenes encontradas durante el acto de andar” (Ibíd., p. 21).

Para experimentar esta dimensión del andar, de evocar sensaciones, Covilhã es un lugar idóneo ya que tiene un paisaje urbano e industrial que mira e interactúa con la naturaleza. Se

trata de una ciudad fuertemente marcada cultural y socialmente por el esplendor y posterior desaparición de la industria de la lana, que en su momento fue el principal recurso económico de la zona (Ortuño, 2013, p. 133). Esto es patente hoy en día en sus instituciones públicas y en la propia UBI que tiene cursos de diseño de moda (licenciatura y máster) con origen en las escuelas de ingeniería textil. La huella de dicha industria es visible en la arquitectura de la ciudad y en las aldeas circundantes, donde existen numerosas fábricas abandonadas, algunas de ellas en un incipiente proceso de restauración que intenta reactivar la industria textil artesanal y mantener una memoria colectiva de identidad. Muchas de sus innumerables fábricas, antaño pobladas por operarios textiles, llenas de gente fervorosamente dedicada a su trabajo, están ahora abandonadas. Covilhã, situada en la ladera de la Sierra de la Estrella, ha estado desde siempre ligada a la producción y tratamiento de la lana. Con la industrialización se convirtió en una potencia textil, equiparable a algunas de las ciudades inglesas más punteras, por lo que se la conocía como la Manchester portuguesa. Desde sus cerca de 200 fábricas y talleres se exportaban tejidos para todo el mundo. Entre los años 60 y 80 del siglo pasado empezó un declive rápido y casi todas las fábricas cerraron. (Pinheiro, 2014, p.71)

Tomando como punto de partida estas referencias, se propuso a los estudiantes el acto de caminar por el paisaje arquitectónico textil postindustrial de Covilhã. En estas caminatas, los estudiantes recogían sus miradas, su observación y experiencia, en la forma de imágenes estáticas y/o en movimiento –como si fuesen arqueólogos del presente– para posteriormente crear un documental interactivo multimedia y difundirlo *online*. Este tipo de documental, también llamado *webdoc*, se diferencia de otras formas más tradicionales por el uso de narrativas no lineales, o fragmentadas, construidas en torno a una interfaz gráfica, y por la combinación de diversos elementos multimedia como fotografía, texto, audio, animación e infografía, y su distribución *online* (Aston y Gaudenzi, 2012). Este formato de documental nos pareció ideal por varias razones: su flexibilidad y riqueza –en cuanto a la forma de los contenidos– permitía a los estudiantes experimentar diversas técnicas coherentes con su formación previa; su estructura narrativa no lineal facilitaba la creación de pequeños módulos que interactuasen unos con otros; y, finalmente, la divulgación *online* de los resultados, motivaba a los estudiantes para desarrollar un proyecto con visibilidad en su entorno académico y social (Simó, A. *et al*, 2016, p.104).

3.1 Planificación

A partir del contexto sociocultural de la ciudad de Covilhã, el PAP se concibió de manera cooperativa, planteando un tema donde los alumnos y docentes pudieran reflexionar sobre la memoria industrial de la lana y la historia de la ciudad, al mismo tiempo que desarrollar una serie de técnicas relacionadas con la programación de un proyecto interactivo en red. Se aprende a participar cooperando, y esto implica dos dimensiones principales: la primera es la de desarrollar actitudes y comportamientos participativos, la segunda formarse para saber participar. Ambas actitudes fueron exigencias ineludibles para el buen funcionamiento de este workshop.

La participación activa de todos los talleristas, tanto alumnos como docentes, fue un aspecto central de este proceso de AC, se enseñó y se aprendió a través de una experiencia realizada conjuntamente en la que todos estaban implicados e involucrados como sujetos/agentes.

i. Objetivos:

- Concienciar sobre la memoria industrial e histórica de la ciudad.
- Realizar un proyecto cooperativo.
- Desarrollar técnicas de manejo de programación.
- Crear un proyecto multimedia interactivo.
- Difundir los resultados del trabajo en una plataforma online.

ii. Duración y metodologías: el PAP se desarrolló durante el mes de octubre de 2014. Se inició con cuatro sesiones de mañana y tarde de tres horas cada una, concentradas en una semana. En este periodo de tiempo se impartió toda la información fomentando la cooperación entre los alumnos y los profesores, se realizó una excursión en grupo por la zona postindustrial de la *Ribeira de Carpinteira* y se discutieron las propuestas creativas planteadas por los alumnos para posteriormente realizar los proyectos. A partir de ahí, en las tres semanas siguientes, los alumnos fueron desarrollando sus proyectos con orientación, a través de tutorías individualizadas y/o grupales. En la cuarta semana se realizó una última sesión de tres horas para presentar y analizar los resultados.

iii. Espacio físico y material necesario: el PAP se desarrolló en dos entornos diferentes: el espacio abierto de las márgenes de la *Ribeira de Carpinteira* de Covilhã, una zona postindustrial con arquitectura de fábricas en desuso –destinadas antaño a la producción textil de la lana– donde los alumnos realizaron excursiones exploratorias y recogida de material audiovisual; y en el Laboratorio de Instalaciones Multimedia (LIMI) un espacio interdisciplinar con varias salas dedicadas al trabajo autónomo de los estudiantes.

iv. Contenidos: análisis de propuestas artísticas y su relación con la historia y el arte cooperativo; desarrollo de proyectos modulares; estudio de material de archivo sobre la industria de la lana en Covilhã; reflexión y profundización sobre el concepto *webdoc* y la narrativa no lineal; técnicas de integración multimedia y diseño de interfaces gráficas.

v. Programa: el PAP se compone de cuatro unidades; exposición de proyectos artísticos; análisis y procesos de creación de *webdocs*; el andar como práctica estética; el proceso cooperativo en el desarrollo del proyecto artístico. Cada unidad se desarrolló en un día de trabajo en dos sesiones de mañana y tarde de tres horas.

Día 1: Presentación teórica de proyectos artísticos relacionados con el arte cooperativo, desde sus orígenes hasta la actualidad. Introducción de objetivos del proyecto cooperativo a realizar. Reflexiones sobre el contexto postindustrial de Covilhã. Día 2: El *webdoc*; análisis de trabajos y estudio de técnicas empleadas en la creación del diseño multimedia. Pensar un proyecto en términos de narrativas no lineales. Día 3: Andar como práctica estética. Evolución y análisis de obras; desde *la deriva* dadaísta hasta la actualidad. Excursión por la zona postindustrial de la *Ribeira de Carpinteira* de Covilhã. Día 4: Diseño multimedia de un proyecto cooperativo entre los miembros del grupo en forma de *webdoc*. Análisis de ideas, preparación y desarrollo de procesos. Día 5: Entrega del proyecto y análisis de los resultados.

3.2 Implementación y discusión

El PAP fue dirigido por un artista multimedia con amplia experiencia en la creación y educación artística junto con una profesora de la UBI, especializada en proyectos de diseño multimedia. Se llevó a cabo con un grupo de 15 estudiantes del Máster de Diseño Multimedia.

Previamente al workshop, los docentes realizaron un recorrido por las diferentes zonas postindustriales de la ciudad. Muchas de las fábricas de estas zonas postindustriales, están abandonadas por completo y se puede entrar en ellas. Conservan restos de su historia textil, como telas, bobinas de hilo, maquinaria, muebles viejos, etc. En las proximidades del LIM1, donde se desarrollaban actividades del workshop, se encuentra una parte del museo de los Lanificios de Covilhã, que está al aire libre y junto a la *Ribeira de Carpinteria*. El museo ha recuperado y conservado el antiguo secadero de lana de 1910 que comprende unas *Râmolos do Sol*, estructuras de hierro diseñadas para el secado y estiramiento de los hilos de la lana, y *Estendedores de lã*, espacios donde se extendía la lana para que se secase al sol después de ser lavada.

Este núcleo museístico al aire libre nos sirvió como punto de partida del PAP. Para ello ideamos una ruta a través de la citada *Ribeira*, donde hay fábricas de lana, algunas de ellas de principios del siglo XX, y que incluye arquitectura industrial en desuso junto con fábricas rehabilitadas y convertidas en viviendas residenciales y en aulario de la propia UBI. Nuestro objetivo fue generar un recorrido de tres horas de duración para que los estudiantes pudiesen explorar el mayor número posible de espacios, y grabar con cámaras y dispositivos móviles todo aquello que les pareciese interesante. Metodológicamente, se pretendió fomentar un aprendizaje vinculado al mundo que está fuera del entorno académico, facilitar al alumno la adquisición del conocimiento de manera no fragmentada o aislada, y cambiar las relaciones que habitualmente existen entre profesores y alumnos.

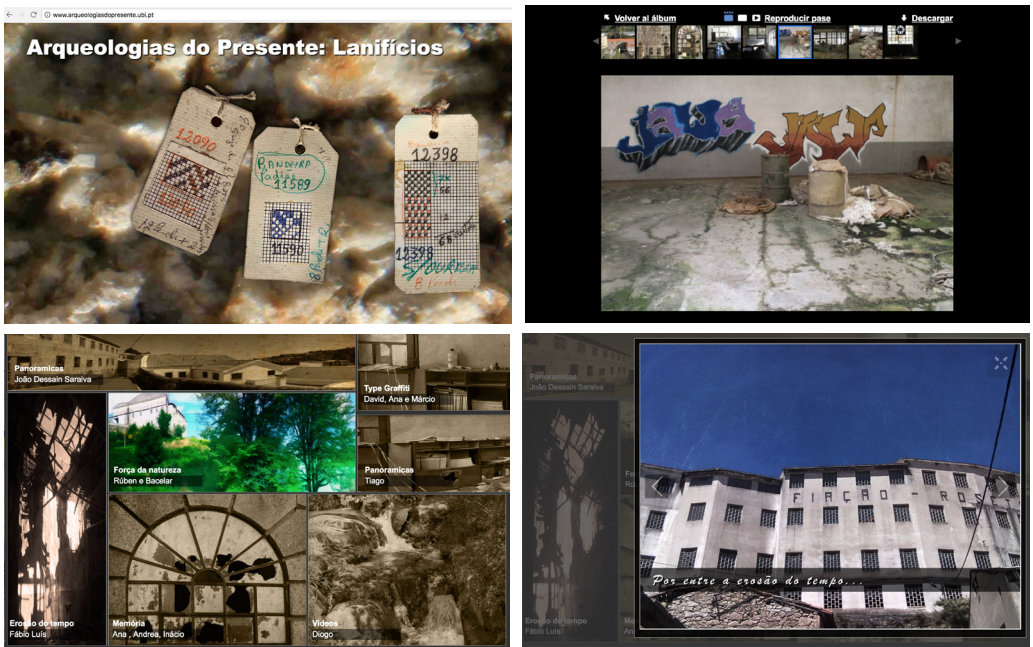
Con la utilización de la metodología de AC, los propios estudiantes se fueron organizando según sus intereses creativos, profundizando en los contenidos y desarrollando las habilidades necesarias para la realización del proyecto final. Se formaron un total de cinco grupos que se distribuyeron por el espacio según sus objetivos. Por ejemplo, junto a la *Ribeira* transcurre un río que recorre toda la zona industrial, ya que el agua era imprescindible para el lavado de la lana y la corriente del agua antaño movía las poleas de las máquinas. Un grupo de alumnos utilizó la corriente de este río como metáfora para desarrollar su proyecto sobre el paso del tiempo, mientras que otro grupo se inspiró en los graffitis y la simbología que el vandalismo ha dejado en las paredes de las fábricas para expresar el abandono.

3.3 Resultados

El PAP se apoyó en el principio de aprendizaje de “aprender haciendo”, ya formulado por Froebel en 1826 (como ha indicado Ander-Egg, 1999, p. 11) según el cual, es más efectivo y motivador aprender las cosas haciéndolas que simplemente por comunicación verbal. En este sentido, el PAP se encuentra dentro del enfoque metodológico del AC: los estudiantes adquirieron los conocimientos teóricos, habilidades, métodos y técnicas desarrollando un proyecto de una forma colectiva y colaborativa.

El primer grupo, que trabajó sobre la metáfora del agua, ideó una serie de imágenes estáticas donde se observa el paisaje postindustrial fotografiado siempre junto al río, lo único que se mueve en ese paisaje es la corriente del agua, a su vez emite sonidos que rememoran el pasado. El segundo grupo trató el tema de la recuperación de la memoria hablada a partir de conversaciones de antiguos operarios textiles, cuyas imágenes y sonidos se encontraban ocultas en las ventanas de una imagen de una de las fábricas. El tercer grupo se centró en la discriminación de la mujer trabajadora, recuperando imágenes de tejedoras y lavanderas que se insertaban sobre el paisaje de la ciudad, junto con textos que mostraban las diferencias salariales de la época entre hombres y mujeres. El cuarto grupo fotografió una serie de pintadas y graffitis, que existen en el interior de las paredes de alguna de las fábricas, y las editó conjuntamente con textos y sonidos de manera sincrónica. Por último, el quinto grupo de trabajo se centró en las luchas sociales acaecidas en la ciudad –a raíz de las diversas crisis económicas que vivió el país desde los años ochenta hasta la actualidad– intercalando imágenes de archivo con imágenes de las fábricas abandonadas, para reflexionar sobre los cambios que nos han conducido hacia una economía global y la situación actual de crisis en la que está inmersa Portugal.

El resultado final del trabajo de estos cinco grupos fue la creación de un proyecto conjunto compuesto por varios *webdocs*. Para ello, todos los miembros del workshop tuvieron que diseñar una plataforma multimedia *online* que diese cabida y entrelazase los *webdocs* creados por cada uno de los grupos. Este tipo de actividades lleva a los estudiantes a la transformación, análisis y evaluación de la información e ideas generadas durante el workshop, a buscar soluciones a través de la cooperación y la realización de un proyecto en equipo.



Figuras 7-10. Imágenes del webdoc *Arqueologia do presente: lanificios* (2013).
<http://www.arqueologiasdopresente.ubi.pt/>

4 A MODO DE CONCLUSIÓN

Hemos comprobado que el AC comporta cambios sustanciales e innovadores tanto para el docente como para el estudiante, en contraposición con el trabajo individualista y competitivo enfocado a obtener unas calificaciones que fomenta la universidad. Un objetivo clave y beneficio de dicha metodología colaborativa ha sido el utilizar el tiempo de clase para proporcionar una experiencia más centrada en el alumno, más personalizada, incorporando el mayor uso de los métodos de aprendizaje grupal. En ambos proyectos los resultados han sido muy alentadores. Desde una perspectiva cualitativa los estudiantes respondieron que les gustaba más este enfoque de aprendizaje y que les había ayudado a generar perspectivas más creativas. En los proyectos analizados los estudiantes tuvieron la oportunidad de aprender haciendo y de contrastar los resultados de sus investigaciones con el público en general. El giro educativo propuesto por Rugoff (2011) pasa sin duda, por abrir en las aulas de las Bellas Artes, procesos de AC donde se le posibilite al alumno autogestionar pedagogías de aprendizaje.

Los proyectos *La paz Intervenida* y *Arqueologías del Presente* trataron de responder a la problemática que afecta la realidad inmediata de los estudiantes y la comunidad donde se desarrollaron sus estudios académicos. Destacamos la importancia de desarrollar procesos de aprendizaje colaborativo significativos, capaces de producir conocimiento no sólo para los estudiantes y profesores, sino también para la sociedad en general. Los resultados de estos proyectos fueron un audiovisual que está accesible en la web a través de la plataforma Subtramas y un *webdoc online* alojado en el Laboratorio de Comunicación Online- LabCom. Además del carácter innovador de estos proyectos, destacamos la difusión de los resultados tanto dentro como fuera, de la comunidad universitaria.

Bibliografía

Ander-Egg, E. (1999). *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Editorial Magisterio del Río de la Plata.

Aston, J. y Gaudenzi, S. (2012). Interactive Documentary: Setting the Field. *Studies in Documentary Film*, 6, 125-139.

Careri, F. (2002). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Madrid: Gustavo Gili.

Corrales, S. (2016). *El texto como estrategia creativa en el arte urbano contemporáneo*. Tesis Doctoral. Universidad de Murcia.

De Miguel Díaz, M. (2006). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias Orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Oviedo: Ediciones Universidad de Oviedo.

García, M. (2014). La evaluación de competencias en educación superior mediante rúbricas. Un caso práctico. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado, Aprendizaje y evaluación de competencias en la formación del profesorado*, 47, 87-106.

Lapeña, G. (2014). El Caminar por la ciudad como práctica artística: Desplazamiento físico y rememoración. *Ángulo Recto, Revista de Estudios sobre la Ciudad como Espacio Plural*, 6. 21-34.

Ortuño, P. (2013). Antecedentes del vídeo participativo como alternativa a la televisión comercial: Nuevas propuestas on-line. *Doc On-line Revista Digital de Cinema Documentario*, (14), 113-118

Ortuño P. y Lapeña, G. (2015). La acción sonora como reivindicación social: una intervención artística en el barrio de Espíritu Santo de Espinardo (Murcia). *Revista AusArt*, (3), 98-105.

Ovejero, A. (1990). *El aprendizaje cooperativo: una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*. Barcelona: PPU

Ovejero, A. (2013). Utilidad del aprendizaje cooperativo/colaborativo en el ámbito universitario. Ponencia presentada en el IV Congreso Internacional UNIVEST 2013. Recuperada el 19 de marzo de 2016 de dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/8083/Anastasio-Ovejero.pdf?sequence=1.

Pacione, M. (1990). *Urban problems. An Applied Urban Analysis*. London: Routledge.

Pinheiro, E. (2014). A Beira Interior: de mosaico de paisagens a região identitária. revista *Ubimuseum*, (3), 75-100.

Rogoff, I. (2011). El Giro. *Arte y políticas de identidad*, (4), 253-266. Traducción al español de Estíbaliz Encarnación Pinedo.

Rosenberg, H. (1959). *The Tradition of the New*. Nueva York: Horizon Press. Traducción al español de Carolina Benavente Morales.

Simó, A. Ferreira, S y Ortuño, P. (2016). Workshops interdisciplinares: implementación de metodologías de aprendizaje basado en proyectos y cooperativo. *Opción*, (32), 110-125

Tudurí, G. (2013). Cine XXI. La Política de la Colectividad. Manifiesto de Cine sin Autor 2.0. *Arte y políticas de identidad*, (8), 227-284.

Villaplana, V. (2016). Tendencias discursivas: cine colaborativo, comunicación social y prácticas de participación en internet. *AdComunica revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*, (12), 109-126.

NOTAS

1. Diario La verdad de Murcia. Aplausos y abucheos en el Pleno que da luz verde a la rehabilitación de la Paz (01/12/06). Disponible en http://www.laverdad.es/murcia/prensa/20061201/murcia/aplausos-abucheos-pleno-verde_20061201.html. Acceso el 03-06-2016
2. A finales de los años 80, la artista Martha Rosler desarrolló un proyecto titulado *If You Lived Here* que abordó la devastación causada por la gentrificación de grandes áreas en Nueva York. El proyecto incluyó exposiciones y foros públicos. Disponible en el sitio de la artista en: <<http://www.martharosler.net/>>, acceso el 03-06-2016.
3. <http://subtramas.museoreinasofia.es/es>
4. El video de La Paz Intervenida se puede ver en: <https://www.youtube.com/watch?v=F3i4T0unYRE>
5. Laboratorio de Contenidos on-line, Unidad de Investigación de la UBI.
6. Documentales interactivos multimedia distribuidos en la WWW.