APRENDER ARTE MEDIANTE CÓDIGOS QR EN PRIMARIA

María Isabel Vera Muñoz, Elia Seva Soriano

(Universidad de Alicante)

Introducción

Se presentan aquí los resultados de una investigación sobre la utilización de los códigos QR en el proceso de aprendizaje de la materia de Historia del Arte en el nivel educativo de primaria. El desarrollo tecnológico y las nuevas prácticas educativas se aprovechan del potencial que presenta el uso de las TIC para facilitar la comunicación, la colaboración, la interacción, la innovación, la creatividad y el aprendizaje en el aula, ya que esto aumenta la motivación y el interés del alumnado pudiendo transformar el ámbito cotidiano de los estudiantes, cada vez más inmersos en el mundo tecnológico, en un proceso de educación formal. En este contexto, el uso de códigos de *respuesta rápida QR* (Quick Response), se nos presenta como una herramienta muy útil y, potencialmente muy educativa, en la enseñanza de la Historia del Arte en educación Primaria. Aunque las investigaciones sobre ésta temática son aún escasas, todas ellas inciden en el carácter motivador de ésta herramienta al unir el aprendizaje formal con una tecnología de fácil acceso para el alumnado y que al mismo tiempo evita la rutina del aula.

Deseábamos comprobar que la enseñanza de Historia del Arte en Educación Primaria a través de las TIC, en este caso de la creación de códigos QR, es un recurso válido para mejorar el aprendizaje del alumnado sobre determinadas obras del arte clásico y el legado egipcio. Se quiso comprobar también si son capaces de crear y utilizar los QR en el proceso de su propio aprendizaje, y si el trabajo en grupo es factible a la vez que les proporciona resultados académicos y sociales apreciables.

Metodología

Se trata de una investigación de carácter descriptivo. El trabajo contiene tanto elementos de tipo cuantitativo como cualitativo. Es una investigación

experimental, pues el grupo con el que se trabajó no había sido manipulado, y estaba establecido antes del comienzo de la presente investigación, para lo que se tomaron medidas previas (cuestionario previo) y posteriores (cuestionario final), que permitieran establecer ambos puntos, de partida y llegada. Finalmente una rúbrica de observación y evaluación del trabajo en el aula completaban el estudio.

El experimento se realizó en un centro de primaria de Catral, en la provincia de Alicante, y en el intervinieron 24 alumnos y alumnas de quinto de educación primaria, con edades comprendidas entre 10 y 11 años. La selección de los participantes ha seguido los criterios de muestreo no probabilístico de tipo intencional. Las obras seleccionadas para realizar el estudio fueron las siguientes: Coliseo, Partenón, Discóbolo, Busto de Nefertiti y Pintura de la Tumba de Ramsés I.

Resultados

Los resultados nos mostraron la gran diferencia encontrada entre los resultados del cuestionario inicial, bastante pobre en cuanto a conocimientos previos de las obras a investigar con los QR, y los resultados del cuestionario final, mucho más completo y rico en cuanto de conocimientos adquiridos después de la experiencia. Llegando a la conclusión de que la utilización de los códigos QR, para el aprendizaje del arte en la antigüedad, es un recurso excelente, como se ha podido comprobar en el estudio comparativo de los resultados.

Podemos afirmar también que en cuanto al objetivo propuesto de crear y saber utilizar QR por el alumnado, queda también satisfecho, ya que los discentes con sus trabajos han demostrado que son capaces de crear y utilizar la tecnología QR para elaborar contenidos a través de recursos multimedia, como es el QR elaborado para la arquitectura, escultura y pintura de las obras en estudio.

De la misma manera nos planteábamos también como objetivo que los alumnos aprendieran las características de la arquitectura y escultura clásica y la escultura y pintura egipcia. Los resultados del cuestionario final manifiestan unos resultados muy satisfactorios, en cuanto al aprendizaje de conocimientos conceptuales (arquitectura, escultura y pintura), procedimentales (elaboración de blogs,

elaboración de QR) y actitudinales (aprendizaje colaborativo, valorativa del arte, como patrimonio a conservar respetar y valorar).

Igualmente los alumnos han sido capaces de trabajar en grupo con muy buenos resultados. Los alumnos han compartido experiencias, han tenido que responsabilizarse de su propio trabajo, cumpliendo sus tareas, y a veces aceptar otros puntos de vista, hasta llegar a un consenso, ya que era todo el grupo el que decidía que materiales incluir en cada QR.

Centrándonos en el aprendizaje propiamente dicho, los alumnos han mejorado sus conocimientos de una manera muy satisfactoria cuantitativa y cualitativamente, Porque conocen más información sobre el arte y sus conocimientos son mucho más ricos, no sólo en el aspecto referido a la Historia del Arte, sino también han mejorado sus competencias tecnológicas, lingüísticas, sociales, críticas y de toma de decisiones. Por otro lado hemos observado que ha aumentado su sensibilidad hacia las obras de arte en general así como hacia el patrimonio artístico y su conservación.

Por otro lado, nos hubiera gustado poder analizar con mayor profundidad estos resultados, donde se pueden apreciar no sólo aprendizaje de conceptos y habilidades, como ya hemos citado, sino también de sentimientos y valores relativos a los afectos que les suscitan estas obras de arte. El trabajo desarrollado ha evidenciado que quedan todavía muchos interrogantes abiertos, lo que nos anima a continuar investigando en esta línea de trabajo, puesto que el aunar el aprendizaje con los dispositivos móviles se ha mostrado como una herramienta muy motivante y atractiva para el alumnado, ya que el aprendizaje motivado es, hoy por hoy, el mejor, más profundo y académicamente más rentable de los aprendizajes.