



CONSTRUYENDO EL PAISAJE DE LA CIUDAD

Building the city landscape

Inmaculada Martínez Castillo

Inma.martinezcastillo@gmail.com

Resumen

Uno de los factores que influyen en la motivación es sentirse implicado en aquello que se debe aprender. En este proyecto se trata de relacionar el entorno de los alumnos y alumnas, su día a día, las calles por las que caminan, los edificios que habitan... con la tecnología, la música, el arte, la arquitectura, de manera que aprendan a analizar lo que les rodea de forma crítica y con una mirada más atenta. Materias de música, tecnología, dibujo y arte se combinan para dar forma a este proyecto en el que se construirá la ciudad dentro del aula. ¿Cómo? Recogiendo y registrando el entorno visual y sonoro de cada lugar de la ciudad, en el que intervienen todos los elementos que forman parte del paisaje auditivo y visual: música, gentes, cultura, fuentes naturales y movimiento urbano. Todo esto se usará para elaborar grabaciones, dibujos, fotografías, estudios, encuestas... este material formará parte de un mapa interactivo que, gracias a la tecnología, tomará forma y será el espejo de la ciudad, ofreciendo así una manera alternativa de conocerla y recorrerla, desde la mirada de los alumnos y alumnas, lo que será enriquecedor también para el profesorado.

Palabras clave: paisaje sonoro, arte sonoro, sonido de tu ciudad, cultura visual, escucha tu ciudad.

Abstract:

To feel involved in the learning experience is one of the most important factors that influence our motivation. This project links the student's environment, the streets they walk, the buildings they live in... with technology, music, art, and architecture, so that they learn to critically analyze and carefully examine their surroundings. Different subjects; music, technology, drawing and art, are mixed together to shape this project on the city to be developed in the classroom. To put the project into action, they must collect and record the visual and sound environment for

each location in the city, making use of all the elements that are part of the soundscape and visual landscape: music, people, culture, natural sources and urban movement. All this material will be used to make recordings, drawings, photographs, studies, surveys... that will form part of an interactive map. It will take the shape of and be a mirror of the city through technology, offering an alternative way to get to know and travel around the city.

Keywords: soundscape, sound art, sound of your city, visual culture, listen to your city.

Desarrollo:

En la actualidad uno de los retos educativos a los que se enfrenta la educación es disponer mecanismos que hagan posible un aprendizaje real y significativo, que tenga como resultado la participación e implicación de los alumnos y alumnas de forma autónoma en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto requiere determinar un proceso y articular en función de los niveles una serie de elementos, humanos, espaciales y temporales, que lleven a un aprendizaje progresivo.

La idea del presente proyecto surge al buscar esta implicación en el alumnado, intentando que las paredes del aula traspasen las del centro para que el campo de trabajo sea su entorno cotidiano, de manera que se integren de forma natural en el proyecto y lo consideren como algo suyo.

La forma de abordar este proyecto es la que pretende motivarles para que siguiendo uno u otro camino, todos contribuyan con un mismo objetivo: elaborar el paisaje sonoro de su ciudad. Por ello se integrarán diversas disciplinas (dibujo y arte, música y tecnología) que aporten diferentes vías para desarrollar el proyecto y que se conjuguen en resultado común. La naturaleza del proyecto hace posible que, durante su desarrollo, otras materias puedan incorporarse para elaborar "paisajes" de la ciudad.





CONSTRUYENDO EL PAISAJE DE LA CIUDAD

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

INNOVACIÓN

Observando las formas de la ciudad, su gente, su cultura, su movimiento, escuchando la música que se forma con sus sonidos

CULTURA VISUAL

Analizando sus sonidos, sus flujos, su paisaje, la manera de habitarla de sus ciudadanos

INTERDISCIPLINARIEDAD

Construimos la ciudad Interactiva dentro del aula, para ofrecer otra forma de conocerla y recorrerla

USO DE LAS TECNOLOGÍAS

Logrando así la implicación y motivación de los protagonistas autores de los paisajes sonoros

El proyecto se destina a los alumnos y alumnas de E.S.O. en todos sus niveles, ya que en cada curso se podrá adaptar y profundizar más según los conocimientos previos que tengan y según los contenidos correspondientes de cada materia. Incluso se podría plantear como un proyecto en conjunto con todos los niveles de E.S.O., de forma que se elabore un mapa más completo y diverso.



Los objetivos principales son los básicos de la materia de Educación plástica y visual: que los alumnos y alumnas sean capaces de observar las diferentes manifestaciones del entorno que les rodea de forma crítica, de conocer y manejar diferentes métodos de representación para lograr expresarse y de organizar la información de forma coordinada entre ellos para obtener resultados acertados. Estos objetivos generales son comunes en los diferentes niveles de la materia en la enseñanza secundaria obligatoria, desarrollándose en cada uno con mayor profundidad, y son además muy importantes para su desarrollo personal. Para lograrlos se combinarán e integrarán tres disciplinas: Educación plástica y visual, Música y Tecnologías, que servirán de herramientas de expresión y gestión y contribuirán al enriquecimiento del proyecto.

En ellas se impartirán los contenidos correspondientes orientados a la consecución del proyecto. Este se estructura en torno a tres grandes módulos: Conocimiento del Entorno, Procesos Básicos y trabajo de campo y Tratamiento de la información.

1. Conocimiento del Entorno. La duración estimada de este módulo es de 4 semanas. Este primer módulo se impartirá de forma principal en la materia de Educación plástica y visual. Se introducirá a los estudiantes en los aspectos básicos del proyecto en el que trabajarán los próximos meses, explicándoles en qué consiste el proyecto, cómo su visión es importante, se les abrirá un abanico de posibilidades en cuanto a formas de expresión... Se les expondrá la metodología a seguir y la planificación de los trabajos, estableciendo plazos de entregas y el calendario de reuniones intergrupales, se hará un estudio previo de la ciudad para establecer áreas de reparto, estableciendo puntos concretos de estudio, se hará un sondeo general entre los alumnos y alumnas para establecer grupos de trabajo equitativamente repartidos, con el fin de que el trabajo colaborativo sea efectivo, y se repartirán estos grupos por áreas siguiendo unos criterios objetivos de proximidad a la zona de estudio o similares.
2. Procesos básicos y trabajo de campo. La duración estimada de este módulo es de 8 meses. A partir de este momento se coordinarán de forma continua las materias integrantes del proyecto así como los profesores y profesoras que las impartan de manera que cada una combinará sesiones teóricas con prácticas para explicar los procesos comunes a la creación artística, en estas sesiones se les enseñarán los instrumentos y los caminos para expresarse siempre atendiendo a la creatividad de cada alumno y alumna. Bajo estas directrices se elaborarán diferentes "paisajes" de su ciudad (pinturas, collages,



fotografías, pistas de audio, vídeos...), a la vez que se desarrollan los contenidos sobre técnicas de expresión plástica, visual e imagen y sonido. Al mismo tiempo, se hará el trabajo de campo que se planificó por áreas en el módulo anterior. En este módulo se planificarán las sesiones de trabajo en grupo y plazos de entrega, las sesiones intergrupales, en las que se harán puestas en común y lluvias de ideas para que el trabajo avance de forma coordinada y de la forma más rica posible.

3. Tratamiento de la información. La materia en que se trabajará será, sobre todo, Tecnologías. En ella los alumnos y alumnas irán recopilando todos los trabajos realizados por materias, y se irá elaborando el paisaje sonoro de la ciudad introduciendo los trabajos en el entorno multimedia interactivo.

Para que el proyecto funcione de manera coordinada y efectiva será necesario que los módulos 2 y 3 se solapen en el tiempo e intercambien información, de manera que el mapa sonoro se vaya elaborando poco a poco y que se trabaje al unísono en todas las materias implicadas. Esto además contribuirá a la motivación del alumnado, ya que no se tratará de alcanzar una meta lejana y compleja, si no que irán trabajando sobre el resultado día a día, lo que les hará ver el fruto de su trabajo de forma continua y no cejar en el empeño de conseguirlo.

También se podrá trabajar a partir de mapas sonoros ya comenzados anteriormente, de forma que se vayan ampliando zonas, profundizando en las ya existentes, o introduciendo nuevas visiones de cada área según cambia la ciudad, ya que no es algo estático sino dinámico, y también la visión de los alumnos y alumnas no permanece siempre estática, sino que evoluciona al mismo tiempo que ellos crecen y maduran.

Según se guíe al alumnado en el proceso, el resultado del proyecto puede ser muy enriquecedor, permitiendo conocer a los autores implicados en su construcción, su forma de ver la vida, de evolucionar.

Para elaborar los paisajes sonoros, el profesorado dará unas directrices: se podrán hacer dibujando, con grabaciones o composiciones musicales, con vídeos, collages... pero este punto siempre quedará abierto para que los alumnos y alumnas sean capaces de inventar nuevas formas de expresar sus paisajes sonoros, lo que podrá abrir una puerta a la participación puntual o continua de otras materias en la creación de un mapa más diverso.



Todos los procesos que se lleven a cabo en el aula y fuera de ella requerirán trabajo cooperativo de los alumnos y alumnas, ya que tienen un mismo objetivo final, si bien se evaluará también el trabajo y la participación de cada uno de ellos.

La evaluación del alumnado se realizará de forma individual y de forma grupal, teniendo en cuenta los siguientes puntos:

Elaboración de un portafolio personal en el que se incluyan informes de las prácticas y aspectos teóricos desarrollados en el aula. Este será el seguimiento personal que cada alumno y alumna haga de las materias. Se pretende que la calificación individual suponga un alto porcentaje de la nota, 40%.

La cooperación en los trabajos grupales será evaluada tras cada trabajo entregado, la nota será para el grupo completo, de manera que se fomente el trabajo colaborativo: cada integrante del grupo será responsable de la nota final, de forma que se ayuden entre sí y se comuniquen de forma efectiva para conseguir buenos resultados, los cuales influirían en la nota en un 30%.

La cooperación intergrupal en cada materia será evaluada al finalizar el proyecto, se harán sesiones de colaboración intergrupal en las que se harán puestas en común, se tomarán ideas de otros grupos, se establecerán metas y se cerrarán etapas del proyecto. La nota de esta parte del proyecto será la misma para todos los participantes y este informe repercutirá en un 10% del total de la puntuación.

La participación, asistencia y cooperación en el buen desarrollo de las sesiones se evaluarán diariamente tanto en las clases ordinarias como en los trabajos de grupo, estos informes repercutirán en la nota final del alumnado con un porcentaje de un 20%, lo que contribuirá a favorecer el buen ambiente de trabajo.

Conclusiones:

Este proyecto elabora un proceso de conocimiento complejo en el que éste se va autoconstruyendo por parte de los alumnos y alumnas, uniendo elementos comunicativos con otros que pueden ser facilitadores o creadores de nuevas redes de pensamiento y acción, lo cual deja una puerta abierta a una conexión del proyecto con otras materias u otros proyectos futuros o presentes de este ámbito y/o de otros centros o ciudades, de manera que el proyecto podría ser mucho más profundo y amplio.



Conseguir que los estudiantes se motiven e impliquen en el proceso de enseñanza-aprendizaje es la tarea básica de este proyecto, pero su objetivo prioritario de educación es el de establecer unas bases de análisis y observación de su entorno que aplicar en cualquier ámbito de su vida. ¿Cómo? Potenciando el aprendizaje por descubrimiento, ya que los alumnos y alumnas trabajarán en algo que creen que conocen bien: su entorno, y se darán cuenta de que hay mil detalles que ignoraban, de forma que aprenderán a ver más allá, y aprenderán a aprender.

El proyecto facilita el desarrollo de las competencias específicas de cada materia: competencia cultural y artística y tratamiento de la información y competencia digital. Por las características del proyecto también se favorece el desarrollo de la competencia para aprender a aprender y se facilita el desarrollo de la competencia en el conocimiento y la interacción del mundo físico y la autonomía e iniciativa personal.

Además, la metodología empleada potencia la capacidad de gestión de la información de los alumnos y alumnas, así como su capacidad de expresión y creatividad, y la capacidad de relacionarse con los demás, gracias a la metodología de trabajo grupal e intergrupal.

Con “el paisaje sonoro de tu ciudad” se esboza una fórmula y los medios para lograr estos objetivos, pero no hay que olvidar que para lograr la viabilidad de este proyecto es necesaria la cooperación entre profesorado y departamentos, la continua coordinación entre ellos y el constante esfuerzo entre todos los profesionales implicados.

Referencias bibliográficas

Aznárez López, José Pedro y Callejón Chinchilla, María Dolores. (2006). La necesidad de trabajar con procesos de conocimiento y comprensión complejos. *Escuela Abierta* (9), 181-197.

Cabrelles Sagredo, María Soledad. (2006). El paisaje sonoro: "una experiencia basada en la percepción del entorno acústico cotidiano". *Revista de folklore* (302), 49-56.

Freedman, Kerry. (2002). Cultura visual e identidad. *Cuadernos de pedagogía*. (302), 59-61.

Sestelo Longueira, Esther. (2008). Experiencias musicales a través de la pintura y la literatura. *Música y educación: revista trimestral de pedagogía musical*, XXI (74), 14-29.

