

INFORME DE PROYECTOS EDUCATIVOS ARTÍSTICOS TECNOLÓGICOS**Cómo citar el presente material educativo interdisciplinar:**

Soto -Solier P. M. y Villana Soto, V. (2022-2024). *¿Cómo hacer un Relato Digital o Storytelling educativo interactivo con robótica educativa Scratch? Grado en Educación Primaria y Grado en Educación Social.*

Soto -Solier P. M. y Villana Soto, V. (2022-2024). *Instalación artística educativa STEAM: Robótica creativa y alfabetización visual, audiovisual y digital para alcanzar la transformación social y personal. Grado en Educación Primaria y Grado en Educación Social.*

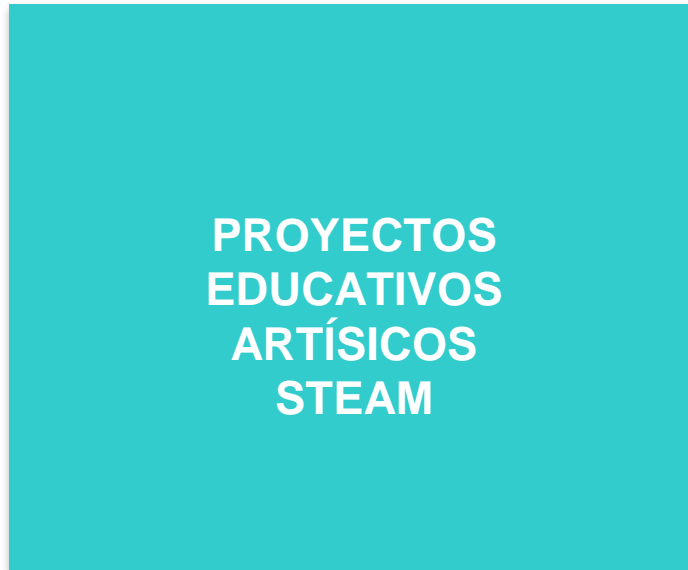
[material de asignatura no publicado de la especialidad Educación Artística, Plástica, Visual y Audiovisual]. Área de Didáctica de la Expresión Visual y Plástica. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Granada.

[Material didáctico de la asignatura Artes Visuales en la Infancia, Grado en Educación Infantil, adaptado para la realización del proyecto ARTE-EDUCACIÓN TECNOLOGÍA. Proyectos artísticos, educación STEAM y pensamiento creativo para el desarrollo sostenible y la transformación social y personal (Cod. 22-137). Proyecto de Innovación Docente de la convocatoria de Proyectos de Innovación Docente Avanzados y Coordinados y Buenas Prácticas del Plan FIDO UGR 2022-2024.Universidad de Granada]



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como **Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License**

INFORME DE PROYECTOS EDUCATIVOS ARTÍSTICOS TECNOLÓGICOS



INFORME

Autor/es: Universidad: Universidad de Granada, Melilla, Córdoba, Jaén

Departamento: Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.

Grado en el que se realiza: Grado en Educación Primaria

Asignatura troncal: Enseñanza y Aprendizaje de las Artes Visuales y Plásticas.

Curso académico: 1º.

Título del proyecto :

Objetivo de sostenibilidad escogido: Objetivo nº 4: Educación de calidad.

Resumen del proyecto:

Este proyecto centra su atención en las TICs disponibles en el aula y destinadas a compartir información visual y audiovisual: los proyectores digitales, los ordenadores, Internet y los dispositivos, aplicaciones, etc. De creación de imágenes. Estos recursos poseen un gran potencial artístico, por lo que es necesario formar a las y los futuros docentes en su empleo para la enseñanza de las artes visuales. Para ello, se propone una metodología de trabajo basada en la transformación del aula en un entorno de experimentación con esas tecnologías, un laboratorio de creación visual con estos recursos, de manera que el alumnado tenga una aproximación práctica y profundice en las posibilidades estéticas de los mismos.

Objetivo principal: El objetivo es formar al alumnado en la utilización de los recursos tecnológicos disponibles en el aula para aplicarlos en una enseñanza artística acorde con el empleo que se está haciendo de esos mismos recursos en el ámbito artístico profesional.

Ejemplo: Objetivo principal: OBJETIVO/S DE SOSTENIBILIDAD



Visibilizar, sensibilizar y concienciar sobre las redes sociales y los peligros que tiene para los niños a través de la fotografía, la fotonarración, la fotocomposición y el videoanimación.

- 1-Mostrar la importancia de evitar que niños pequeños e inocentes tengan acceso a un teléfono móvil
- 2-Visibilizar la cantidad de casos que hay de abusos a menores a través de las redes sociales
- 3-Entender y empatizar con las víctimas de dichos casos
- 4-Concienciar y hacer ver que los niños en la mayoría de los casos no son conscientes de que pueden hacerles daño
- 5- Demostrar que siempre hay alguien que estará dispuesto a ayudar
- 6- Concienciar de que no siempre todo es lo que parece y de que nunca podemos dejar que nadie nos obligue a hacer cosas que no queremos

Descripción de la muestra o alumnado que lo desarrolla:

Grado en Educación Primaria.

- Grupo C: 33 estudiantes de entre 18 y 24 años.

Adaptación curricular: La propuesta recoge y adapta los siguientes contenidos presentes en la guía docente:

BLOQUE 2: LA CONSTRUCCIÓN MATERIAL DE SÍMBOLOS VISUALES

Tema 2.2. Los modelos contemporáneos de creación y los canales de difusión de imágenes visuales: la fotografía digital, el video, el cine, la televisión, el teléfono móvil e internet: los límites del mensaje y la comunicación.

Tema 2.3. Compartir y transformar lo visual en la web: representación, reproducción, virtualidad, comunicación, simultaneidad y digitalización en las nuevas formas de comunicación.

BLOQUE 3. LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS DE LAS ARTES VISUALES

Sesiones de formación tecnológica: Las sesiones incluyen el trabajo directo con los siguientes componentes tecnológicos:

- Hardware: ordenador, proyector digital, cableado, dispositivos de captura de imagen, dispositivos móviles personales.
- Software: navegador para la búsqueda de imágenes, programas y aplicaciones de robótica, inteligencia artificial, etc. Scratch y/o Makey Makey, Arduino, sensores de luz, movimiento, etc. y diferentes programas de edición y creación libres de robótica,

METODOLOGÍA ARTÍSTICAS VISUALES Y AUDIOVISUALES STEAM MAKER:

STEAM supone un giro metodológico que aúna diferentes disciplinas desde la perspectiva de la cultura “maker”, del “aprender haciendo”. Este hecho, revaloriza la presencia de las artes en el currículum escolar, ya que el aprendizaje desde la creación es intrínseco a esta disciplina.

Es por esto que este proyecto propone aplicar el enfoque de STEAM MAKER a través de la transformación del aula en un laboratorio de experimentación con las tecnologías de la imagen. Mediante esta práctica, el profesorado en formación interioriza desde la práctica el valor de generar este tipo de dinámicas de trabajo en su práctica profesional.

En el caso concreto de esta unidad didáctica, se propone la problemática visual de crear nuevas imágenes a partir del diálogo con imágenes proyectadas a gran escala. Esta problemática ha de ser resuelta a través del trabajo colaborativo.

MÉTODO:

Fase 1. Observación de la realidad/definición del problema. A través del trabajo directo con las tecnologías de la imagen disponibles en el aula, incluyendo los recursos disponibles en Internet.

Fase 2. De investigación y exploración. A través de la consideración de las imágenes proyectadas como materia de creación artística.

Fase 3. De formulación/ experimentación. A través del diálogo corporal y la fusión con las imágenes proyectadas.

Fase 4. Presentación-Exposición. A través de la observación y la creación de nuevas imágenes mediante el empleo de la fotografía y el vídeo.

Fase 5. De evaluación. A través de la realización de un resumen para evaluar lo aprendido.

CONSECUENCIAS DE LA PERSPECTIVA MAKER

- Se involucra activamente a discentes y docentes, situando el grueso del aprendizaje en sus acciones y experiencias en lugar de en la recepción pasiva de contenidos.
- Se modifican los estándares habituales de intercambio de información, convirtiéndose el docente en guía que acompaña y colabora con el alumnado en su aprendizaje.
- Se hace un empleo de las TICs empleadas habitualmente para compartir información por parte de los docentes, pero llevadas a la participación activa del alumnado y al intercambio bidireccional de conocimientos.

PROYECTO *LAS NUEVAS VISUALIDADES: EL EMPLEO DE LAS TICs EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA*

Realización de los Proyectos Educativos Artísticos STEAM:

2ª PROYECTO (2ª PRÁCTICA):

Titulo : INSTALACIÓN ARTÍSTICA INTERACTIVA EDUCATIVA STEAM

Diálogo proyectado con “grandes” obras de arte (1 hora y 30 minutos).

El proyecto consiste en generar un diálogo con una selección de obras fotográficas. Fotografía contemporánea.

Estas obras son el referente para crear las narraciones interactivas utilizando la fotografía contemporánea o fotomontage y Scratch

La toma de decisiones se hace en colaboración con el resto de compañeros y compañeras, encargadas de hacer el registro de los resultados y de detectar las conexiones visuales entre las y los modelos y la obra elegida y la narrative o mensaje crítico y creative que se va a crear.

La exploración en esta propuesta es fundamental, dado que de ella deriva el descubrimiento de las sinergias entre la imagen fotográfica o fotocomposición y la realidad que rodea al alumnado, la cual surge de la transformación del aspecto de los objetos y sujetos que se encuentran en el aula.

PROYECTO LAS NUEVAS VISUALIDADES: LAS TICs EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Número de sesiones en las que se desarrolla el proyecto: 2 sesiones teórico-prácticas: una sesión de 3 horas y otra de 1 hora y media.

Distribución: las propuesta se trabajó con el conjunto del alumnado asistió a clase.

REFERENCIAS TEÓRICAS Y METODOLÓGICAS

Este Proyecto:

Alfabetización visual y audiovisual a través del

De este documento se han extraído los siguientes puntos:

1. Información sobre los procesos que se van a llevar a cabo en las diferentes prácticas.
2. Información sobre los procesos tecnológicos aplicados a la creación y educación artística.
3. Información sobre los/las artistas de referencia.
4. Ejemplos para acometer el análisis de las obras de los artistas tanto en sus aspectos formales como conceptuales.

En relación a los 17 objetivos de sostenibilidad, en el caso de esta unidad didáctica el foco de atención es el 4º objetivo: la persecución de una educación de calidad.

Este objetivo implica el la actualización de los contenidos y su adaptación para alcanzar métodos de enseñanza más acordes con la realidad del s.XXI. Esto conlleva una incorporación de las tecnologías en todas las materias del currículum y una aplicación de las mismas acorde con los contenidos específicos de cada una de ellas.

Es por esto que el proyecto persigue un refuerzo de las bases teóricas y prácticas del empleo de las TICs en la enseñanza de las artes visuales, trabajando sobre las “nuevas visualidades STEAM” y su impacto en las nuevas formas de creación y los nuevos modos de experiencia.



PROYECTO LAS NUEVAS VISUALIDADES STEAM: LAS TICs EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

2º Proyecto: PROYECTOS EDUCATIVOS STEAM

INSTALACIONES ARTÍSTICAS INTERACTIVAS EDUCATIVAS Y METÁFORAS VISUALES EN 3D CON MBLOCK

1ª Sesión

Formación en contenidos teóricos (45 minutos). Introducción a las nuevas visualidades y al empleo que hacen los artistas de la imagen: Metáforas visuales en tres dimensiones; **Poemas objeto; Instalaciones artísticas interactivas; Performance;** etc.

Autores/artistas contemporáneos de referencia:



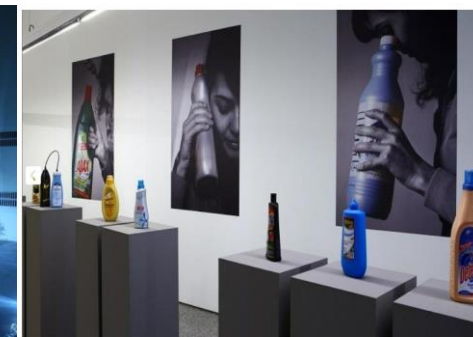
LUZ INTERRUPTUS



ZIMOUN



Leo Nuñez, Bio-Art



L. Vista de sala de la exposición: Eulàlia Valldosera. Dependencias, 2009

Eulàlia Valldosera

Instalaciones: Dependencias

Una nueva forma de exponer la obra de grandes artistas

2º. Formación en tecnología: 4 Sesiones teórico-prácticas (6 horas)

- distribución de los roles (5 minutos)
- Encargadas/os de los medios tecnológicos: controlan el ordenador y el proyector
- Modelos que dialogan con las imágenes
- Encargados/as del registro: guían a los/as modelos y componen las imágenes resultantes: Metáforas visuales en 3D e

ESTRUCTURA DEL PROYECTO ARTÍSTICO TRANSFORMACIÓN SOCIAL

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

ELEGIR UN ODS COMO OBJETIVO PRINCIPAL EN EL PROYECTO (Poner la imagen del logo (o en su caso logos) en la parte superior del título del proyecto).

TÍTULO: Poner el título de proyecto

1. La elección del tema y justificación. Se continúa El trabajo con el tema del 1º Proyecto realizado

(Estado de la cuestión, porqué es necesario hacer el proyecto inclusivo elegido, búsqueda de artistas de referencia).

2. Objetivos y metodología o proceso artístico. (Elección de Lenguaje/s Artísticos: creación de metáforas visuales en tres dimensiones, performance, video, instalación artística, fotografía, etc. y Arte-Tecnologías STEAM) (El contenido `Arte-Tecnologías STEAM` será impartidos próximamente en clase). Adjuntar artistas de referencia: Artistas de metáforas visuales y de instalaciones artísticas)

3. Participantes y expectativas (quien lo va a realizar y la viabilidad)

4. Definiendo el espacio de intervención

5.1. Clarificación de conceptos: arte para la inclusión y orientación transformadora de los proyectos a través del arte.

4.2. Identificación de experiencias y reflexión a partir de las mismas.

4.3. Identificación y definición de los principales ámbitos de intervención

5. Analizando el contexto.

5.1. Representación a través de mapas, bocetos, fotografías, video, etc.

5.2. Identificación de barreras y oportunidades.

6. Transformando la realidad actual: Intervención del espacio físico y/o del colectivo (personas), instalación artística, arte-acción,

6.1. Algunas claves para la intervención a través del arte.

6.2. Ideas de proyecto.

7. Evaluación, coevaluación, auto-evaluación.

ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL
ALFABETIZACIÓN DIGITAL

+

ÁREAS DE CONOCIMIENTO EDUCACIÓN PRIMARIA



ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL+DIGITAL

Atención

Desarrollo Pensamiento to crítico

Memoria

Desarrollo Pensamiento reflexivo

COMUNICATIVO

COGNITIVO

Organización



PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO

Deconstrucción-construcción de mensajes visuales

EMOCIONAL
Control Emocional

Planificación



CREATIVIDAD

Soto -Solier P. M. y Villana Soto, V. (2022-2024).

