

Título:

Despertando vocaciones video-artísticas.

José Ignacio Asenjo Salcedo y Clotilde Bandera Gallego

ÍNDICE

Descripción de la propuesta y objetivos
Justificación
Destinatarios
Recursos utilizados
Metodología
Fecha de inicio del Proyecto
Desarrollo de la actividad
Evaluación
Conclusiones

Objetivos

Si en tiempos pasados era la palabra, la principal forma de comunicación, actualmente la imagen ha cobrado un gran protagonismo que nunca ha tenido. Es por lo que el enfoque actual de la tradicional asignatura de dibujo es distinto y hoy en la asignatura de educación plástica visual y audiovisual se analizan las características del lenguaje audiovisual, desde el cual se realiza el análisis crítico de las imágenes que nos rodean. Cobra especial interés el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicada a la imagen.

Con este proyecto se persigue fomentar la creatividad para despertar vocaciones en el ámbito de la producción plástica. Los alumnos han sido capaces de realizar una producción videoartística mediante la imaginación y saber dónde encontrar fuentes de inspiración, conocer el lenguaje visual para poder leer las imágenes y trabajar en equipo. Esta fórmula ha motivado a los estudiantes en la realización artística y al finalizar un buen número de ellos manifestaron su interés por proseguir en el futuro estudios artísticos y audiovisuales.

En concreto por tanto: los objetivos de esta principal han sido:

-Despertar el talento creador mediante la realización de un proyecto consistente en animar las imágenes realizadas, que ampliará no solo la cultura visual sino también la capacidad de saber transmitir mensajes a través de la imagen.

Otros objetivos:

-Trabajar las metáforas visuales, mediante la búsqueda de las mismas en los trabajos diseñando por los alumnos.

-Trabajar en equipo. No solo algunas imágenes del Bosco pueden ser la base para educar en valores sino sobre todo el llevar a la práctica estos valores mediante las vivencias que supone la realización de un proyecto en equipo.

-Fomentar lenguaje plástico crítico, creativo como otra forma de comunicar ideas e historias.

-Conocer la figura del Bosco sus referentes, su transcendencia y relevancia.

-Reflexionar sobre los condicionantes culturales de la época de "El Bosco".

3. Justificación e importancia del proyecto

Los alumnos finalizan su educación primaria con dos déficits importantes

1. El desconocimiento del lenguaje visual que conforma la realidad cotidiana

2. En demasiadas ocasiones un sentido de impotencia para producir imágenes conceptuales

Los adolescentes viven inmersos en un mundo de imágenes, pero, sin embargo, no son conscientes del poder manipulativo que se deslizan en ellas. Por ello necesitan ampliar su cultura visual, entender que muchos de los mensajes que les llegan encierran otros subrepticiamente; solo así podrán hacerles frente adecuadamente. Nos pareció interesante tomar a figuras o acontecimientos importantes para que sirva de hilo conductor en nuestros proyectos. Son varios los argumentos que tenemos para seleccionar este tema y los detallamos a continuación.

Elección del tema: Resulta importante realizar nuestro trabajo en el aula teniendo en cuenta el contexto geográfico, histórico o cultural más próximo. La celebración oficial del centenario del nacimiento o muerte de un artista puede ser una excusa excelente para abordar el trabajo artístico con los estudiantes tomándolo como inspiración. Al inicio del período de prácticas en abril de 2016 nos encontramos con la celebración simultánea de varios homenajes al Bosco en distintos espacios culturales en Madrid, celebrando el V centenario de su nacimiento.

El entusiasmo que nos provoca la figura de El Bosco es debido a la originalidad e imaginación que encontramos en su obra. Ello podía ser contagiado a los estudiantes de alguna forma.

Dado que con motivo del V centenario habría muchos eventos simultáneos y diferentes, sería fácil motivar a los estudiantes para animarse a disfrutar de alguno. Podríamos despertar su curiosidad sobre acontecimientos históricos de la época del Bosco y animarles a conocer el motivo que inducía a este artista a pintar aquellos extraños personajes.

Pues todo ello despertaría la curiosidad sobre acontecimientos históricos de la época del Bosco, conocer el motivo que inducía a este artista pintar aquellos extraños personajes, etc.

Cultura Visual: Vivimos rodeados de imágenes e iconos. Como docentes de enseñanzas artísticas, somos responsables de ampliar la cultura visual de los estudiantes.. Igual que para leer los textos escritos es necesario conocer el alfabeto, los signos de puntuación y el significado de las palabras etc., de acuerdo con las reglas y principios de la gramática general; para leer imágenes hay que hablar de la alfabetización visual. De la misma forma que en el lenguaje literario encontramos abundantes figuras retóricas y metáforas, también nos podemos servir de imágenes complejas para comunicar ideas complejas. Por ello resulta interesante motivar a los estudiantes a investigar sobre el lenguaje visual, desarrollar su capacidad de percepción para que puedan detectar como muchas veces esa imagen que se lee no se agota en lo que simplemente parece mostrar, que detrás de lo aparente se pueden hallar otras connotaciones que denotan diferentes mensajes.

Fomentar la creatividad: Esta capacidad es susceptible de ser desarrollada en los estudiantes, para ello debemos promover una atmósfera adecuada y utilizar diferentes estrategias pedagógicas y didácticas, evitando repetir fórmulas conocidas

Aprendizaje por proyectos y trabajo colaborativo: En el trabajo por proyectos el alumno se convierte en el actor principal de su aprendizaje, ya que tiene que buscar la forma de solucionar las cuestiones que se le vayan planteando, a la vez que aprenden a trabajar en grupo con los compañeros.

El trabajo en grupo conlleva conferir a los miembros del mismo un rol como pueden ser los siguientes:

- Coordinador, que organiza el trabajo del equipo, impulsa al grupo a avanzar en su aprendizaje, controla que no se hable en voz alta, procura que se aproveche el tiempo. Cuando alguien falte se ocupa de determinar quién debe suplirle. Controla que todos aprendan.

- Ayudante del coordinador, que sustituye al coordinador cuando está ausente, controla el orden, se hace cargo de que los trabajos se entreguen en el plazo fijado, supervisa la labor del coordinador.

- Secretario, el cual recuerda, los compromisos adquiridos por cada uno de los miembros del equipo, efectúa las labores de observador y anota, las tareas de cada cargo del equipo, se hace cargo del material cuidando igualmente que cada miembro aporte el material que le haya correspondido
- Portavoz, quien representa al equipo ante la clase y el docente, expone las dificultades y preguntas que plantea el equipo y es el encargado de exponer los trabajos realizados por el grupo o designar al miembro o miembros que lo expondrán. Esta división de tareas serán necesarias para la formación del estudiante y que adquiera las competencias que determina el currículum correspondiente.

Competencia digital: Hay que imaginar y generar nuevas estrategias de uso de las tecnologías educativas, compartirlas con los otros, expandirlas y estar en continua formación.

La realización colaborativa de un video dará a conocer a los estudiantes la existencia de programas informáticos, para la animación de imágenes y textos. El saber manejar éstos les facilitará en el futuro la presentación de trabajos multimedias que incluyan: textos, fotografías, audios y vídeos. Pero a la vez podrán descubrir su vocación sobre todo si ha sido bien dirigida

La nueva generación de tecnologías ayuda a preparar a los estudiantes para el futuro. Habría que reflexionar si los usos educativos que le damos a las TIC es el adecuado o podríamos extraer más provecho de estos medios. Para ello al igual que los estudiantes, los docentes necesitan implicarse más, prepararse para la nueva sociedad en la que cada vez tendrán más presencia

Desde un punto de vista de interés social España es históricamente un país de artistas plásticos. Desgraciadamente esto hoy en día está infravalorado tanto socialmente como en concreto en el sistema educativo desechándose las posibilidades que tiene el arte y el mundo visual por extensión, no sólo para el individuo en su desarrollo personal sino también lo que aporta y podría aportar al incremento del PIB

Es por ello que el sistema educativo debería contribuir a propiciar el conocimiento e interés y vocaciones artísticas plásticas de las futuras generaciones.

Destinatario

El curso donde tiene lugar la experiencia es en 1º de E.S.O del IES GRGORIO MARAÑÓN dividido en tres grupos diferentes

Grupo A: Es un grupo de 24 alumnos en él se encuentran la mayoría de alumnos con problemas de conducta disruptivas.

Grupo B: Existe diversidad de cultura, predominan los latinos americanos, es un grupo bastante motivado aunque hay alguna excepción. Está compuesto por 37 alumnos.

Grupo C: Este grupo, formados por 27 alumnos, trabajan con interés y muchos de ellos se encuentran bastante motivados, excepto tres alumnos. En esta clase también hay un alumno de integración que presenta dificultades de relación con el grupo.

Fecha de inicio del proyecto: Abril de 2016

Desarrollo de la actividad

El número de sesiones serán cada una de 50 minutos repartidas de la siguiente forma:

De 15 a 25 minutos dedicada a la parte teórica en la que se explicará las bases específicas para realizar la actividad, en esta se empleará material audiovisual.

De 15 a 25 minutos dedicada a la actividad. Por tanto si la parte teórica ha ocupado un tiempo de 15 minutos la actividad se desarrollará en el tiempo restante hasta completar los 50 minutos y viceversa.

Primera Sesión: preparación del proyecto

ACCIONES	DESCRIPCION	TIEMPO
Presentación del proyecto	Se explicar el contenido y objeto del proyecto, lo que motiva su elección, fases del mismo y tareas sucesivas realizar en las siguientes sesiones	10 min.
Herramientas	Se proyectaran documentales e imágenes de Bestiarios para explicar el origen de la obra de "El Bosco" y sirva de inspiración	 Anglicus, B. (1250). <i>La Tortuga</i> . Encontrado en http://goo.gl/RUz2Vr  Anglicus, B. (1250). <i>La Tortuga</i> . Retrieved from http://goo.gl/RUz2Vr
Actividad	La primera actividad se lleva a cabo mediante el juego del cadáver exquisito adaptada al dibujo. Se dividirá la clase en dos grupo A Y B La actividad consiste en doblar en dos partes un folio y cada miembro del grupo "A" dibuja una parte con la cabeza de un animal o de un ser humano que oculta y entrega a los miembros del grupo "B" que dibujarán un objeto, sin haber visto previamente lo dibujado por el compañero. Para	25 min.

	ver el resultado se desdoblará el folio y aparecerá una figura entera con cabeza humana o de animal y un cuerpo de cualquier objeto. Montaje de imágenes inconexas del que se obtiene una nueva imagen	
Estrategias metodológicas	La estrategia del juego se emplea para amenizar el aula y motivar al alumnado. En este caso concreto como lluvia de ideas para crear personajes	

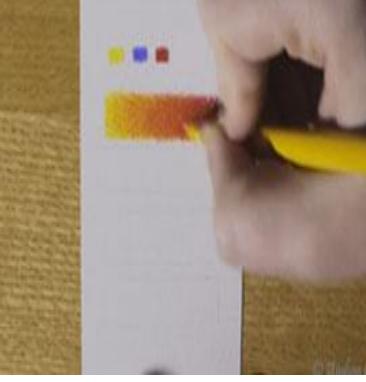
Segunda Sesión: Buscando la fuente de inspiración en El Bosco

ACCIONES	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
Interpretación de imágenes y lectura visual	Breve exposición acerca del lenguaje visual como otro lenguaje al igual que el lenguaje escrito. Características y tipos de imágenes	10 min.
Herramientas	-Proyección en Power Point de las obras del Bosco -Lápices de colores, goma, lápiz grafito, láminas	10 min.
Formación de grupos	Se procede a la formación de equipos de trabajo. Los alumnos escogerán a sus compañeros más afines para la ejecución del proyecto. Los grupos se componen de 4 miembros en casos excepcionales 5.	10 min.
Actividad	<p>Se propone la realización de los primeros bocetos y, a efectos de facilitar la labor del alumno, se elaboró previamente una serie de láminas, en las que se recogía detalles de las distintas obras de "El Bosco" con el objeto de que les sirva de inspiración.</p> <p>Las láminas se repartirán entre los distintos grupos de cada equipo tendrá una lámina y de ella cada alumno integrante del grupo escogerá la imagen que les sirva de inspiración para dibujar su personaje.</p> 	20 min.

Bocetos de personajes realizados por alumnos.

Estrategias metodológica	Se facilita la labor del alumno al seleccionar planos detallados de los cuadros del Bosco por parte del profesor, en total 48 láminas) a efectos que el alumno no se disperse entre una gran cantidad de imágenes y pierda demasiado tiempo en seleccionar el modelo en el que se inspirará.
	  <p>"El Bosco" Detalle carro del Heno Fuente</p>

Tercera Sesión: Creación del personaje

ACCIONES	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
Sesión taller Medios empleados	<p>En esta sesión se llevará a ejecución el dibujo o personaje definitivo por tanto será una sesión taller, donde se explicará el degradado mediante la técnica de mezcla de diferentes colores aplicándolos por capas Para ello nos servimos de la visualización de un video tutorial</p>  <p>Fig.. Ainhoa Ortez - Art. <i>Iniciación a los lápices de colores</i>, 2016 Video tutorial encontrado en: : http://cort.as/hssR</p>	10min.
Actividad	<p>En la actividad se acometerá la realización de los dibujos definitivos que se recortaran formaran parte de la composición para posteriormente proceder a la animación de los mismos.</p>   <p>Proceso de recorte: Personajes realizados por alumnos</p>	40 min.

	Elaboración propia	Fuente Elaboración propia	
Estrategias metodológica	Utilizar los medios audiovisuales es muy efectivo, el alumno presta más atención y puede estar visualizándose, mientras el profesor esté atendiendo a las dudas de algunos alumnos que se encuentren más atrasados		

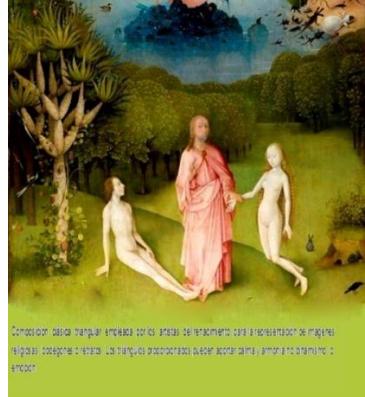
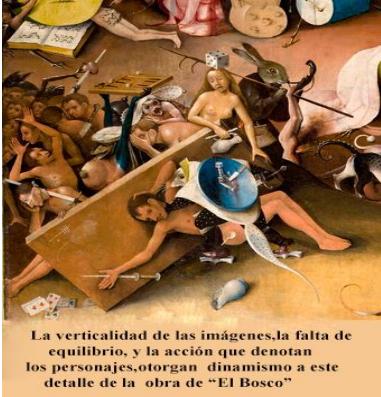
Cuarta Sesión: Creación de fondos

ACCIONES	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
Crear escenarios	En esta sesión se enseña a los alumnos a dibujar los escenarios donde se van mover sus personajes. Se insiste en que los espacios no deben contener detalles ya que las figuras que se integraran los ocultaría	5 min.
Herramientas	Para dibujar estos espacios se ha escogido lápices de cera, se instruye a los alumnos acerca de sus propiedades y como utilizarlos, el docente se vuelve servir de material audiovisual para enseñar las diferentes técnicas en las que se pueden utilizar las ceras	15 min.
Actividad	Los alumnos pintarán los fondos que servirán de escenario a sus personajes. Para ello se inspiraran en los diferentes espacios que el profesor había preparado, extrayendo personajes de los cuadros de El Bosco y dejando solo el paisaje (Para ello se sirvió de Photoshop, 	35 min

Láminas que sirvieron de modelo

			
			
<p>s realizados por los alumnos sirviéndose de los modelos propuestos.</p>			Fondo
Estrategia metodológica	<p>La colaboración del docente para integrarse en el proyecto suele ser muy valorada por los alumnos pues les sirve de motivación</p>		

Quinta Sesión: Composiciones

ACCIONES	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
Aprendiendo a componer	<p>En esta sesión se aprende a hacer una composición artística, (o sea cómo disponer en el espacio los distintos elementos para obtener una forma estética y legible) previamente a la realización de la misma. Explicamos en líneas generales las directrices y los componentes relevantes que tenemos que tener en cuenta en la composición a realizar. Para la explicación utilizamos como ejemplo los cuadros del Bosco resaltando en cada una de ellas el elemento en cuestión.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>Composición clásica tranquila, equilibrada con los árboles de fondo y la representación de imágenes religiosas, compaginadas con la naturaleza y los personajes que se representan.</p> <p>Composición estática dinámica</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>La verticalidad de las imágenes, la falta de equilibrio, y la acción que denotan los personajes, otorgan dinamismo a este detalle de la obra de "El Bosco".</p> <p>Composición</p> </div> </div>	15 min

Actividad	Para realizar la composición se hizo un equipo integrado por todos los equipos de clase, con ello había más posibilidades de elegir los fondos que pudieran combinar mejor con los distintos personajes e imágenes. Se unieron varias mesas en el centro de la clase donde se colocaron los fondos seleccionados, y se procedió a realizar las composiciones acorde con las pautas expuestas anteriormente.	 Realización en grupo de la composición. Fuente: Elaboración propia	35 min.
Estrategia metodológica	Al hacer un gran grupo que reúna los diferentes equipos de clase, también se enseña al alumnado a integrarse en un proyecto común, así como el aprendizaje de otros valores como la solidaridad.		

Sexta sesión: Un nombre y una historia

ACCIONES	DESCRIPCIÓN	TIEMPO
Un personaje, un nombre	Los alumnos darán nombre a sus personajes y crearán un microrrelato. Se les explica las pautas a seguir para acertar con el nombre que quieren dar a su personaje.	5 min.
Herramientas	Como ejemplo y para que los alumnos obtengan conocimiento de lo que se pretende hacer, les mostramos un video en el que las imágenes del tríptico "El jardín de las delicias" toman vida, mientras una voz en off describe e interpreta las diferentes escenas	10m

Actividad	<p>Esta actividad se destina a escribir una pequeña historia referente al personaje que cada alumno ha creado (Fig. 49). Se colgaron las diferentes láminas compuestas en la anterior sesión, para que los alumnos las visualicen mientras contestan a las preguntas que el docente en prácticas ha elaborado.</p> <p>Las preguntas tienen como fin facilitar la labor de redactar el microrrelato.</p> <p>Una vez concluido el ejercicio se procede a su lectura que será grabada, para incluirla en el video de animación de los personajes</p>   <p>Alumnos escribiendo microrrelato (Fig.50) Grabación de voz lectura Fuente : Elaboración propia</p>	35min.
Estrategia metodológica	Dar autonomías para construir la historia de un personaje que ellos mismos han creado le ayuda a aprender más.	

Séptima Sesión: Animación de los personajes

ACCIONES	DESCRIPCION	TIEMPO
----------	-------------	--------

Los personajes y las historias creadas cobran vida	<p>En esta exposición se comenzará con la exhibición del video de Javier Sierra (Sierra, 2013), donde realiza una versión interpretativa del Jardín de las Delicias. Con ello queremos enseñarles que muchas veces un cuadro admite varias interpretaciones, al igual que las composiciones que ellos han realizado y que el docente ha transformado en microrrelatos audiovisuales.</p> <p>Es el docente en prácticas, como parte del equipo que colabora en un proyecto, el que elaboró con todo el material producido por el alumno, un video creación en el cual expuso todas las historias esbozadas por los alumnos y que se materializó en el video creación (Bandera, 2016) cumpliéndose así el objetivo del proyecto.</p>  <p><i>El Bosco</i> versión siglo XXI, video.. Encontrado en http://cort.as/hsxY http://cort.as/hsxY</p>	50 min.
Herramientas	<p>Nos servimos en esta sesión el video de Javier Sierra (Sierra, 2013) y del video creación objeto del proyecto (Bandera, 2016)</p>	
Estrategias Metodológicas	<p>El aprendizaje basado en proyectos es una metodología que reta a los alumnos a convertirse en protagonistas de su propio enseñanza, entre otras ventajas se encuentra el promover la creatividad, desarrollar su autonomía.</p>	

6.2.6 EVALUACION

Evaluación del alumno

La evaluación será continua y se valora el trabajo en grupo aunque no de la misma forma que el trabajo individual. Ello se debe a que es la primera vez que se trabaja en equipo y los alumnos no están acostumbrados a ello, pero se tenía especial interés a que aprendieran a realizar tareas en grupo, y se les hizo saber los siguientes criterios para su valoración y los resultados obtenidos:

Evaluación del alumno				
Criterios	1	2	3	4
Búsqueda y organización de la información	No busca información, se atiene a lo que dice el profesor	Recoge información pero no sabe ordenarla	Sabe aplicar la información al trabajo que realiza	Comprende la información y sabe abstraerla para aplicarla al trabajo adecuado

Porcentaje de alumnos	10%	5%	60%	5%
Originalidad y creatividad	Se limita a copiar figuras o imita a otros alumnos	Imita modelos establecidos aportando soluciones muy similares	Combina modelos externos con aportaciones propias	Aporta soluciones personales, inventa formas y composiciones
Porcentaje de alumnos	5%	1%	35%	1%
Destreza en el uso del material	Desconoce la técnica y no posee habilidad para manejar los instrumentos	Conoce los recursos pero tiene poca habilidad	Conoce los materiales y tiene habilidad	Dispone de recursos y utiliza los más adecuados en cada caso
Porcentaje de alumnos	0%	30%	70%	0%
Presentación de los trabajos	No cuida el material	Cuida material pero descuida el aspecto final	Trabajos limpios precisos y ordenados	Utiliza adecuadamente el material y consigue un buen acabado
Porcentaje de alumnos	30%	40%	10%	10%
Comunicación oral y escrita	No es capaz de explicar nada sobre su trabajo	Explica aspectos globales, pero no sabe analizarlos	Analiza solo algunos elementos sin establecer relaciones con el significado	Expresa todos los elementos utilizados, su sintaxis y los significados que producen
Porcentaje de alumnos	20%	30%	40%	10%
Cumplimiento de plazos	No entrega nunca los trabajos	Se retrasa en la entrega	Cumple los plazos con alguna salvedad	Es riguroso y puntual en la entrega de los trabajos
Porcentaje de alumnos	5%	60%	25%	10%

Autoevaluación de la práctica docente y de la propia unidad didáctica

El tener que tomar decisiones en la actividad docente requiere una previsión en la medida que sea factible. Las decisiones que se tienen que tomar al preparar las clases deben tener como referencia el Proyecto Curricular de Etapa y la programación didáctica del área correspondiente. Es muy importante, además, prever las condiciones de tiempo y de espacio que tanta importancia tienen para garantizar que los alumnos logren el aprendizaje de manera eficaz. Resulta

esencial en esta fase de preparación de las clases, tener muy presentes tanto los Objetivos Generales de la Etapa como los de las diferentes áreas, especialmente cuando seleccionamos los objetivos didácticos

Es interesante hacer un análisis de la ejecución de las clases y para ello distinguiremos cuatro aspectos:

- 1) Motivación para el aprendizaje: ejercicios que incitan al alumno a aprender.
- 2) Organización del tiempo: cohesión de las diferentes sesiones en el proceso de aprendizaje
- 3) Orientar y ayudar en el trabajo a los alumnos para lograr el aprendizaje.
- 4) Vigilar el transcurso de aprendizaje realizando las tareas comprobación para mejorar del proceso de aprendizaje mediante la ampliación, recuperación, refuerzo etc.

Conclusiones

Del desarrollo de la actividad

La metodología didáctica del trabajo por proyectos tiene muchas ventajas. Hemos podido comprobar un aumento de la motivación para el trabajo artístico por parte de nuestros estudiantes. Aumentó su participación activa en clase porque, sin necesidad de memorizar datos o textos, los estudiantes pusieron en práctica los conceptos aprendidos. Aumentó la autoestima de los estudiantes que, al ver la consumación del proyecto, se mostraron muy satisfechos con los resultados. La obra de El Bosco ha resultado ser un detonante magnífico para el desarrollo de la creatividad de nuestros estudiantes

El aprendizaje por proyectos resultó también muy positivo para el propio docente, viéndose felizmente implicado en el trabajo artístico colaborativo planteado.

Cualquier otro artista puede ser el desencadenante para plantear otro proyecto que se verá similar que se verá enredado en otra serie de vínculo. Enlaces que facilitan el aprendizaje de materias transversales, dando más posibilidades para que el Área de Educación Artística Plástica y Visual pueda ser valorada, de una vez, en su auténtico alcance, ya que puede abarcar una serie de competencias inimaginables. Si nos asomamos al mundo del arte actual hay obras en las que para su ejecución es necesario ser un experto matemático y ello es solo por citar un ejemplo. Y es que, como titula María Acaso uno de sus libros "La educación artística no son manualidades", actualmente el arte lleva consigo una gran carga social que implica el compromiso del artista, mediante los temas acometidos en sus obras, manifestar su actitud solidaria con los sectores marginados por la pobreza reflejando situaciones, ambientes y expresiones como de injusticia social ¿Pero cómo concienciar a la sociedad de ello?

Nos propusimos el desarrollo crítico de nuestros estudiantes como hemos mencionado en nuestra fundamentación teórica, numerosos artistas de todas las épocas han practicado la crítica social. "El Bosco" ha resultado ser un ejemplo magnífico de artista que ha practicado la crítica social. Obras como el "Carro del Heno" basada en el proverbio flamenco que dice "El mundo es un carro de heno, del cual cada uno toma lo que puede", o "La Nave de los Locos" donde critica la moral corrompida del clero, el vicio en la vida monástica y la locura humana que cede a los vicios, el tríptico "El Jardín de las Delicias" que sirve de referente a muchos artistas actuales para hacer una crítica social aplicada a nuestro tiempo.

Para que nuestros estudiantes entendieran todo esto fue necesario ampliarles su cultura visual y no solo para que pudieran comprender lo que comunican las obras de arte clásicas mencionadas en clase, también para que pudieran realizar un trabajo artístico original y personal de acuerdo con sus intereses

Los nuevos medios tecnológicos nos facilitaron el proceso de enseñanza. En muchos centros educativos se sigue impartiendo conforme al estilo tradicional, porque los docentes o bien no se adaptan a los nuevos medios o porque no creen en ellos, lo ideal desde nuestro punto de vista es combinar ambos medios, al menos en esta época de transición de lo analógico a lo digital.

Finalmente decir que nos encontramos muy satisfechos del trabajo realizado, pues se pudo apreciar el éxito de la unidad didáctica, que condujo a buenos resultados en el aula y a un aprendizaje eficaz. Hicimos uso de medio audiovisuales para las explicaciones y creamos expectativas en los alumnos para continuar aprendiendo de manera autónoma. La opinión del docente tutor del centro confirma que las acciones y estrategias utilizadas constituyeron un recurso apropiado para trabajar en 1º de E.S.O como demuestran el cumplimiento de los objetivos generales y específicos planteados. Igualmente los estudiantes se mostraron emocionados al ver como gracias a las nuevas tecnologías sus historias y personajes cobraron vida de un día para otro, algo que esperamos les haya motivado para seguir practicando el ejercicio artístico más allá del horario escolar y también a apreciar la importancia de la cultura visual y el patrimonio artístico de la comunidad.

La metodología del trabajo por proyectos, apoyado en los nuevos medios tecnológicos ha resultado muy positiva para el desarrollo en nuestros estudiantes de la competencia de aprender a aprender y provocar el su deseo de seguir aprendiendo durante la toda vida.

Conclusiones finales

La actividad ha resultado ser una experiencia íntima para cada alumno. Ello significa que cada uno ha pasado por un proceso de catarsis del que ha salido reforzado en su autovaloración sobre sus capacidades creativas y de producción visual.

Desde esta experiencia positiva manifestaron su interés en repetirla y, lo que es más importante, valoraron las posibilidades de orientar sus vidas futuras hacia la creación artística.

PSEUDÓNIMO

Nubes automáticas