

DE LO BIDIMENSIONAL A LO TRIDIMENSIONAL: MÉTODOS DIDÁCTICOS A PARTIR DE OBRAS DE ARTE EMBLEMÁTICAS

José Víctor Villalba Gómez, Belén García Manrubia

(Universidad de Murcia)

Introducción

En esta comunicación se muestra una investigación interdisciplinar que unifica contenidos, competencias y valores en un proyecto didáctico que parte de obras de arte bidimensionales emblemáticas para su manipulación transversal a través del arte y las TIC.

El proyecto está dirigido a alumnos/as del Grado de Educación Primaria e Infantil, con el objetivo de proponer nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje basados en la relación e interacción visual a partir de iconos culturales emblemáticos de museos españoles de cada comunidad autónoma: obras de artistas como Diego de Velázquez, Salvador Dalí, etc. A partir de la visualización y la interpretación de obras artísticas, se trabaja la construcción de narrativas de la imagen haciendo uso de la pizarra digital.

Las obras de arte nos servirán como punto de partida para hacer uso de la imaginación y trabajar contenidos sociales, lingüísticos y artísticos. El análisis y la interpretación de obras de arte crean en el aula un clima idóneo para el aprendizaje simultáneo e interactivo.

Entre las referencias que han marcado esta propuesta tenemos los formatos educativos en el contexto museístico del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (2014), los cuales presentan innovadoras vías de comunicación y aproximación entre el alumnado y las obras de arte; además de la teoría de inteligencias múltiples de Gardner (2014), en la que pone de manifiesto que la información se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una o más culturas.

Metodología

El método utilizado en esta propuesta de innovación queda organizado en forma de proyecto que se ha secuenciado en siete fases. Se ha llevado a cabo en un grupo de 54 alumnos/as de segundo curso del Grado de Educación Primaria. Veamos las distintas fases junto a la descripción de un ejemplo:

1- Elección de obras a partir de portales webs de museos.

Para nuestro estudio seleccionamos imágenes que tienen relación con contenidos que se imparten en los currículos de Educación Primaria e Infantil. La elección de la obra puede hacerla el docente de manera independiente, o puede hacerse directamente en un aula de manera conjunta o en grupos con el alumnado, proponiendo temáticas, autores pertenecientes a épocas históricas, e incluso ciudades y museos de arte. Este método selectivo permite trazar mapas culturales, trazados geográficos e históricos, así como, conocer instituciones museísticas, su emplazamiento, su contenido y sus plataformas virtuales.

2- Proyección de imágenes.

Una vez elegida la imagen, es proyectada para abrir un debate con respecto a posibilidades didácticas en dos vertientes: temática de los iconos representados y relación de los elementos plásticos. Todos los aspectos que son nombrados por el alumnado son anotados sobre la imagen en la pizarra digital, registrando la lluvia de ideas de forma esquemática. Las anotaciones las hacen el propio alumnado en la pizarra.

3- Representación corporal y captura fotográfica.

Tras el debate inicial, se propone seleccionar a un grupo de alumnos/as equivalente al número aproximado de elementos principales que configuran las obras. A modo de ejemplo, si trabajamos con una obra en la que aparece un perro, un girasol y tres personas; podríamos llamar a cinco

alumnos/as para que cada uno de ellos asumiera un rol, intentando imitar la expresión y posición de elemento al que representa. Esta representación puede hacerse de manera conjunta (uniendo cuerpos) y aprovechando el espacio interior o exterior del aula, en el suelo o subidos a algún elemento, adoptando cualquier tipo de postura o posición, y guardando un encuadre o composición acorde con la obra a representar.

4- Tratamiento de fotografías con incorporación narrativa.

En el transcurso de la interpretación de cada una de las obras, los alumnos/as receptores capturan imágenes que posteriormente son proyectadas en la pizarra digital donde, haciendo uso de los lápices electrónicos, incorporan expresiones, textos, bocadillos y grafismos.

Resultados

Los resultados fueron recogidos de dos formas: mediante la participación y los resultados que se obtuvieron en cada fase, y mediante un breve cuestionario para conocer las opiniones del alumnado.

Con respecto a la elección de obras a partir de portales webs de museos y la proyección de imágenes, el alumnado descubrió una posibilidad de trabajar la cultura e instituciones de distintas comunidades españolas a través de arte. Además lleva implícito conocer temáticas, técnicas, elementos del lenguaje visual y plástico, establecer debates para relacionar la obra con determinados aspectos curriculares, desarrollar la personalidad de cada individuo y promover la actitud participativa, crítica.

En lo que se refiere a la representación corporal y captura fotográfica, el alumnado vio grandes posibilidades para tratar de una manera muy lúdica, interactiva, emocional y personal los contenidos con los que están relacionados las obras, trabajando habilidades sensoriales y haciendo partícipe a cada alumno, trasladando conceptos representados en imágenes fijas al movimiento y el volumen que conlleva la utilización de nuestro propio cuerpo. Además, la captura de imágenes y la incorporación de narrativas incentivan todavía más la unión, haciendo buen uso de las tecnologías y trabajando competencias lingüísticas.

Discusión y conclusiones

El conjunto de acciones llevadas a cabo en este proyecto promueven el trabajo activo, participativo e inclusivo, desarrollando contenidos de forma transversal y utilizando la Educación Artística como materia instrumental para trabajar contenidos artísticos y lingüísticos que no suelen trabajarse aménamente, haciendo uso de los recursos tecnológicos más actuales, e incluso aquellos como el WhatsApp que no suelen utilizarse de forma didáctica en el transcurrir del día a día. Sin embargo, proyectos como el que aquí se presenta exigen una gran planificación previa, estudiando todos los aspectos que pudieran interferir de manera positiva o negativa en el transcurso de cada una de las actividades, creando las adaptaciones necesarias.

Referencias bibliográficas

- Gardner, H. (2014). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books. Philadelphia.
- Huerta, R. (2014). La Educación Artística como motor de cambio social. *Cuadernos de Pedagogía*, 449, 46-50.
- Museo Reina Sofía (2015). Educación. Recuperado de <http://www.museoreinasofia.es/pedagogias/educacion>