

Memoria de Ejecución

Curso 2014-2015

PROGRAMA DE MEJORA DE LA CALIDAD PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Línea de actuación: III. Implantación de metodologías docentes y evaluación

Ámbito: Apoyo y orientación a los estudiantes

Modalidad: D. Proyectos impulsados por un profesor y/o vinculados a un grupo de profesores

Código: ID2014/0031

Título: ANÁLISIS DE LAS MEJORAS EN LA EVOLUCIÓN DE STUDIUM Y ELABORACIÓN DE LAS ASIGNATURAS DE CONTENIDOS, METODOLOGÍA E HISTORIA DE LA ESPECIALIDAD DE DIBUJO DEL MÁSTER OFICIAL DE PROFESOR EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA Y BACHILLERATO EN LA PLATAFORMA MOODLE 2.X

Relación de los miembros del equipo

Dr^a. Úrsula Martín Asensio
(Coordinadora)

Dr^a. M^a Concepción Sáez del Álamo

Dr. Eusebio Sánchez Blanco

Dr. José Fuentes Esteve

Dr^a. M^a Reina Salas Alonso

Dr^a. M^a Teresa Fernández Gimeno

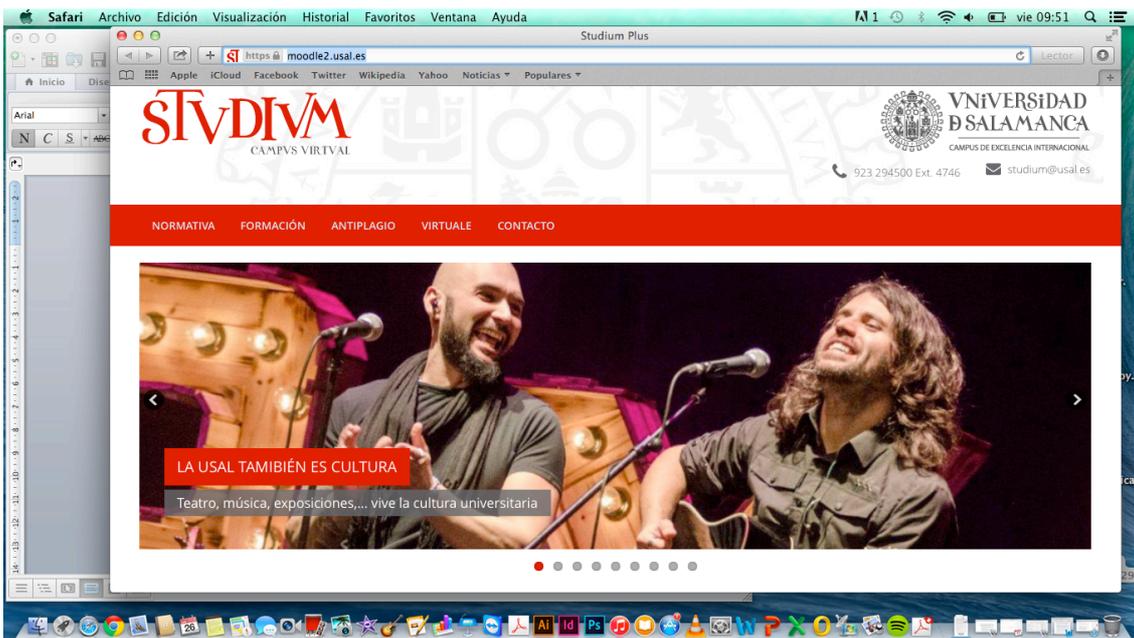
Dr. Carlos Pérez Pérez-Serrano

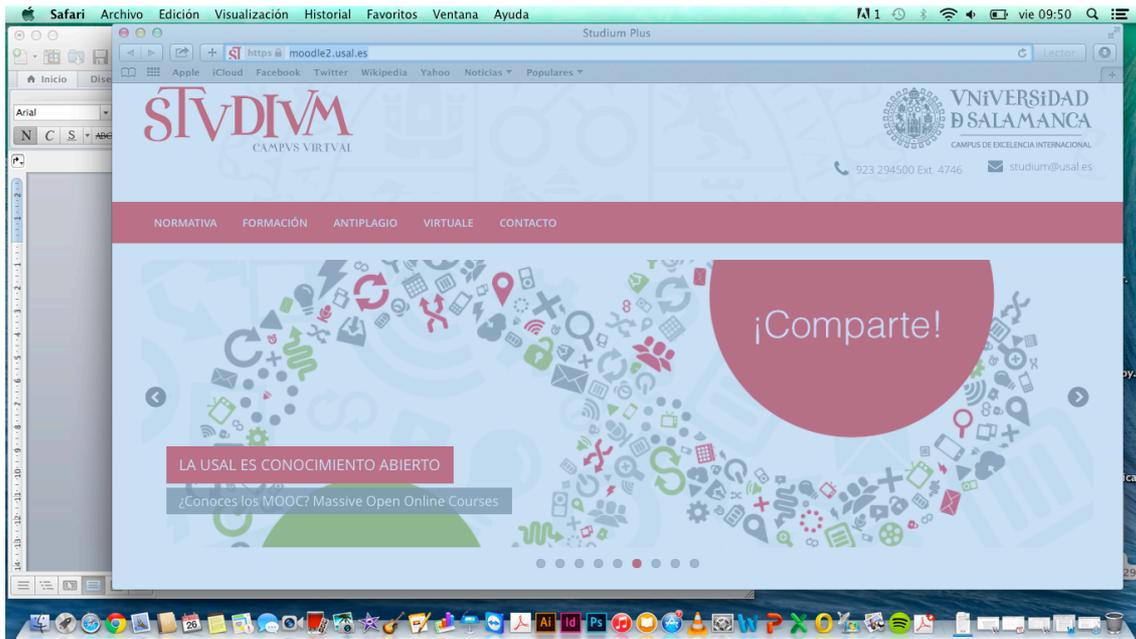
Dr^a. Tamar Rachel Groves

Dr. Fernando de la Prieta Pindado



ATT: Vicerrectorado de Política Académica





Capturas de pantalla de la página de inicio de la plataforma de STUDIUM II. Universidad de Salamanca

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

Los objetivos que se plantearon en la solicitud de este proyecto fueron la creación de materiales docentes específicos para las asignaturas:

- 302188 – Metodología en la especialidad de dibujo
- 302190 – Contenidos en el contexto de la especialidad de dibujo
- 302191 – Historia de la especialidad de dibujo

Continuando con la línea de trabajo de este equipo se han elaborado contenidos docentes novedosos y adaptados al EEES, que si hasta el momento se han venido generando paulatinamente con el ritmo de implantación del Grado para que cada una de las nuevas asignaturas en el momento de su nacimiento se haya implementado a través de su incorporación a la plataforma virtual Studium, ahora se han abordado las asignaturas del M.O. PROF. Educación Secundaria Obligatoria Y Bachillerato (DIBUJO) que tiene asignadas el área de Dibujo en el Departamento de Historia del Arte-Bellas Artes.

Las tres nuevas asignaturas que se han implantado en el presente curso académico 2014-2015 abordan el Máster, una vez que se ha completado el

título de Grado, con el fin inmediato de promover su difusión en la plataforma STUDIUM II, para continuar utilizando este medio como complemento en la enseñanza de las diferentes materias.

A pesar de no haber recibido financiación en la concesión del actual Proyecto de Innovación, se ha utilizado la videocámara Canon VIXIA, muy sofisticada y de gran resolución, que fue adquirida con la dotación del proyecto de innovación 2011-12 y la compra en 2013 de dos estaciones de almacenaje: una memoria externa (Portable Hard Drive) de 2.0 TB y un dispositivo USB 2.0 de 32 GB, que están siendo unos instrumentos clave para ir completando con vídeos tanto el elenco de material gráfico digitalizado sobre los resultados de las imágenes de nuestros estudiantes, como los vídeo tutoriales de corta duración, que son empleados para un acercamiento del estudiante a las metodologías y los procedimientos creativos aplicados en las distintas asignaturas asociadas a este proyecto de innovación. Estas asignaturas son de alta experimentalidad, necesitan explicaciones gráficas, desarrollos técnicos y demostraciones instrumentales muy precisas, por lo que este material docente constituye materia de aprendizaje muy interesante para el estudiante. Una de las mayores dificultades que encuentra el estudiante en las enseñanzas artísticas es la gran variedad de herramientas existentes que se derivan de las distintas técnicas artísticas y que repercuten directamente sobre la habilidad del alumno, generando muchas veces inseguridad en su trabajo diario en las asignaturas. Además de esta circunstancia, se añaden las escasas 18 sesiones de trabajo de las que dispone un estudiante de Grado, por lo que hay que adaptar la temporalidad de los contenidos para obtener resultados formativos eficaces. Los vídeos y material docente ilustrado que vamos realizando a través de los proyectos de innovación que nos van concediendo, tratan de paliar este problema, aportando una base sencilla en el aprendizaje de las distintas técnicas y soportes que se emplean en cada una de las asignaturas, ya que son elaborados por los miembros del equipo con propósitos puntuales.

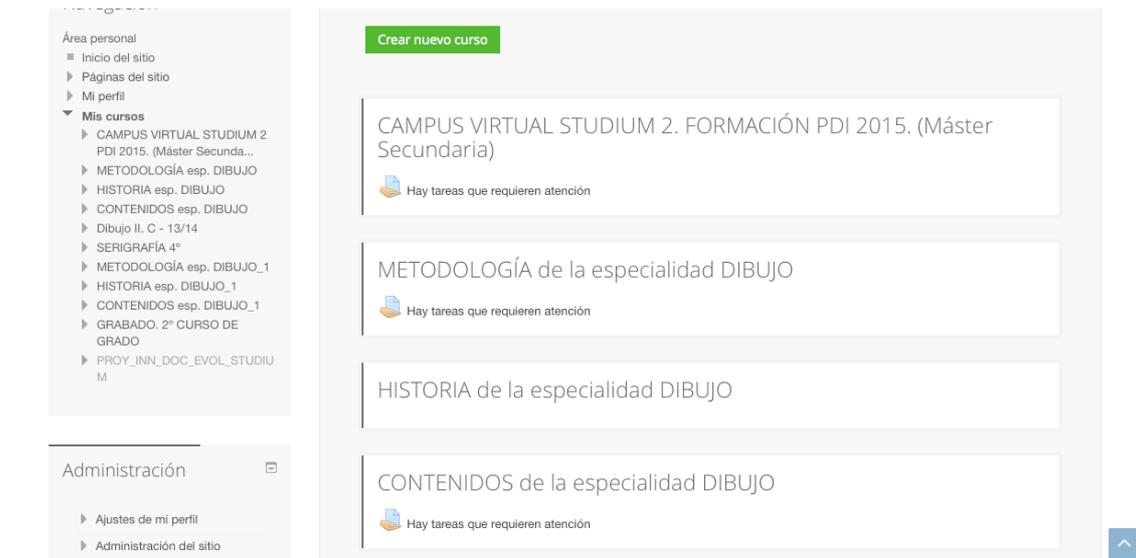
Sin romper la dinámica de cursos anteriores, este año hemos realizado una inversión inicial de tiempo y esfuerzo para conocer la plataforma MOODLE 2.X y los cambios que trae consigo. Entendemos que su introducción genera rendimientos en muy corto plazo. Las mejoras que esta versión presenta respecto a la recepción de documentos y el almacenamiento de estos es fundamental para nuestra disciplina que requiere de intercambios de imágenes con alta calidad. Después la adaptación de nuestros materiales docentes a las Herramientas de MOODLE 2.X, estudiando en todo momento las necesidades docentes y aprovechando la filosofía pedagógica que Moodle desarrolla dando soporte a las *Comunidades de aprendizaje*, al *Aprendizaje activo y autónomo* y a la *Evaluación continua y formativa*, puntos claves en el desarrollo de las EEES en aspectos tan fundamentales como los que a continuación se detallan:

_ El conocimiento no se transmite de manera unidireccional del profesor al alumno cuando este explica.

_ El estudiante construye su propio sistema de conocimiento gracias a las distintas actividades docentes.

_ El alumno aprende más si está inmerso en una cultura o comunidad de aprendizaje en la que recibe de los otros y aprende construyendo para los demás.

En concreto se han colocado las asignaturas del Máster MUPES (Máster Universitario en profesor de Educación secundaria obligatoria, bachillerato, formación profesional y enseñanzas de idiomas) en la plataforma de Studium II y el profesorado se ha actualizado para la utilización las Herramientas de MOODLE 2.X en el próximo año académico, 2015-2016.



Captura de pantalla de las asignaturas en el menú de STUDIOUM II

Continuando con la dinámica del curso anterior, se han seguido realizando vídeos de corta duración con demostraciones prácticas por parte del profesor, donde se escenifican los procesos de ejecución técnica necesarios para construir imágenes: desde explicar el manejo de una herramienta particular, presentar un tipo de técnica gráfica concreta, escenificar un proceso de elaboración de imagen, ilustrar el correcto manejo de la maquinaria auxiliar, etc., hasta grabar clases magistrales completas que el estudiante puede consultar antes de asistir a las prácticas, evitando así emplear ese tiempo de las horas presenciales en los talleres. En este sentido se mejoran y amplían los contenidos ya consolidados en las 12 asignaturas existentes en la plataforma virtual Studium.

En conjunto se trata de ofrecer al estudiante una formación en red que estamos comprobando que activa su asistencia a las clases prácticas, complementa su actividad de aprendizaje y sirve como método de búsqueda individual y formación personal, además de agilizar la puesta en marcha de las actividades prácticas e incentiva la exploración de nuevos caminos hacia la creación en dibujo y en obra gráfica, y la innovación en la investigación y la practica de la educación artística.

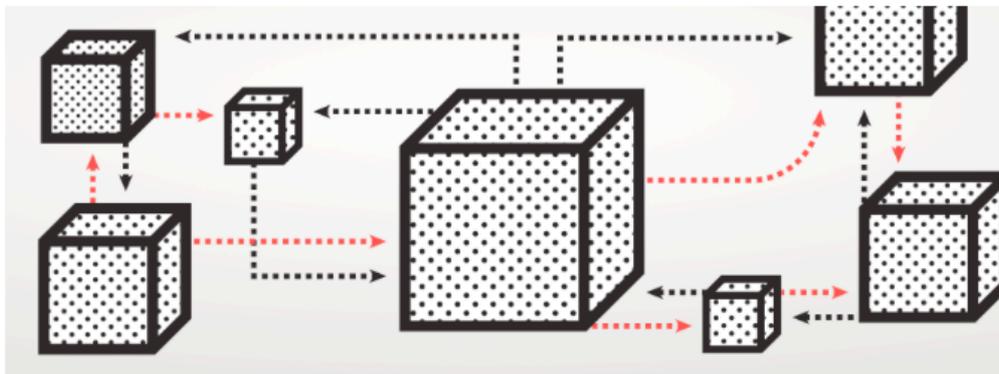


H

ISTORIA DE LA ESPECIALIDAD DIBUJO

**Master Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria,
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas**

Una clase de arte para adultos en los Estados Unidos en el Museo de Brooklyn de 1935
REPRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA HISTORIA DE LA ESPECIALIDAD DIBUJO



METODOLOGÍA DE LA ESPECIALIDAD DE DIBUJO

Master Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria,
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas

CURSO 2014-15

DRA. ÚRSULA MARTÍN ASENSIO

Profesora del Área de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes
Secretaría Académica del Instituto Universitario
de Investigación en Arte y Tecnología de la Animación (ATA)

REPRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA METODOLOGÍA DE LA ESPECIALIDAD DE DIBUJO

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA. Resultados y expectativas

La cuestión fundamental de los proyectos de innovación es enriquecer la práctica docente con recursos novedosos que hagan de la enseñanza un medio de conocimiento flexible y que redunden en un claro beneficio para el aprendizaje del estudiante. En las enseñanzas artísticas en particular, se trata además de proveer de herramientas individualizadas, dinámicas personalizadas y métodos artísticos claros que puedan satisfacer las necesidades de los alumnos en los diferentes niveles de formación que nos podemos encontrar en un mismo curso. Para ello ha sido fundamental la selección de contenidos apropiados y esenciales para el aprendizaje que cubran los distintos niveles: no se trataba de recopilar datos e información y a este respecto hay que preguntarse constantemente: ¿qué es esencial y apropiado en un determinado nivel de formación? Y también: ¿cuál es el perfil de un “buen” estudiante en este momento, qué opciones tiene y cuáles son sus limitaciones para comprender, distinguir y llegar al conocimiento?

El proceso de selección de estos contenidos es pues fundamental, asociados a la evaluación por competencias, y en eso ha consistido gran parte de nuestras reflexiones y debates durante las reuniones de trabajo. Con este fin, dos semanas antes del comienzo del curso 2014-15, nuestro equipo mantuvo varias reuniones para organizar las tareas, seleccionar las materias del primer semestre con las que se iba a comenzar el proceso de grabación de vídeos y fotografías y coordinar los contenidos prioritarios que se debían visualizar en cada caso.

Los resultados de las reuniones confirmaron las directrices del curso anterior, donde había sido necesario la conveniencia de establecer directrices específicas y diferenciadas para las asignaturas del ámbito del Dibujo, para las del ámbito del Grabado y para el ámbito de la Didáctica, teniendo en cuenta las diferentes exigencias en la sección de prácticas y disponibilidad de los talleres, pero atendiendo a sus similares competencias específicas.

LA OBRA



CIVERA, Victoria / Color panica, 2008 C.A.C Banco Pastor, S.A. - Museo Patio Herreriano, Valladolid

EL ESPACIO



EL JUEGO



El equipo coordinó también las actividades necesarias para ordenar y editar una parte del material audiovisual y fotográfico que quedó pendiente del curso anterior para que pudiera estar disponible al comienzo de las clases en 2014: establecer una narrativa visual coherente, un tiempo de duración de cada vídeo muy preciso, modificar el sistema de audio para limpiar el sonido, entre otras operaciones técnicas necesarias. En este sentido tenemos que agradecer la gran ayuda que nos han prestado los trabajadores de la Oficina del Conocimiento Abierto (OCA) de esta Universidad.

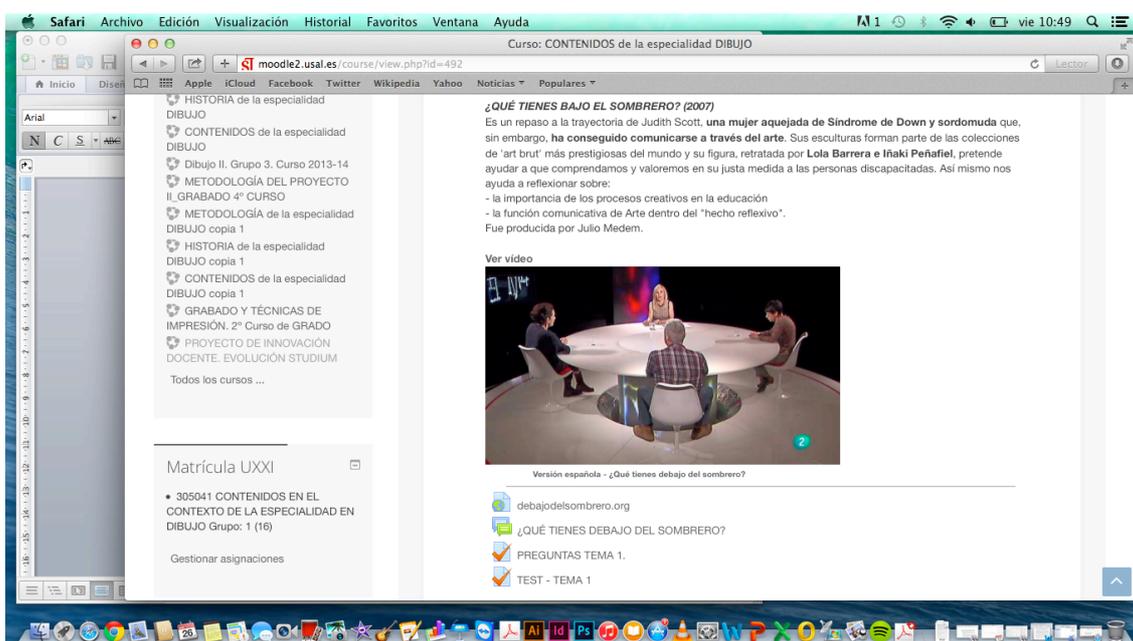
Las nuevas grabaciones durante este curso han sido realizadas por tres miembros del equipo, aprovechando las sesiones reales en talleres y aulas que nos facilitaba el comienzo de curso, donde los profesores comenzaban a explicar en sesiones teórico-prácticas las programaciones correspondientes.

Durante el segundo semestre se ha procedido de igual modo, aprovechando las presentaciones, clases teóricas y demostraciones prácticas que los profesores han ido realizando con los estudiantes. Al finalizar cada semestre, se ha tomado registro fotográfico de los mejores trabajos realizados por los estudiantes, ampliando así el elenco documental necesario para ir actualizando el material docente con ilustraciones de nuevos resultados gráficos realizados en las clases.

Por su complejidad y novedad, destacamos la introducción de una nueva asignatura de Grado, Lenguajes y Técnicas en la producción artística III, con contenidos relativos a serigrafía artística digital, una técnica basada en un nuevo sistema de procesado digital de pantallas de última generación que realiza una nueva máquina que hemos adquirido y que ha supuesto para el estudiante toda una revolución en los procesos de creación de imagen con la obra gráfica. El registro audiovisual por lecciones y recursos ha sido fundamental como metodología, debido al elevado número de estudiantes que se matricularon para un taller de menor capacidad logística.

Como fundamental destacamos el desarrollar los contenidos e implementar en Studium II las tres asignaturas adscritas al área de Dibujo y pertenecientes al Master Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas (MUPES): Contenidos en la especialidad de Dibujo, Historia de la especialidad de Dibujo y Metodología de la especialidad de Dibujo, que han constituido un gran avance en la puesta a punto de nuestro equipo en las nuevas herramientas de MOODLE 2.X.

Además, este trabajo ha tenido un gran reconocimiento por parte de los estudiantes de este Master tan complejo y controvertido desde su origen. Debido al interés suscitado y tal y como han sido estructurados los contenidos, las tareas y el material, estas asignaturas del master serán implementadas en breve en Open Course Ware de la Universidad de Salamanca



Captura de pantalla con recursos audiovisuales en la asignatura Contenidos de la especialidad de Dibujo.
STUDIUM II – Universidad de Salamanca

Respecto a las demás asignaturas del profesorado incluido en este proyecto de innovación, se han ido configurando sus contenidos y actividades formativas a través de píldoras audiovisuales, power points y registros fotográficos de resultados prácticos, que van a constituir material docente fundamental para el curso 2015-16, una vez se acabe de organizar parte del material realizado, sobre todo la edición final de varios vídeos realizados durante el segundo semestre que acaba de finalizar.

Destacamos como aportación especial la elaboración definitiva de un manual metodológico sobre empleo del color en la imagen, que denominamos “Los dobles complementarios” y que hemos implementado en Studium. Junto con el Método Roukes sobre estimulación del pensamiento creador, que ya implantamos hace dos años, la aplicación práctica a la imagen de este método de los dobles complementarios permite la evaluación objetiva, a través de rúbricas, de tres competencias fundamentales en las Bellas Artes, habitualmente de difícil concreción:

- Conocer los instrumentos y métodos de experimentación en arte
- Conocer y aplicar las técnicas y métodos de producción artística
- Conocer y aplicar el vocabulario y los conceptos inherentes al ámbito de la creación artística.

Por otro lado, este método tiene la ventaja de que además de ser aplicable a todas las asignaturas incluidas en este proyecto, se puede poner en práctica con otras materias como pintura, diseño, ilustración, imagen digital o fotografía, pertenecientes a otras áreas del Grado en Bellas Artes.

Hemos de señalar que lamentablemente este proyecto de innovación no ha obtenido financiación como en años anteriores, por lo que no hemos podido adquirir una impresora multifunción que hubiera permitido digitalizar, con una gran calidad de definición, todo tipo de documentos, dibujos y grabados de forma inmediata, a través de un sencillo proceso de escaneado directo. De esta forma se hubiera podido ampliar las posibilidades de incorporación de material docente gráfico para enriquecer los archivos y elencos de imágenes con los que contamos

actualmente. Esperamos que en próximas convocatorias podamos obtener esta financiación.

También con este proyecto se pretende continuar con la difusión en abierto de nuestro material docente en el portal OCW USAL, donde actualmente tenemos implementadas estas dos asignaturas (10748 y 10749):

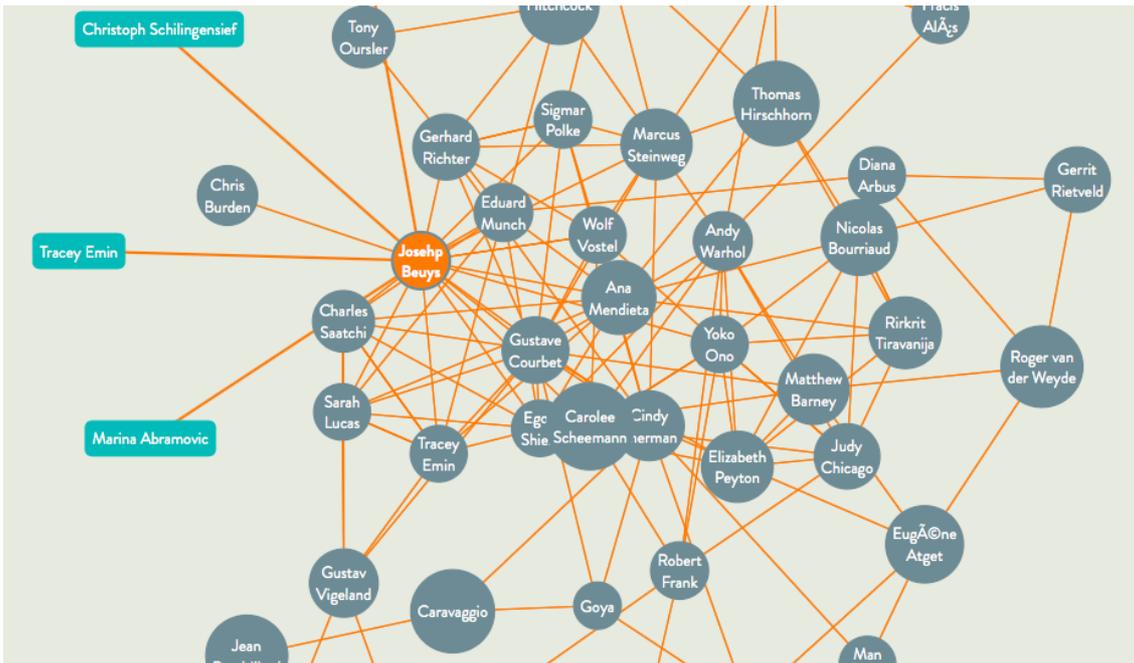
<http://ocw.usal.es/humanidades/la-imagen-multiple-y-procesos-de-la-obra-grafica>

<http://ocw.usal.es/humanidades/lenguajes-alternativos-con-la-grafica>

Publicando en abierto, nuestras experiencias y contenidos docentes pueden ser utilizados por el mayor número posible de personas interesadas en los procesos de creación artística que se desarrollan en la Universidad de Salamanca, desde una docencia basada en la innovación del profesorado de esta Universidad.



LA PROFESORA ÚRSULA MARTÍN CON LOS ESTUDIANTES DEL MÁSTER MUPES DESPUÉS DE UNA DINÁMICA DE CLASE. AULAS DEL CRAI-BIBLIOTECA CAMPUS CIUDAD JARDÍN



RECURSO DIGITAL INTERACTIVO DEL PROYECTO CARTOGRAFÍA ESTÉTICA UTILIZADO EN LA ASIGNATURA DE METODOLOGÍA DE LA ESPECIALIDAD DE DIBUJO

Para finalizar, queremos señalar que la experiencia en equipo que exige la participación en estos proyectos de innovación, potencia la coordinación entre el profesorado y facilita el intercambio de información y el trabajo en equipo, aspectos esenciales de funcionamiento para la docencia en las nuevas formaciones de Grado y Máster. También ha concienciado a todo el equipo, no sólo a los profesores más jóvenes, sobre la necesidad de asistir regularmente a los cursos de actualización y formación docente del profesorado que organiza esta Universidad y otras instituciones a nivel nacional, así como la participación en Jornadas y Congresos sobre innovación docente que se organizan cada vez más a nivel nacional e internacional.

Esperamos que este breve recorrido por nuestra actividad haya servido para dejar constancia del aprovechamiento de este equipo de profesores y personal investigador y desde aquí expresamos nuestro deseo de continuar con esta línea de implantación de metodologías para apoyo y orientación a los estudiantes.

ÚRSULA MARTÍN ASENSIO
Coordinadora del Proyecto



SALAMANCA, 26 DE JUNIO DE 2015