

La Educación de la percepción a través del acercamiento al arte con la cámara fotográfica en educación plástica

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

Universidad de Zaragoza

Alfonso Revilla Carrasco alfonsor@unizar.es

Miguel Landa Bara 697369@unizar.es

Jorge Camacho Domínguez 700637@unizar.es

Claudia Liso Abardía 697643@unizar.es

Objetivos y contexto

Este proyecto se realiza en la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de Huesca, de la Universidad de Zaragoza, en la asignatura de educación visual y plástica de segundo del Grado de Primaria. El objetivo es el de incorporar la fotografía en la aproximación a la educación plástica trabajando conjuntamente con Museos que contienen obras de carácter artístico, principalmente escultórico.

Metodología docente

Planteamos una metodología interactiva, dejando al alumno que sea el partícipe de su aprendizaje de la educación artística a través de la imagen fotografía generada por el mismo, y que vaya conociendo las obras artísticas a partir de su propia experiencia.

Pretendemos que los alumnos sean partícipes de su aprendizaje del arte en el museo, lo que requiere que estos generen conocimiento visual y para ello utilizamos la fotografía ya que esta permite conocer la obra de arte desde la perspectiva de observación del alumno.

Tics utilizadas

Las Tics que vamos a utilizar en este proyecto es la fotografía, pues hoy en día todos los alumnos y alumnas tienen acceso a estos medios, bien mediante una cámara fotográfica o mediante los teléfonos móviles, por tanto es un proyecto accesible a todos los alumnos y alumnas.

Carácter innovador

El acercamiento a la realidad a través de la imagen es un paradigma de la sociedad tecnológica. Según el Instituto Valenciano de Ciencias de Tecnologías Turísticas, es necesario “una captación más online y menos offline, el público evoluciona y quiere sensaciones nuevas. (...) Una visita (al museo) donde puedas utilizar todos tus sentidos, donde puedas hablar y compartir lo que sientes y donde te sientas parte de lo que ves de una forma sencilla y relajada, con herramientas de este siglo que te acompañen antes, durante y después de la experiencia y que te enganchen para la siguiente”. Nuestra propuesta pretende que los alumnos se acerquen al arte a través de la experiencia que generan con las imágenes obtenidas.

Mejoras obtenidas

Con la realización de este proyecto, Se pretende aumentar la comprensión de las obras de arte, así como introducir el ámbito de los museos dentro de la vida de los alumnos, como una fuente de información y aprendizaje. Según la encuesta realizada por el Instituto Valenciano de Ciencias de Tecnologías Turísticas, “la proporción de ciudadanos que no los frecuenta se mantiene en el 70%. Si nos centramos en el 30% restante, la mayoría llega a visitarlos pero no los experimenta plenamente, no los disfrutan. El porcentaje de la población que ha sabido superar las barreras de conocimiento, comodidad y comunicación que los gestores tradicionales de museos han ido colocando entre los usuarios y los autores hace que menos del 3% de los visitantes lleguen a comprender, asimilar y emocionarse con lo que hay detrás de cada obra.” (Instituto Valenciano de Ciencias de Tecnologías Turísticas, 1 agosto 2015). Por ello, la incorporación de las tecnologías en estos ámbitos, ayudará a hacerlos más interactivos y a que sean mayormente frecuentados por los alumnos.

Sostenibilidad y transferencia

Es un proyecto sostenible, ya que no requiere ninguna inversión económica, pues únicamente se precisa una cámara fotográfica pudiendo utilizar la del teléfono móvil.

Por otra parte, se trata de un proyecto con una gran transferencia, pues no solamente se puede realizar en el ámbito de la educación plástica, sino que se puede desarrollar en muchos otros ámbitos donde la captación de la realidad a través de la imagen permita generar conocimiento en las distintas áreas.

Conclusiones

El acercamiento a las obras artísticas como parte de la educación plástica requiere que nuestros alumnos ejecuten recursos activos, que les permitan una experiencia visual elaborada por ellos mismos activando su pensamiento visual (Arnheim), que en nuestra propuesta se concreta en la fotografía como la que muestra el ejemplo.

