



Memoria de Actividades

AYUDAS DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA PARA LA INNOVACIÓN DOCENTE

Proyecto de innovación docente (no financiado) concedido por la
USAL en 2009-2010. Código: ID9/203

Título: Elaboración de contenidos docentes sobre expresión artística
para su difusión en abierto (OCW) y cerrado(Studium).
Implementación de asignaturas para las nuevas metodologías de
aprendizaje en el EEES.

Relación de los miembros del equipo

M^a Concepción Sáez del Álamo

M^a Reina Salas alonso

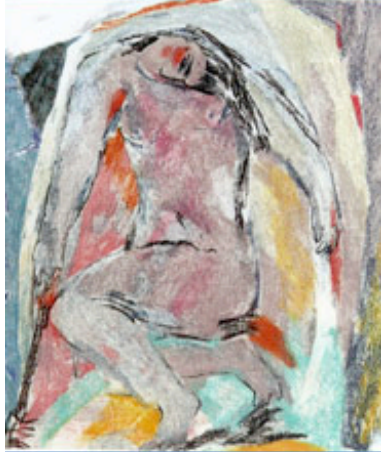
Eusebio Sánchez Blanco

José Fuentes Esteve

M^a Teresa Fernández Gimeno

Carlos Pérez Pérez-Serrano

Beatriz Castela Santano



ATT: Vicerrectorado de Docencia

ÍNDICE

1- INTRODUCCIÓN

- 1.1 Situación del proyectoEl contexto de la enseñanza en Bellas Artes

2- OBJETIVOS

- 2.1 Accesibilidad de la información
- 2.2 Flexibilizar la enseñanza
- 2.3 Desarrollo de capacidades con las nuevas tecnologías

3- DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

- 3.1 Las materias
- 3.2 Organización de contenidos

4- CONCLUSIONES

- 4.1 Cumplimiento de los objetivos
- 4.2 Expectativas

1. INTRODUCCIÓN

1.1 SITUACIÓN DEL PROYECTO

Los objetivos que se plantearon en la solicitud de este proyecto fueron la creación de contenidos generales y específicos para las diferentes asignaturas troncales y optativas que imparten los profesores del equipo solicitante, con el fin inmediato de promover su difusión en la plataforma STUDIUM, y posteriormente utilizar este medio como complemento en la enseñanza de las diferentes materias.

Metodología

La idea inicial en caso de concederse esta Ayuda en el comienzo del curso 2009-10, fue la de iniciar el proceso de coordinación de todas estas acciones con los Programas de las asignaturas correspondientes de cada miembro del equipo solicitante.

Habría una primera experiencia piloto de adecuación de estos objetivos con una primera asignatura elegida, probablemente una MATERIA más general (Grabado o Dibujo), que engloba a varias asignaturas, tomando como modelo el Opencourse for Materials del MIT (OCW.MIT.EDU) , para hacer una primera valoración de los logros y las carencias observadas.

Posteriormente se iría aplicando ese método y organización al resto de asignaturas.

Finalmente las materias seleccionadas, han sido:

- “DIBUJO 1”, asignatura troncal de primer ciclo. Su carácter es **básico** y está vinculada al Área de Dibujo. Al ser una materia de carácter básico, es fundamental en cualquier perfil profesional vinculado a la Titulación en Bellas Artes.

- “LENGUAJES ALTERNATIVOS CON LA GRÁFICA”, asignatura optativa de segundo ciclo, perteneciente a la materia de Grabado, que se sitúa en el Área de Dibujo. Por tratarse de una asignatura de segundo ciclo, tiene un alto grado de **especialización** que le confiere un interés añadido para realizar una investigación más completa en la formación en Bellas Artes.

Con estas dos asignaturas, el proyecto de investigación cubre las etapas fundamentales por las que debe transcurrir el aprendizaje del estudiante: una

formación básica que se adquiere en un primer ciclo y una formación más especializada a través de un segundo ciclo.

Estudio y consultas que se realizan para establecer los análisis comparativos correspondientes:

-Estructuración de los contenidos:

Contenidos teóricos, bibliografía, ejercicios prácticos, seminarios, debates, tareas dentro y fuera del aula, sistemas de evaluación, criterios de valoración etc.

-Recursos:

Video en red, videoconferencia, textos, imágenes, sonido, foros, páginas web, internet, etc.

-Referencias:

MIT OCW, como pionero del conocimiento abierto.

OpenCourseWare Consortium: el club de los OCW.

Canal YouTube del MIT, canal iTunes y espacio en flickr.

Open Yale Courses, canal de Yale en YouTube y en iTunes.

Clases en vídeo de UC Berkeley y canal en YouTube.

Canal YouTube de UCLA.

Cursos abiertos de la Open University de Reino Unido.

Clases y eventos de Princeton University

Clases de la Kennedy School of Government de Harvard Univ.

Educación abierta

Curso de David Wiley "Intro to Open Education" 2007

Curso de David Wiley "Intro to Open Education" 2009

Productos y resultados esperados:

Obtención de un banco de imágenes representativas que ilustren y acompañen los contenidos teóricos de las asignaturas.

Elaboración de vídeos experimentales: acciones con los materiales y las técnicas con las que se construyen imágenes en las diferentes asignaturas impartidas.

Elaboración de vídeos de apoyo significativos para completar los contenidos generales de las asignaturas.

Elaboración de vídeos y fotografías de escenas y momentos esenciales de las clases prácticas y teóricas para su presentación en abierto (Open Course for Materials).

Recursos disponibles:

Actualmente disponemos de un banco de imágenes digitalizadas referidas tanto a contenidos teóricos de varias asignaturas como a resultados obtenidos por los estudiantes en los procesos de aprendizaje, pero el volumen es todavía escaso, su calidad para reproducción tendría que mejorarse y debería ser organizado, coordinado y revisado entre todo el equipo para su implantación en las nuevas plataformas de difusión.

Además de los recursos humanos del propio profesorado del equipo, también disponemos de una Becaria dentro del Plan Nacional de Formación de Profesorado Universitario, bajo la dirección de la Profesora Responsable del equipo, que colaboraría activamente en todo este proceso de revisión y creación de archivo documental, con experiencia y formación en las TIC, actividades que serían propias para iniciar su proceso de formación en actividades tanto investigadoras como docentes del Área de Dibujo.

En cuanto a infraestructura tecnológica, tenemos que decir que desgraciadamente no contamos más que con un ordenador portátil. Por tanto, cada profesor ha aportado a título personal los medios de los que dispone, ya que de otro modo hubiera resultado prácticamente imposible llegar a resultados mínimamente satisfactorios. Somos conscientes de que esta circunstancia condiciona en gran medida la investigación, limitándola en sus posibilidades, pero dado que su carácter es abierto y con expectativas de continuidad inmediata, esperamos contar con más medios en un próximo futuro proyecto.

Impacto esperado sobre la docencia:

Esperamos un impacto de alta intensidad en los procesos de aprendizaje del estudiante en las actuales asignaturas que imparte el equipo solicitante, facilitando el acceso a la información, dinamizando las diversas materias y en resumen, flexibilizando la enseñanza. Creemos que puede servir de modelo y estímulo para el resto de profesores que poco a poco se animen a tomar parte activa en estas iniciativas de difusión y perfeccionamiento de las metodologías docentes.

Consideramos además muy beneficiosa esta iniciativa para las Materias del Área de Dibujo en la futura titulación de Grado en Bellas Artes aún en proceso de elaboración, por su evidente relación con las nuevas metodologías de docencia-aprendizaje. También nos parece muy interesante este avance o experiencia piloto con las asignaturas-materias actuales para posteriormente experimentar con el diseño de TRABAJOS DE FIN DE GRADO en Bellas Artes. Finalmente, estamos convencidos de que este tipo de propuestas favorece la coordinación entre el profesorado, el intercambio de información y el trabajo en equipo, aspectos metodológicos esenciales para el futuro marco europeo.

Estas propuestas nos parecen imprescindibles para mejorar la calidad de la Titulación de Bellas Artes, ya que debido a sus contenidos tan experimentales, resulta de gran interés la recopilación y registro de los contenidos de nuestras materias en imágenes fotográficas y audiovisuales, además de textos y fondos bibliográficos comentados, que permitan su acceso tanto en abierto como en cerrado, a cuantas personas estén interesadas, permitiendo así mismo una captación de futuros estudiantes a la vista de las expectativas que se presenten en esas plataformas de difusión.

Por otra parte, las futuras metodologías de tutorización personalizada, el Aprendizaje Basado en Problemas (Problem Based Learning) y el concepto de ECTS libres imprescindibles para el aprendizaje activo y autónomo del estudiante, obliga al profesorado a plantearse este tipo de acceso a documentación e información recomendada desde las asignaturas correspondientes, constituyendo nuevos recursos de aprendizaje con garantías de difusión y credibilidad docente fundamentales para el EEES, en un formato que ahora es inexistente en el Centro.

1.3 EL CONTEXTO DE LA ENSEÑANZA EN BELLAS ARTES

Los objetivos formativos para la obtención del Grado en Bellas Artes van dirigidos a desarrollar la formación profesional que permita una adecuada integración laboral según los perfiles que se demandan.

Podemos enumerar cinco objetivos básicos para la formación del futuro Graduado en Bellas Artes:

1. dotar al estudiante de los instrumentos necesarios para la integración de sus conocimientos en procesos de creación autónoma y/o de experimentación interdisciplinar, de manera que puedan desarrollar su práctica artística en todo tipo de formatos y espacios culturales.
2. preparar al estudiante para una práctica artística profesional que le permita tanto asumir un compromiso con la realidad contemporánea como recibir el pleno reconocimiento social de sus competencias.
3. capacitar a los graduados españoles para poder continuar con unos estudios de postgrado nacionales o europeos.
4. Adquirir la habilidad de elaborar estrategias de creación artística mediante la realización de proyectos individuales o en equipo, bajo la conciencia de la capacidad transformadora del arte, como agente activo en la configuración de las culturas.
5. Adquirir una formación desde la experiencia artística que, como experiencia de conocimiento, constituya la base identificadora de los diferentes perfiles profesionales de los graduados en Bellas Artes.

Además, las directrices que marcan la formación del estudiante en el nuevo Espacio Europeo, contemplan el concepto de COMPETENCIA, referido a la capacidad para realizar una determinada tarea. En definitiva, la idea es dar importancia no sólo a los CONOCIMIENTOS en sí, sino al uso que se haga de ellos y a su aplicación práctica. Las competencias que deben adquirir los estudiantes llevan implícitos conceptos como: capacidad, cualificación, aptitud o destreza.

Así, para lograr los objetivos generales descritos, los estudiantes necesitarán conocimientos, capacidades, habilidades...y en definitiva competencias que les permitan acceder a una formación integral adecuada.

A continuación citamos algunos de los conocimientos que el estudiante debe adquirir dentro de su formación como futuro Graduado en Bellas Artes, de modo que le permitan acceder a los objetivos anteriormente expuestos. Éstos han sido tomados del Libro Blanco de Bellas Artes y de todos ellos enumeramos algunos de los más significativos:

CONOCIMIENTOS:

- Conocimiento del vocabulario, códigos y de los conceptos inherentes al ámbito Artístico.
- Conocimiento de las diferentes funciones que el arte ha adquirido a través del desarrollo histórico.
- Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o Producción.
- Conocimiento de instituciones y organismos culturales españoles e internacionales y de su funcionamiento (red museística, exposiciones, bienales, etc.)
- Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.
- Conocimiento de la teoría y del discurso actual del arte, así como del pensamiento actual de los artistas a través de sus obras y textos.
- Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y síntesis.
- Conocimiento de los métodos artísticos susceptibles de ser aplicados a proyectos Socio - culturales.
- Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas

2. OBJETIVOS

Cuando planteamos este Proyecto de Innovación, teníamos muy claro los objetivos:

- Facilitar el acceso del estudiante a la información.
- Hacer de la enseñanza un medio de conocimiento flexible.
- Y por último, desarrollar las capacidades del alumno por medio de las nuevas tecnologías.

Creemos que la plataforma “Stadium” que nos ofrece la Universidad de Salamanca, puede ser el medio idóneo para canalizar estos objetivos además de convertirse en una herramienta fundamental para la enseñanza dentro del Espacio Europeo.

Por otra parte, despreciar hoy en día las posibilidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías supone, además de cerrar vías de conocimiento, negar una evidencia que es la familiaridad con la que nuestros estudiantes manejan estos medios. Utilizarlos es acercarnos a su “campo de acción” y sobre todo a su modo de comunicación, lo que implica facilitar nuestras tareas como comunicadores y las suyas como receptores activos, al ubicarnos en una misma sintonía.

2.1 ACCESIBILIDAD DE LA INFORMACIÓN

El espacio

La utilización de estas herramientas, supone el acceso a la información no sólo desde el centro o facultad correspondiente en el que se imparte la docencia, sino desde cualquier otro lugar en el que puedan disponer de un ordenador y conexión a Internet; algo que hoy en día es bastante frecuente. De hecho, para cualquier alumno es muy útil poder llegar a casa y ver lo que se ha dado en clase, acceder a la bibliografía recomendada, los trabajos propuestos, las pautas y documentos explicativos, etc.

Se trata de un recurso complementario a las clases presenciales que puede ayudar en el caso de que surjan dudas, si se desea saber más sobre el tema

expuesto etc. La plataforma también puede ser una manera de reforzar los contenidos y los ejercicios realizados en clase.

Aunque la asistencia a clase siempre es recomendable y necesaria, en los casos puntuales en los que un alumno no pueda asistir, tendrá la oportunidad de consultar la plataforma para consultar todo lo que se haya explicado en la clase.

Las enseñanzas en Bellas Artes tienen un grado de experimentalidad muy elevado, lo que implica que muchas de las clases se basan en demostraciones de carácter práctico. En estos casos resultan muy útiles los vídeos en los que se ilustran los diferentes procesos técnicos para que el alumno pueda visualizarlos, en caso de no haber podido asistir, o si algo no le quedó claro, o para recordar alguna parte del desarrollo de la demostración. De esta manera su aprendizaje no se verá bloqueado o interrumpido.

También son de ayuda los manuales de consulta, aunque insistimos, no se trata de sustituir las clases presenciales, sino de complementarlas.

El tiempo

Los estudiantes pueden acceder a la información desde diferentes lugares, como hemos visto, y además pueden hacerlo en cualquier momento, sin los horarios estrictos a los que por razones obvias está sometida la enseñanza presencial.

Sabemos que cada individuo tiene su propio proceso de aprendizaje, que entre otros factores, viene marcado por el tiempo de asimilación y procesado de la información. En este sentido, cada alumno tomará el tiempo necesario que requiera su propio proceso de aprendizaje.

El profesor

Para el profesor se convierte en una ayuda excelente ya que tiene la certeza de que todos tus alumnos tienen acceso a la información que les aporta a través de la plataforma, además de los ejercicios y consultas puntuales que se pueden resolver de forma casi inmediata, lo que garantiza una enseñanza más fluida y directa.

De este modo existe un control sobre todo lo que se ha ido desarrollando a lo largo del curso, de manera que se puede corregir, añadir, cambiar, eliminar,

reprogramar, etc. cualquier aspecto que se considere necesario, sin necesidad de esperar a la próxima clase en el aula.

Permite un seguimiento y valoración de las actividades de los estudiantes más directo y continuado.

2.2 FLEXIBILIZAR LA ENSEÑANZA

La disponibilidad de la información

Studium permite al estudiante consultar el material necesario para las clases, organizar las tareas, y planificar el tiempo que dedica a la asignatura.

Su utilidad como herramienta de gestión, flexibiliza la enseñanza en aspectos tan importantes como la realización de trabajos, porque permite una mayor libertad tanto para su ejecución: pueden gestionar el tiempo para llevarlos a cabo; como para su entrega: ya que los pueden enviar desde cualquier lugar, siempre dentro de los plazos previstos, sin necesitar la presencia física del profesor.

Tienen toda la asignatura a disposición, para tener una idea general de la misma y para recuperar en el caso de haber perdido alguna clase.

En la plataforma digital no sólo está disponible la información respecto a contenidos, programación, tareas etc. también resulta ser una herramienta muy práctica para establecer comunicación: debates entre alumnos o consultas con el profesor.

Accesibilidad en la relación profesor-alumno

Es evidente que desde Studium hay una mayor accesibilidad en lo que se refiere a la comunicación con el profesor. El alumno puede hacer consultas generales o puntuales sobre la asignatura, y ya no sólo en las clases presenciales, sino en cualquier momento en el que le surja una duda cuando esté realizando tareas fuera del horario de clases. Esto permite una flexibilidad de la enseñanza, dada la inmediatez de la respuesta a un problema o duda, que de otra manera podría suponer un bloqueo de la actividad del estudiante o una pérdida de tiempo si trabaja sobre planteamientos equivocados.

También el profesor tiene ventajas al utilizar este medio como herramienta en su trabajo. Se asegura de que todos los alumnos tienen conocimiento de las tareas que deben realizar así como de las fechas de entrega.

Controla el tiempo que emplean en realizar determinados trabajos.

Sabe que pueden consultar dudas si algo no les quedó claro y así no se ve perjudicada la marcha del curso.

Puede anunciar cambios de fechas en los eventos que considere, proponer tareas, clases teóricas, seminarios, foros de discusión, etc...lo que hace de este medio una herramienta muy práctica para la organización de la materia, ya que puede introducir variaciones sobre la marcha sabiendo que sus alumnos tendrán un conocimiento inmediato de los mismos.

También le proporciona una gran ayuda para el seguimiento y evaluación del aprendizaje, al tener un control más individualizado y constante de cada estudiante.

Alternar la plataforma y las clases presenciales es un buen sistema de aprendizaje, que permite revisar los trabajos enviados o el material básico en cualquier momento, tanto para el profesor como para el alumno.

Posibilita al alumno comparar lo que se ha planteado en la clase presencial con lo que encuentra en la plataforma y así completar o acabar de comprender contenidos que no se hayan asimilado correctamente.

En definitiva, la enseñanza interactiva aporta al proceso formativo comunicación, facilita la gestión de actividades, promueve el trabajo colaborativo y la participación.

Sin duda, la plataforma digital es un complemento muy útil para el aprendizaje.

2.3 DESARROLLO DE CAPACIDADES CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Las plataformas de apoyo a la enseñanza presencial deben cubrir una serie de necesidades que dependerán tanto del perfil del estudiante como del Área de conocimiento que se considere. Entre las herramientas que más potenciales aportan al proceso formativo, están:

- las herramientas de comunicación

- gestión de actividades
- trabajo colaborativo y
- seguimiento y evaluación del aprendizaje.

Todas ellas contribuyen al desarrollo de capacidades, facilitando el acceso a los conocimientos, y aportando flexibilidad en los sistemas de aprendizaje.

Existen diversas **herramientas de comunicación**, dentro de las nuevas tecnologías: e-mail, weblogs, wikis, chats..., todas ellas proporcionan diferentes utilidades didácticas. Pero las más interesantes dentro del ámbito pedagógico son aquellas que permiten desarrollar trabajo colaborativo a través de la Web, como los FOROS, que facilitan la participación de varios usuarios en torno a un tema concreto, que se desarrolla en tiempo real.

Ayuda a desarrollar y compartir conocimientos y contribuye al desarrollo de capacidades relacionadas con la exposición, argumentación y síntesis de las propias ideas.

Con esta herramienta el profesor puede **gestionar la actividad**: decidir el número de participantes, proponer el tema, moderar la participación en los foros, crear tantos como considere necesarios y realizar el seguimiento del desarrollo de las actividades que en ellos se propongan, pudiendo intervenir si lo considera conveniente.

La gestión de actividades, ayuda en la adquisición de capacidades tales como la autorreflexión, la iniciativa y automotivación, la gestión de sus propios proyectos artísticos, la capacidad de producir y relacionar ideas.

Además, permite una mayor igualdad de oportunidades entre estudiantes con diferentes destrezas comunicativas, y favorece la utilización de un lenguaje más elaborado y complejo para expresar con propiedad y claridad sus ideas.

El trabajo colaborativo, capacita al estudiante para el trabajo en equipo y en colaboración con otros profesionales, especialmente de otros campos. Adquiere en definitiva, la capacidad de comunicación.

Además el **desarrollo de capacidades con TIC's**, aporta un conocimiento y utilización básico de Internet. Es una manera de familiarizarse e irse especializando en el uso de las nuevas tecnologías.

Enseña a trabajar y conocer las materias de un modo diferente desde la autogestión, aportando nuevas vías de conocimiento y metodologías acordes con los medios de comunicación vigentes.

Por último, es evidente que el desarrollo de las capacidades del alumno se verá favorecido con las nuevas tecnologías, porque como apuntábamos al inicio de esta Memoria, éstos son medios de uso frecuente para las generaciones actuales y futuras de estudiantes. Acercarnos a sus “modos” de comunicación, es asumir una realidad que sólo nos aporta ventajas, como la incorporación de las nuevas tecnologías como otra vía de aprendizaje, que complementa la enseñanza presencial, o fomentar el desarrollo de las capacidades a través de los recursos que nos ofrecen estos medios.

3- DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA REALIZADA

3.1- LAS MATERIAS

Las reuniones mantenidas con el grupo constituido para este Proyecto de Innovación nos llevaron a decidir el diseño inicial de dos grandes materias:

“Dibujo 1”, asignatura troncal de primer ciclo vinculada al Área de Dibujo, que como ya se dijo al comienzo de esta memoria, es una materia de carácter básico, por tanto fundamental en cualquier perfil profesional vinculado a la Titulación en Bellas Artes.

Y “Lenguajes Alternativos con la Gráfica”, asignatura optativa de segundo ciclo, que pertenece a la materia de Grabado, dentro del Área de Dibujo. Por tratarse de una asignatura de segundo ciclo, tiene un alto grado de especialización que le confiere un interés añadido para realizar una investigación más completa en la formación en Bellas Artes.

Las dos materias se han diseñado teniendo en cuenta los aspectos particulares de formación que concurren en las bellas artes (competencias generales) y los dos niveles diferenciados de actividades formativas que se necesitan en un

primer ciclo o bien en un segundo ciclo (competencias específicas y/o transversales), de este modo queda contemplado básicamente el recorrido formativo del alumno de Bellas Artes.

Las propuestas de contenidos y de actividades se han estructurado en base a las siguientes competencias generales:

COMPETENCIAS GENERALES:

- Adquirir la capacidad de identificar y entender los problemas del arte a través de su experimentación práctica, estimulando procesos de percepción y conceptualización de aquellos aspectos de la realidad susceptibles de ser tratados artísticamente.
- Adquirir la capacidad de desarrollar procesos de creación artística mediante el aprendizaje de las diferentes tecnologías, favoreciendo la reflexión crítica sobre el propio trabajo y la toma de conciencia del contexto en que se desarrolla.
- Capacidad de trabajar en equipo
- Capacidad de autorreflexión analítica y autocrítica
- Capacidad de iniciativa propia y de automotivación
- Capacidad de colaboración con otros profesionales y especialmente con los profesionales de otros campos.
- Capacidad de comunicación.
- Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos complejos, proyectos, ...
- Capacidad de producir y relacionar ideas.
- Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas.
- Capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.
- Capacidad para realizar proyectos de investigación artísticos

También hay que insistir en el alto grado de experimentalidad que caracteriza la enseñanza en Bellas Artes, ya que implica una elevada presencialidad. Por esta razón, hemos insistido a lo largo de la exposición de este proyecto, en considerar la plataforma Studium como un complemento en la docencia, nunca como una herramienta que sustituya algún aspecto de nuestra enseñanza.

3.2 - ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

DIBUJO 1

The screenshot shows the 'studium' virtual campus interface. At the top, it displays the user's name 'BEATRIZ CASTELA SANTANO' and their role as 'Estudiante'. The main header features the 'Facultad de Bellas Artes' logo and name. The course title 'DIBUJO 1' is prominently displayed, along with the professor's name 'Profesora: María Reina Salas Alonso'. The course description explains that students will learn to observe and represent reality through drawing, focusing on composition, proportions, and equilibrium. The course content is organized into three thematic units:

- TEMA 1: "SOBRE EL DIBUJO"**
 - 1.1 El ámbito del Dibujo
 - 1.2 El Dibujo en la educación artística
 - 1.3 La asignatura de Dibujo 1
- TEMA 2: LOS ELEMENTOS DEL DIBUJO**
 - 2.1 Encaje
 - 2.2 Equilibrio
 - 2.3 Proporción
- TEMA 3: VOCABULARIO BÁSICO**
 - 3.1 La línea
 - 3.2 La mancha

Each unit includes links for 'CONTENIDO TEÓRICO' and 'EJERCICIOS'. The interface also features navigation menus for 'Personas', 'Actividades', 'Buscar en los foros', and 'Administración', as well as a 'Contacto' section with a phone number and email address.

Programación de la asignatura

En esta materia se pretende como objetivos específicos, que el alumno conozca los elementos de estructuración de la forma, y los aplique en la construcción de sus imágenes atendiendo a sus valores expresivos y sus posibilidades de interpretación.

Que desarrolle su capacidad de observación y logre un encajado en la representación del modelo, orientándole debidamente en conceptos de proporción, equilibrio y movimiento.

Asimismo se intenta despertar su interés por las valoraciones del clarooscuro en la forma , para conseguir que domine técnicamente su representación y

adquiera, mediante el análisis y la composición de las formas, un sentido armónico en la organización del espacio en el plano.

La distribución de contenidos a lo largo del curso es la siguiente:

BLOQUE 1

Contenidos teóricos

El Dibujo como elemento estructurado de la forma.

Elementos técnicos en la configuración formal.

Valores expresivos de la línea.

La línea como elemento conformador de la idea.

Contenidos prácticos

Encaje, equilibrio y proporción.

Encaje, equilibrio y proporción de la forma a través de la línea modular.

Encaje, equilibrio y proporción de la forma a través de la línea caligráfica.

BLOQUE 2

Contenidos teóricos

La luz en el arte.

Aspectos técnicos del claroscuro en el dibujo.

La mancha como elemento estructurador de la forma.

Contenidos prácticos

Valoración de luces altas y sombras intensas: alto contraste.

Análisis del claroscuro y sus distintas valoraciones: escala de grises.

Utilización de la mancha en ejercicios con modelo vivo y fuera del aula.

BLOQUE 3

Contenidos teóricos

El espacio en el arte.

Espacio ilusorio y espacio real.

La composición en los grandes maestros.

Contenidos prácticos

Aplicación de los recursos necesarios para la representación de un espacio ilusorio con modelo.

Aplicación de los recursos necesarios para la representación de un espacio ilusorio arquitectónico.

Dibujo1 en Studium

Descripción de la plataforma Studium:

La plataforma Studium, está organizada en tres espacios:

En el primero, situado a la izquierda de la pantalla, se ofrece información general tanto de la asignatura, como de la plataforma.

En el segundo espacio central, se da información sobre la organización y desarrollo de la asignatura. Incluye básicamente información sobre contenidos teóricos, propuestas de trabajo y criterios de valoración.

Por último en el tercer espacio situado a la derecha de la pantalla, se informa sobre el desarrollo temporal de la asignatura a través de un calendario y de otros aspectos como, por ejemplo, novedades, eventos próximos...

Para organizar la asignatura de Dibujo 1 en Studium, se ha utilizado fundamentalmente el segundo espacio central, en el que se distribuye la documentación de la siguiente manera:

Contenidos teóricos: temas.

Imágenes que ilustran los temas

Contenidos prácticos: ejercicios.

Criterios de valoración

Imágenes como ejemplo de resultados de los ejercicios.

Bibliografía

Con esta disposición de contenidos, el alumno tiene en primer lugar, una idea general de la asignatura.

Conoce y dispone de los contenidos teóricos concretos, así como de la posibilidad de ampliarlos a través de la bibliografía recomendada.

Tiene las imágenes que acompañan cada tema.

Sabe qué ejercicios debe realizar y conoce resultados que le sirven como ejemplo para abordarlos, así como las fechas de realización y entrega de los mismos.

Los espacios primero y tercero (situados a la izquierda y derecha de la pantalla respectivamente), de momento sólo se han utilizado de manera informativa.

LENGUAJES ALTERNATIVOS CON LA GRÁFICA

The screenshot shows the Studium Campus Virtual interface. At the top, it displays the user's name 'BEATRIZ CASTELA SANTANO' and contact information. The main content area features a large abstract artwork with the title 'Lenguajes alternativos con la Gráfica' and the professor's name 'Prof. María Reina Salas Alonso'. Below the artwork, there are two main topics listed:

- Tema 1: Introducción al Grabado y a la Estampación "Técnicas de Grabado Directas" "Electrografía"**
 - Descripción de los procesos de grabado caligráfico, o grabado en talla, que no precisan del uso de un mordiente para crear las matrices. Se tratarán técnicas directas sobre metal como el grabado al buril, grabado a la punta seca, grabado a la manera negra y grabado con punteador eléctrico. El tema se centra en el desarrollo pormenorizado del grabado a la punta seca, y se contempla la alternativa de utilizar acetato como matriz.
 - Introducción a la Estampación y sus diferentes Recursos, con una matriz y con varias matrices.
 - Por último se aborda la Electrografía en combinación con la técnica del grabado a la punta seca.
 - Contenidos teóricos
 - Imágenes Tema 1
 - Primer ejercicio
- Tema 2: "Grabado en Relieve":**
 - Un recorrido por los procesos de grabado que utilizan este sistema de estampación, empezando por la xilografía como primer método histórico para la obtención de estampas. Se describe también el aguafuerte en relieve, así como las técnicas que surgen con la aparición de nuevos materiales, en especial el linóleo, cuya técnica se describe más detalladamente. El último capítulo trata sobre la electrografía y las técnicas de grabado en relieve.
 - Contenidos teóricos
 - Imágenes del tema
 - Segundo ejercicio

On the right side, there is a vertical column titled 'Nuestra Aula' containing several smaller images of artworks.

Objetivo general de la asignatura

En esta asignatura, se tratan cuestiones relativas al desarrollo de la creatividad a través de diferentes medios, como el grabado.

Los alumnos deberán aprender a decidir qué técnicas, con sus efectos propios, expresarán mejor lo que quieren contar, por tanto es imprescindible el conocimiento de los diferentes procesos en Grabado.

Tendrán que seleccionar, relacionar aspectos formales y en definitiva, investigar hasta encontrar el mejor modo de contar su idea.

Para ello utilizarán "herramientas" como la observación, el análisis y la reflexión, que junto con la imaginación, constituyen acciones que todo proceso creativo lleva implícitas.

FORMATO DEL CURSO:

1- Contenidos teóricos:

El temario.

Las imágenes

2- Secuenciación de la exposición de contenidos y realización de ejercicios prácticos.

Ejemplos gráficos.

3- Bibliografía:

Bibliografía sobre grabado.

Bibliografía sobre sintaxis de la imagen.

Bibliografía sobre creatividad.

4- Otras actividades fuera del aula: Encuesta

Proyecto

Documentación

Bocetos

Memoria

5- Calificaciones: evaluación.

Criterios de valoración.

Lenguajes Alternativos con la Gráfica en Studium

También para la organización de la asignatura Lenguajes Alternativos con la Gráfica en Studium, se ha utilizado fundamentalmente el segundo espacio central, en el que se ha distribuido la documentación de la siguiente manera:

Contenidos teóricos: temas.

Imágenes que ilustran los temas

Bibliografía

Criterios de valoración

Contenidos prácticos: ejercicios.

Imágenes ilustrativas del proceso técnico

Imágenes como ejemplo de los resultados

Criterios de valoración

Otras actividades: Encuesta
Proyecto

Documentación

Bocetos
Memoria



STUDIUM CAMPUS VIRTUAL

Ir a...

studium > Grabado > Recursos > Tercer ejercicio

Tercer ejercicio
Transferencia de fotocopia por disolución

- Posibilidad de realizar intervenciones directas sobre la fotocopia (véase el segundo ejercicio).
- Se transfiere la fotocopia al papel de grabado total o parcialmente, a través de disolución.
- Se termina de crear la imagen con técnicas de grabado en talla, como el grabado a la punta seca o el grabado a la punta candente, con la posibilidad de aplicar recursos de estampación.



UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

moodle

4- CONCLUSIONES

Los objetivos planteados en la solicitud de este Proyecto, fueron:

EN UNA PRIMERA FASE, la adaptación de los contenidos generales y específicos de las dos materias representativas de la formación en Bellas Artes, Dibujo y Grabado, con el fin inmediato de promover su difusión en la plataforma Studium. Esto implicaba la recopilación y estructuración de material muy variado como por ejemplo la elaboración de vídeos y fotografías digitales experimentales: acciones con los materiales y las técnicas con las que se construyen imágenes en las diferentes asignaturas impartidas, elaboración de fotografías digitales de apoyo significativo para completar los contenidos generales de las asignaturas...Así como la elaboración de vídeos y fotografías de escenas y momentos esenciales de las clases prácticas y teóricas para su presentación en la plataforma digital.

El desarrollo de la primera fase, ha dado como resultado:

- Adaptación de los contenidos teóricos para su difusión en Studium.
- Organización y estructuración de diferentes propuestas de trabajo para su posterior difusión en Studium.
- Obtención de un banco de imágenes representativas que ilustran y acompañan los contenidos teóricos de las asignaturas y su preparación para su difusión en Studium.
- Obtención de un banco de imágenes como apoyo a la descripción de los diferentes procesos técnicos y su posterior adaptación para la plataforma Studium.
- Recopilación y organización de imágenes de estudiantes, como resultado de los trabajos propuestos, y adaptación de las mismas para situarlas en Studium.

LA SEGUNDA FASE del proyecto, planteaba como objetivo inmediato, la presentación de las dos asignaturas elegidas en la plataforma digital Studium. Esta segunda parte del proyecto, implicaba como es lógico, el conocimiento de esta herramienta de aprendizaje para un óptimo rendimiento. Conocer sus recursos y posibilidades, es uno de los mejores resultados obtenidos ya que nos parece muy útil e interesante para el proceso de formación del estudiante, y el hecho de aprender e incluir este medio en nuestros métodos de enseñanza, ya supone un resultado óptimo.



The screenshot shows the Studium virtual campus interface. At the top, the logo 'STUDIUM CAMPUS VIRTUAL' is displayed. Below it, a breadcrumb trail reads 'studium > Grabado > Recursos > Imágenes del tema'. A table lists files with columns for 'Nombre', 'Tamaño', and 'Modificado'. The files include '0.jpg', '29 Durero.jpg', '30 Agustín Hirschvogel.jpg', '31 Rembrandt.jpg', '32 Jacques Callot.jpg', '33 CANALETTO.jpg', '34 McNeill Whistler.jpg', '35 Seymour Haden.bmp', '36 Eduard Hopper.jpg', '36.jpg', '37 Jim Dine.jpg', and 'Thumbs.db'. At the bottom left, the logo of the University of Salamanca is visible.

Nombre	Tamaño	Modificado
0.jpg	52.2Kb	23 de noviembre de 2009, 22:03
29 Durero.jpg	1.2Mb	3 de diciembre de 2009, 21:30
30 Agustín Hirschvogel.jpg	806.5Kb	3 de diciembre de 2009, 21:28
31 Rembrandt.jpg	1Mb	3 de diciembre de 2009, 21:28
32 Jacques Callot.jpg	395.2Kb	3 de diciembre de 2009, 21:28
33 CANALETTO.jpg	441.6Kb	4 de diciembre de 2009, 15:03
34 McNeill Whistler.jpg	376.1Kb	4 de diciembre de 2009, 15:03
35 Seymour Haden.bmp	1.5Mb	4 de diciembre de 2009, 15:02
36 Eduard Hopper.jpg	808.6Kb	3 de diciembre de 2009, 21:31
36.jpg	52.2Kb	23 de noviembre de 2009, 22:10
37 Jim Dine.jpg	833Kb	3 de diciembre de 2009, 22:16
Thumbs.db	87.5Kb	4 de diciembre de 2009, 15:03

- Publicación en Studium de la asignatura Dibujo 1.
- Publicación en Studium de la asignatura Lenguajes Alternativos con la Gráfica.

Podemos decir que a pesar de las limitaciones temporales y sobre todo materiales, dado que este proyecto no obtuvo ayuda económica, los resultados

obtenidos son altamente satisfactorios, no sólo por el cumplimiento de los objetivos iniciales propuestos, sino por todo lo que esta experiencia nos ha aportado y lo que supone para un futuro inmediato en cuanto al enriquecimiento y mejora de nuestra actividad docente.