



IES HUARTE DE SAN JUAN

PROYECTO STEAM

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO

ALUMNADO DE Pº BACH-TIC-ART

Hemos participado en este proyecto porque la parte creativa y artística tiene mucho que complementar a la ciencia. Que decir más, a lo que en 2006, Georgette Yakman expuso “la educación artística se debe al modelo educativo para dotarlo de un mayor peso creativo, quedando convertido en STEAM”. En 2008 se introdujo el término STEAM para plantear un nuevo paradigma educativo en el que la ciencia y tecnología se aúnan con las artes. Como sabemos, el término STEAM se trata de un modelo de aprendizaje interactivo y constructivista, basándose en el trabajo colaborativo y el desarrollo de proyectos. También creemos que La educación STEAM es un paradigma general de aprendizaje, que fomenta el aprendizaje a lo largo de la vida; es una educación práctica y realista.

La integración de la educación artística en la corriente STE(A)M aborda una nueva forma de aprendizaje convirtiendo las ganas de saber en el punto de partida para guiar el conocimiento y la búsqueda de satisfacción personal, aportando al docente el rol de cuestionar, ayudando a su desarrollo como investigador. Según Sousa y Pilecki, la creatividad, la capacidad crítica, la resolución de problemas, la competencia comunicativa y la autonomía, son destrezas que se ven favorecidas gracias a las artes y por todo esto hemos participado en este Proyecto.

Con nuestro proyecto STEAM hemos trabajado infinidad de criterios evaluables de muchas competencias pero vamos a enumerar y comentar los específicos de la materia de TIC aplicada al Arte como:

3. Digitalizar una fotografía o fotograma y aplicarle las correcciones y filtros adecuados para eliminar sus imperfecciones y mejorar su aspecto.

Este criterio trata de comprobar si el alumno/a es capaz de ajustar correctamente los parámetros de digitalización, identificar las deficiencias del original y realizar sobre la imagen digitalizada las transformaciones necesarias para corregirlas.
Ponderación 14,2

4. Planificar, desarrollar e imprimir diseños sencillos en los que se combinen elementos gráficos y tipográficos.

Se pretende comprobar si el alumno/a realiza una planificación lógica y coherente de la ejecución de un diseño, desarrollando decisiones y tareas como: elegir el programa idóneo, establecer las características adecuadas del plano o

imagen, usar las herramientas y técnicas más apropiadas, atender el destino final y usar sus características. Ponderación 14,2

5. Tratar creativamente una imagen digitalizada mediante filtros, transformaciones y manipulaciones para aumentar su interés.

Se trata de ver si el alumno/a hace un uso creativo de las posibilidades de proceso de imágenes que ofrece el ordenador evitando la aplicación indiscriminada y el abuso de efectos especiales. Ponderación 14,2

6. Resolver problemas de incompatibilidades de imágenes o planos realizados o procesados por diferentes equipos y programas mediante el uso de utilidades de conversión de formatos, de vectorización y de rastreado.

Ante el gran cúmulo de formatos, programas y sistemas que reina en el mundo de los ordenadores personales, este criterio pretende averiguar si el alumno/a es capaz de resolver con éxito los problemas que se plantean tan a menudo, cuando se intercambia información entre usuarios de equipos diferentes o se intenta abrir en un programa archivos procedentes de otro. Ponderación 14,2

Impacto en los Alumnas:

Una vez planteado, nuestra colaboración con este proyecto, las alumnas tomaron la iniciativa para realizar un guión de como grabaríamos nuestros experimentos con los nuevos materiales. Primero pensaron en preguntar directamente a sus compañeros del año pasado para conseguir una explicación más cercana y luego desarrollaron el resto. Es decir, tomaron la iniciativa del grupo fueron como las líderes del mismo.

Han sido unas sesiones muy motivadoras para ellas y han disfrutado de temas que por ser de bachillerato artístico les quedaban muy lejos.

Impacto en los Alumnos: Ellos propusieron la realización de nuevos materiales, con la finalidad de intentar inventar alguno que fuera más óptimo para su empleo. Les gustó más la parte práctica de elaboración de dichos materiales, con la realización de moldes, que las pruebas a las que los sometimos. El montaje audiovisual les ha encantado quizás por su inclinación artística y de trabajo con la imagen. Lo han valorado como una experiencia positiva.

A nivel general, creo que hemos aprendido y que con estos proyectos se hace la Ciencia, más cercana e interesante. Lo están consiguiendo.

Muchas gracias.