IES HUARTE DE SAN JUAN

PROYECTO STEAM

DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS Y DIBUJO

Profesor Fco. Javier Ruiz Abel.

ALUMNADO DE 4º ESO A

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 centrarnos en la siguiente situación de aprendizaje:

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PROYECTO ESERO

1. IDENTIFICACIÓN

CURSO: 4º A DISEÑANDO MODA SPACE
TEMPORALIZACIÓN: Segundo Trimestre.

2. JUSTIFICACIÓN

Para potenciar la creatividad, originalidad y eliminar los estereotipos de vestuario espacial mediante diseños de moda originales con materiales reciclados que serían suplantados por nuevos, específicos y técnicos material del futuro.

3. DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Se realizarán trajes espaciales, con materiales reciclados, dejando constancia del proceso para el diseño de los mismos de forma muy creativa y mediante una realización cooperativa.

4. CRITERIO

EPVA1.4 Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.

SABERES BÁSICOS

Concepto de diseño y su importancia en la actualidad.

Elementos y finalidades de la comunicación visual.

Funciones del diseño.

Ámbitos del diseño: Diseño industrial, de espacios, diseño textil, diseño gráfico y publicitario.

Análisis y descripción de los elementos del diseño.

La simplificación de la imagen: el logotipo

Proceso de un proyecto de diseño.

Tipografía.

Simbolismo del color. Su aplicación al diseño.

La importancia de las nuevas tecnologías en el diseño y aplicaciones prácticas en un proyecto.

5. METODOLOGÍA

Se realizará una metodología ABP donde el alumnado deberá realizar una infografía de diseño textil trabajando los saberes básicos comentados en la introducción al proyecto. Así mismo debe recoger en cualquier soporte informático el proceso creativo (bocetos, croquis, patronaje, obra final…) hasta el resultado final.

6. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

6 sesiones Lectivas: 1ª Introducción al proyecto, 2º Investigación, 3º Creación, 4º Realización, 5º Realización, 6º Presentación y Evaluación del Proyecto.

ACTIVIDADES (Presentación Introducción, Infografía Diseño Textil, Bocetos, Vídeo proceso realización, formulario google)

EJERCICIOS: Bocetos y diseños previos.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA.

Atención personalizada del alumnado ANEE

8. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

Encuesta Google Drive.

INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN
RÚBRICA
IN SU BI NT SB

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE
Formulario Google

Impacto en los Alumnas:
Una vez planteado, nuestra colaboración con este proyecto, las alumnas tomaron la iniciativa para realizar un guión de como se enfrentarían a el. Tomarían evidencias de cada uno de los pasos realizados y grabarían incluso un desfile final con algún resultado final.

Han sido unas sesiones muy motivadoras para ellas y han disfrutado de temas que se salen de su desarrollo normal de clase.

Impacto en los Alumnos: Ellos propusieron la realización con materiales reciclados, pero con la finalidad de intentar inventar alguno que fuera más óptimo para su empleo espacial. Les gustó más la parte práctica de elaboración de dichos materiales, aunque no se consiguió elaborar ninguno. El montaje visual del proyecto les ha encantado quizás por su atracción por las pantallas y el 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.