

B.8

FLORA RACIONERO SILES
BLAS SEGOVIA AGUILAR

LA OBRA DE ARTE COMO RECURSO EDUCATIVO: EL GUERNICA DE PICASSO

DESCRIPCIÓN

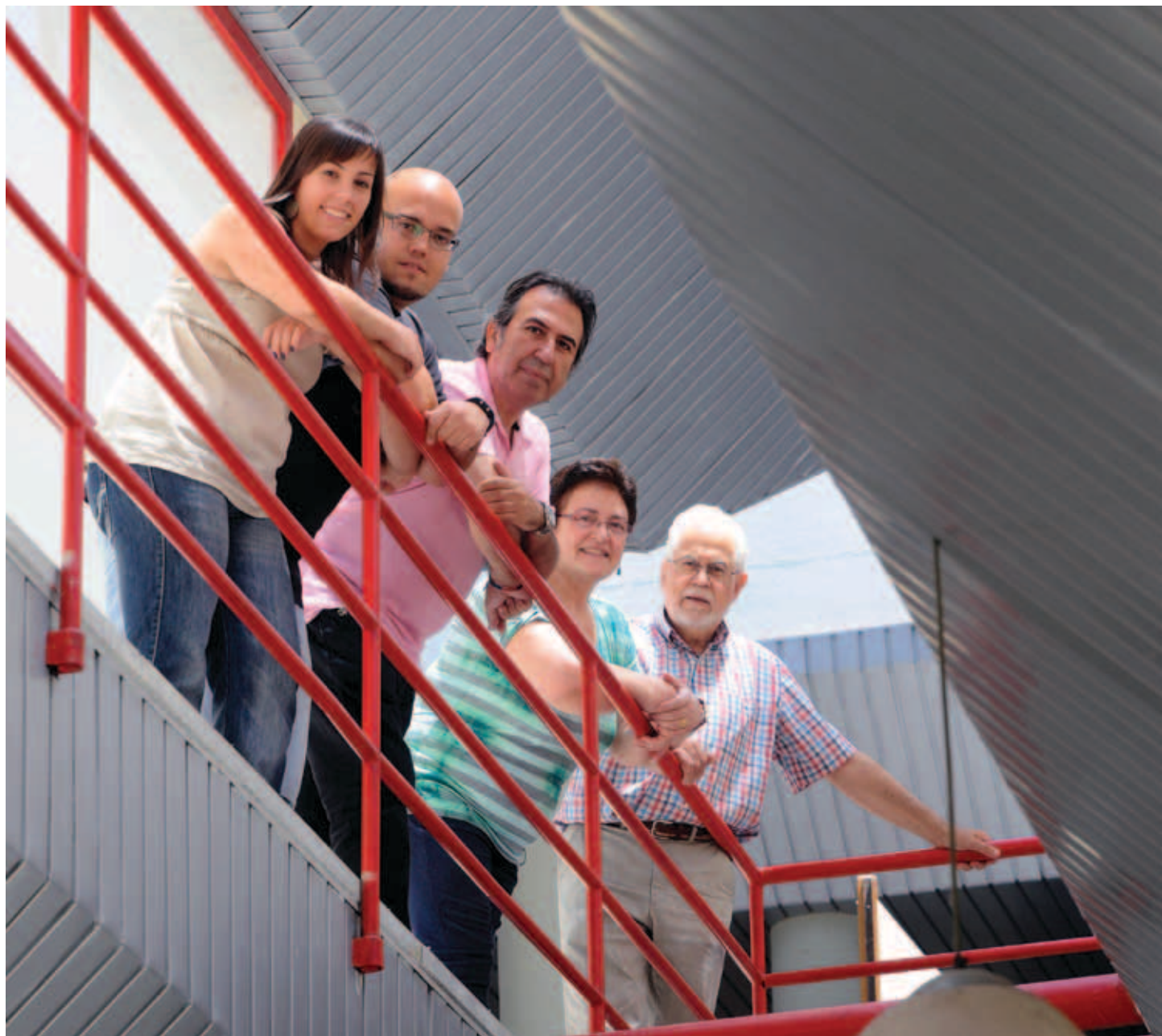
El punto de partida del proyecto es el Guernica, cuadro de Pablo Picasso, sobre el que se ha elaborado material multimedia que se aplica en distintos niveles educativos y con un enfoque multidisciplinar. Su puesta en marcha ha contado con un presupuesto de 6.800 euros.

ACTUACIÓN (OBJETIVOS, ESTRATEGIAS, PROCESO). MATERIAS TRANSVERSALES EMPLEADAS

Al ser la obra de arte contemporáneo más relevante, la iniciativa toma el Guernica como base sobre la que desarrollar actividades educativas innovadoras dentro del modelo de enseñanza-aprendizaje. Se trata, por tanto, de un modelo pedagógico de carácter integrador que puede utilizarse en áreas que, hasta el momento, se desarrollan de manera independiente: Didáctica, Psicología, Educación Artística, Historia, Música, Educación Mediática y las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Es el grupo docente Signos de la Universidad de Córdoba el que se ha encargado de poner en marcha el proyecto, al que también se han sumado profesores invitados de otras instituciones académicas, además del alumnado de las titulaciones de Magisterio de la Facultad de Ciencias de la Educación.





Tras el diseño del proyecto, se trabajó con el alumnado usando las recreaciones plásticas del citado cuadro. También se programaron una serie de representaciones corporales de los estudiantes con fondos musicales, se proyectaron vídeos del profesorado y se utilizaron recursos informáticos para la elaboración del material multimedia. Durante la ejecución de todas estas prácticas se utilizaron diversas materias transversales, como la Educación Mediática, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, junto a la Educación para la Paz y los Derechos Humanos.

RESULTADOS OBTENIDOS

Impacto: repercusión docente

Las múltiples posibilidades como recurso educativo de esta herramienta, materializada en soporte digital, se han puesto de manifiesto en las asignaturas Educación Mediática y Aplicaciones Educativas de las Tecnologías de la Información y Educación Plástica y Visual; ambas se imparten en el segundo curso de Educación Primaria del grado de Maestro de la Universidad de Córdoba.

Contenido innovador

La posibilidad de articular materias dispares con un elevado grado de coherencia es una de las grandes aportaciones del proyecto. No en vano, el punto de partida es una obra de arte, desde el que se desarrolla una estructura de trabajo coherente elaborada con lenguaje multimedia. Éste, además, cuenta con una metodología para abordar la comprensión de la obra de arte con actividades que se pueden adaptar a diferentes niveles educativos.

Beneficiarios de la actuación

Lo que permite esta iniciativa es que el profesorado disponga de un material adecuado de refuerzo a los contenidos establecidos en las asignaturas y, además, como recurso de conocimiento trasversal. El alumnado, por su parte, se beneficia del proyecto al contar con documentación en formato digital que puede consultar y utilizar en cualquier momento. Pero no sólo el profesorado y los estudiantes se pueden aprovechar de esta iniciativa, también se pueden servir instituciones culturales como los museos.

SOSTENIBILIDAD: ELEMENTOS QUE PERMITEN LA DURACIÓN DEL PROYECTO

El Guernica de Picasso es y será una obra atemporal, lo que confiere un valor estable al proyecto. Además, la puesta en marcha de la iniciativa ha dado a paso a la creación de un blog <http://blogguernica.blogspot.com>, que permite su difusión y actualización.

IDENTIFICACIÓN DE LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DOCENTES A LAS QUE DA COBERTURA EL PROYECTO. ADAPTACIÓN AL PROCESO DE CONVERGENCIA

Con el desarrollo de esta propuesta se ofrece un material que sirve como recurso educativo principalmente a las disciplinas de Didáctica, Educación Artística, Historia e Historia del Arte, Educación Mediática y Derechos Humanos. Además, el proyecto forma parte de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, básicas en el proceso de convergencia y fomenta, además, el trabajo en equipo.

AVANCES CONSEGUIDOS GRACIAS AL PROYECTO

El trabajo en equipo de docentes de distintos departamentos es uno de los logros del desarrollo de esta herramienta, mientras que desde el punto de vista académico ha conseguido disponer de un material digitalizado para la asignatura Educación Mediática y aplicaciones educativas de las Tecnologías de la Comunicación del segundo curso del grado de Maestro de Educación Primaria, que también se ha usado –y ha generado buenos resultados– en la materia Educación Plástica y Visual de la misma titulación.