

INVESTIGACIÓN

<http://dx.doi.org/10.15198/seeci.2018.46.117-125>

Recibido: 15/08/2017 --- Aceptado: 14/10/2017 --- Publicado: 15/07/2018

**ACERCÁNDONOS AL DIBUJO A TRAVÉS DE UN PROYECTO
AUDIOVISUAL**

**APPROACHING THE DRAWING THROUGH AN AUDIOVISUAL
PROJECT**

Antonio Horno López¹: Universidad de Jaén. España.

ahorno@ujaen.es

Joaquín David Garrido Parrilla: Universidad de Jaén. España.

jdcinematografia@gmail.com

RESUMEN

Es bien conocido la apuesta de la educación por la innovación y unas metodologías de aprendizaje que vayan más allá de los recursos tradicionales utilizados dentro de las aulas. El uso de nuevas tecnologías, la incorporación de sonido, imagen y movimiento, crea un nuevo recurso metodológico que permite la integración y participación del alumnado en las actividades de clase. En este trabajo se analizan las ventajas e inconvenientes encontrados durante la ejecución de un proyecto audiovisual en la asignatura "Las Artes Plásticas y Cultura Audiovisual en Educación Primaria" en la Universidad de Jaén, en el que a través de la incorporación de las herramientas digitales más actuales y la disposición de los alumnos en grupos de trabajo se ha logrado fomentar el trabajo cooperativo y el interés de unos estudiantes saturados, en muchas ocasiones, por los trabajos teóricos y las clases magistrales.

PALABRAS CLAVE: Medio audiovisual; Cortometraje; Dibujo; Comunicación audiovisual; Artes Plásticas; Storyboard; TIC.

ABSTRACT

It is well known that education is committed to innovation and learning methodologies that go beyond the traditional resources used within the classroom. The use of new technologies, the incorporation of sound, image and movement, creates a new methodological resource that allows the integration and participation of students in classroom activities. This work analyses the advantages and disadvantages found during the execution of an audiovisual project in the subject "Plastic Arts and Audiovisual Culture in Primary Education" at the University of Jaén. Through the incorporation of the most up-to-date digital tools and the structuring in work teams, it has been possible to promote cooperative work and the interest of students, often saturated by theoretical work and master classes.

¹ **Antonio Horno López:** profesor Ayudante Doctor del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la Universidad de Jaén. **Correo:** ahorno@ujaen.es

KEY WORDS: Audiovisual medium; Short film; Drawing; Audiovisual communication; Plastic Arts; Storyboard; ICT.

APROXIMANDO-NOS AO DESENHO ATRAVES DE UM PROJETO AUDIOVISUAL

RESUME

É bem conhecido a aposta da educação pela inovação e umas metodologias de aprendizagem que vão mais além dos recursos tradicionais utilizados dentro das aulas. O uso de novas tecnologias, a incorporação de sons, imagem e movimento, cria um novo recurso metodológico que permite a integração e participação dos alunos nas atividades de classe. Neste trabalho se analisam as vantagens e inconvenientes encontrados durante a execução de um projeto audiovisual na matéria Artes Plásticas e Cultura Audiovisual na Educação Primária na Universidade de Jaén, na qual através da incorporação das ferramentas digitais mais atuais e a disposição dos alunos em grupos de trabalho conseguiram fomentar o trabalho cooperativo e o interesse de estudantes saturados, em muitas ocasiões, pelos trabalhos teóricos e as aulas magistrais.

PALAVRAS CHAVE: Meio audiovisual; Curta-metragem; Desenho; Comunicação audiovisual; Artes plásticas; Storyboard; TIC

Cómo citar el artículo

Horno López, A.; Garrido Parrilla, J. D, (2018). Acercándonos al dibujo a través de un proyecto audiovisual. [Approaching the drawing through an audiovisual project] Revista de Comunicación de la SEECI, 46, 117-125. doi: <http://doi.org/10.15198/seeci.2018.46.117-125>. Recuperado de <http://www.seeci.net/revista/index.php/seeci/article/view/512>

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, resulta prácticamente inevitable el contacto con la tecnología y los medios de comunicación. Vivimos en un mundo donde páginas Webs, como *YouTube*, y un buen número de aplicaciones para el teléfono móvil se están convirtiendo en el principal pasatiempo de los más jóvenes y en las herramientas más habituales de su consulta en la resolución de problemas. Una época donde el predominio tecnológico en la vida cotidiana de cualquier persona es más que evidente, llegando al punto en que con tan solo un "clic" podemos tener cualquier tipo de información a nuestro alcance. Así pues, parece inevitable la necesidad de adaptarnos a los nuevos tiempos incorporando las herramientas más actuales, como la disponibilidad de Internet, las aplicaciones audiovisuales o el formato digital, a las actividades de clase y así acercar un medio propio del entretenimiento al ámbito docente.

La industria creativa del entretenimiento digital ha desarrollado herramientas que cumplen no solo los fines propios del ocio o la distracción, sino que también

abarcaban objetivos específicos que podrían aprovecharse en el campo de la educación, pudiéndose valorar dentro del entorno del aprendizaje escolar y universitario. Es el caso de la plataforma *YouTube*, un escaparate de material audiovisual donde el conocimiento ya no es lineal, sino interrelacionado, interactivo y enriquecedor para unos estudiantes cuya principal fuente de consulta son los vídeos de esta página Web (Lucero Martínez, 2016), presentando el medio audiovisual como algo cercano y con posibilidad de uso para cualquier persona.

Aunque frecuentemente se asocia el uso de material audiovisual con disciplinas propias del ámbito artístico, varios estudios revelan que su incorporación puede ser factible en cualquier tipo de materia (Triadó, 2008) o nivel académico (Aguaded y Sánchez, 2008), no solo como complemento metodológico, al utilizar fragmentos de películas, series o documentales que exponen algún contenido instructivo específico de la asignatura, sino también como propuesta práctica para unos estudiantes cuyo perfil académico, en principio, nada tiene que ver con materias tecnológicas y audiovisuales (Díaz, 2014).

Autores como Fernández y García ya subrayaban la importancia del estudio de este tipo de recursos en el ámbito educativo:

Nadie pone en duda el papel tan fundamental que tienen los medios de comunicación en nuestras vidas. Si prensa, radio y televisión conviven y participan en el proceso de globalización de las sociedades, es lógico pensar que desde diferentes sectores educativos, pedagógicos y familiares se empiecen a plantear la importancia que deben de tener en el proceso educativo la presencia de los medios de comunicación (Fernández y García, 2001, p. 12).

Así pues, parece que urge una llamada de atención sobre la necesidad de incluir los medios de comunicación como instrumentos de estudio, de modo que las nuevas generaciones dispongan de las herramientas correctas de transmisión de sus propias ideas. Pero también, para comprender y hacer crítica fundamentada de los mensajes que exponen los mismos medios de comunicación (Contín y Aguaded, 2002).

A partir de estas premisas, durante el curso académico 2016-2017 se propuso a los alumnos de la asignatura "Las Artes Plásticas y la Cultura Audiovisual en Educación Primaria", perteneciente a segundo curso del Grado en Educación Primaria en la Universidad de Jaén, la realización de un cortometraje, de unos cinco minutos de duración, cuyo tema principal estuviese fundamentalmente vinculado al sistema educativo y con el que se pretendía adecuar las actividades prácticas y la metodología de esta disciplina a un modelo de estudio del lenguaje artístico y audiovisual capaz de atraer el interés del alumnado y favorecer el trabajo cooperativo, y ello sin perturbar las competencias generales y los objetivos específicos exigidos en la Guía Docente de dicha materia.

2. ANTECEDENTES Y OBJETIVOS

Al inicio del curso académico, y a fin de conocer el grado de aceptación de los estudiantes a la educación artística, se realizó un pequeño test sobre sus conocimientos de dibujo y la dinámica clásica de la educación artística llevada a cabo durante los últimos años en la materia de "Las Artes Plásticas y Cultura Audiovisual en Educación Primaria". El resultado de dicha encuesta mostró una absoluta falta de preparación y disposición del alumnado de Educación Primaria hacia el campo de las artes plásticas, quizás debido a la idea conservadora de las enseñanzas artísticas en un modo tradicional que puede resultar poco atractivo para unos alumnos totalmente desmotivados hacia una disciplina que, en principio, consideran completamente ajena a sus intereses. Si su formación en Educación Primaria está enfocada principalmente a la docencia, ¿de qué les servirá el dibujo, la pintura o cualquier otro proceso artístico en su futuro profesional?

Sin embargo, la importancia de la educación artística en la escuela es algo que está fuera de toda duda. El artista neoyorquino Lichtenstein ya expresaba, en un vídeo presentado en el MoMa (Museum of Modern Art) en 1987, que el dibujo era una manera de describir los pensamientos de una forma rápida y eficaz. Así pues, y teniendo en cuenta esa carencia en los estudios previos al universitario, resulta lógico pensar que tanto en los Grados de Educación Infantil como en Primaria es necesario incidir en actividades que fortalezcan las cualidades artísticas y creativas de un alumnado que, en el futuro, posiblemente se ayudarán de imágenes, vídeos y dibujos para la exposición de sus clases. Unas actividades que huyan totalmente del dibujo académico y de ejercicios de reproducción de imágenes reales y, por el contrario, les presente el medio artístico como un lenguaje propio capaz de transmitir ideas.

Además, desde el punto de vista del interés formativo de los estudiantes de Educación Primaria es conveniente conocer estrategias más creativas de aprendizaje, basadas por ejemplo en la utilización de las nuevas tecnologías o los medios audiovisuales como instrumento pedagógico.

A partir de estas ideas y al objeto de tratar de cambiar esa desmotivación e intentar fomentar las actitudes creativas y didácticas del alumnado, se propuso la realización de un proyecto audiovisual completo en el que junto a la grabación y edición de vídeo también tendría cabida el dibujo a través del diseño de un *storyboard*—aunque en principio los estudiantes no fueran conscientes de ello—.

Los propósitos generales que se persiguen con el desarrollo de este proyecto son los siguientes:

- Adquirir recursos y herramientas que ayuden a desarrollar estrategias educativas.
- Elaborar recursos didácticos y material educativo para la formación.
- Fomentar estrategias creativas a través de la incorporación de vídeos y actividades de carácter audiovisual.
- Iniciarse en el manejo de la edición de vídeo y el lenguaje audiovisual para su

- comprensión y aplicación didáctica.
- Favorecer el trabajo en equipo y el auto-aprendizaje.
- Captar la atención del alumnado y adecuar la metodología de enseñanza a los nuevos tiempos.

3. METODOLOGÍA

Como primer paso en la realización del proyecto audiovisual propuesto, se recomendó a los estudiantes que configuran grupos de cinco o seis personas. Cada equipo empezaría con una breve "lluvia de ideas" de los conceptos que querían tratar en sus respectivos cortometrajes, preferentemente temas con cierta intencionalidad didáctica o relacionados con el sistema educativo. Un sencillo ejercicio que acercó la realidad social al aula, favoreciendo la intervención y participación de los alumnos y su implicación personal por el trabajo que desarrollarían durante el resto del curso. Esta participación inicial era imprescindible para el desarrollo del proyecto, ya que un hecho importante a la hora de motivar a los alumnos e involucrarlos en el proceso de enseñanza-aprendizaje es este tipo de prácticas grupales en las que ellos mismos se atribuyen el mérito de su propio aprendizaje (Blázquez, 1994). Para esta actividad, se dedicó una clase completa y los resultados fueron muy diversos entre los distintos grupos, pues mostraron interés en temas relacionados con la educación medioambiental, el *bullying* y la violencia de género, entre otros.

Una vez planteada la historia del cortometraje era necesario que expusieran gráficamente cómo la contarían en la pantalla. De este modo se les incorporó en sus actividades, de un modo sutil, el dibujo a través del diseño de un *storyboard*. Con esta práctica, cuya duración sería de una o dos semanas aproximadamente, el dibujo se presentaba ahora de una forma diferente, como un lenguaje gráfico necesario para trasladar al papel las propias ideas e inquietudes del grupo.

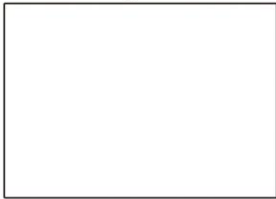





Nombre del Proyecto:		Nº de Pág:
		
Plano: _____ Descripción: _____	Plano: _____ Descripción: _____	Plano: _____ Descripción: _____
		
Plano: _____ Descripción: _____	Plano: _____ Descripción: _____	Plano: _____ Descripción: _____

Imagen 1: Plantilla Storyboard. Fuente: Elaboración propia.

El formato en plantilla del *storyboard* parecía ser idóneo para que los estudiantes, sin hábito o vocación alguna por el dibujo, comenzaran a tomar contacto con este medio artístico. Curiosamente, durante estos días y después de mostrarles algunos ejemplos e incluso dibujar junto a ellos, muchos comenzaron a interesarse por las técnicas propias de la ilustración, como el entintado y el coloreado, a objeto de mejorar la apariencia final de sus trabajos.

A través de ejemplos de películas y series popularmente conocidas, como “El Señor de los Anillos” (dir. Peter Jackson, 2001), “Parque Jurásico” (dir. Steven Spielberg, 1993) o la aclamada serie de la HBO “Juego de Tronos” (2011), entre otras, se les inició de forma paralela en los conceptos básicos y teóricos del lenguaje audiovisual —tipos de planos, el ritmo del montaje, la simbología del color, los efectos de iluminación, la música, etc.—, así como a su correcta aplicación y aprovechamiento en la producción de un cortometraje.

Por último, con la historia correctamente estructurada plano a plano en el *storyboard*, se procedió a iniciar el proceso de grabación y edición, el cual se desarrollaría en unas tres o cuatro semanas de clase. La mayoría de las grabaciones se realizaban fuera del horario de la asignatura, utilizando las clases para revisar todo el material bruto y seleccionar o reemplazar aquellas partes que finalmente fuesen a ser utilizadas para el vídeo.

Cabe destacar que este intercambio de ideas resultó en un aprendizaje mutuo entre el profesor y los alumnos. También señalar el hecho de que, si bien el Departamento puso a su disposición varias cámaras digitales, normalmente utilizadas para la explicación de algunos contenidos prácticos de la asignatura, todos los grupos fueron autosuficientes y capaces de conseguir sus propios medios de grabación, tanto con cámaras fotográficas como con móviles de última generación, que cumplían las exigencias impuestas de formato panorámico (16:9) y una resolución de alta calidad (1080 Full HD). Un aspecto que refuerza el hecho de que los recursos audiovisuales se están convirtiendo en un medio cercano y familiar para los jóvenes de hoy, los cuales tienen a su disposición todo tipo de herramientas que pueden ser aprovechadas en el aula.

4. DISCUSIÓN

Para conocer el grado de satisfacción de los estudiantes con el desarrollo de las clases y comprobar si realmente la incorporación de medios audiovisuales en los ejercicios prácticos suponía un aliciente que, además, fomentara el aprendizaje colaborativo, al finalizar el curso, se les proporcionó un cuestionario con seis preguntas que abarcaban las diferentes cuestiones relacionadas con la nueva metodología planteada en la asignatura. En cada una de las preguntas, se les solicitaba una valoración simple de si estaban o no de acuerdo con lo indicado y un apartado en el que poder justificar sus respuestas, de modo que se pudiese conocer con más precisión la valoración dada a cada pregunta.

El cuestionario facilitado fue el siguiente:

1. ¿Considera que las actividades propuestas le han ayudado en su formación como futuro docente?
2. ¿Cree que la incorporación de actividades audiovisuales ha fomentado su participación en clase?
3. ¿Cree que la práctica planteada ha fomentado el trabajo en equipo?
4. ¿Le parece coherente la metodología utilizada con los contenidos de la asignatura?
5. En relación a otros métodos docentes, ¿considera acertado el procedimiento usado para la explicación de contenidos en esta asignatura?
6. En general, ¿está satisfecho con la metodología docente empleada en clase?

A pesar de que la asignatura había finalizado hacía ya algunos meses, 40 estudiantes respondieron al cuestionario y en muchos casos justificaron cada una de las respuestas, ofreciendo la posibilidad de valorar y hacer un estudio a partir de esta experiencia docente.

De un total de 240 respuestas, hubo solo cuatro respuestas negativas, dos de ellas correspondientes a la primera pregunta y otras dos referentes a la quinta cuestión planteada.

En relación a las respuestas negativas en la primera y quinta pregunta: ¿Considera que las actividades propuestas le han ayudado en su formación como futuro docente? y ¿Considera acertado el método usado para la explicación de contenidos en esta asignatura?, las respuestas no añadían justificación en tres de los cuatro casos. Sin embargo, una de ellas aconsejaba el incluir algo más de contenido teórico relacionado con su formación como futuros docentes. Por ello, para suplir las carencias que podrían haberse producido en relación a estas cuestiones, y teniendo en cuenta la disciplina del Grado en el que se imparte la asignatura, quizás una solución para futuros cursos podría ser el ampliar el bloque teórico con aspectos que profundicen más en el uso y aprovechamiento de los recursos audiovisuales como material docente complementario, evitando de este modo enfocar la práctica únicamente en una actividad artística o creativa.

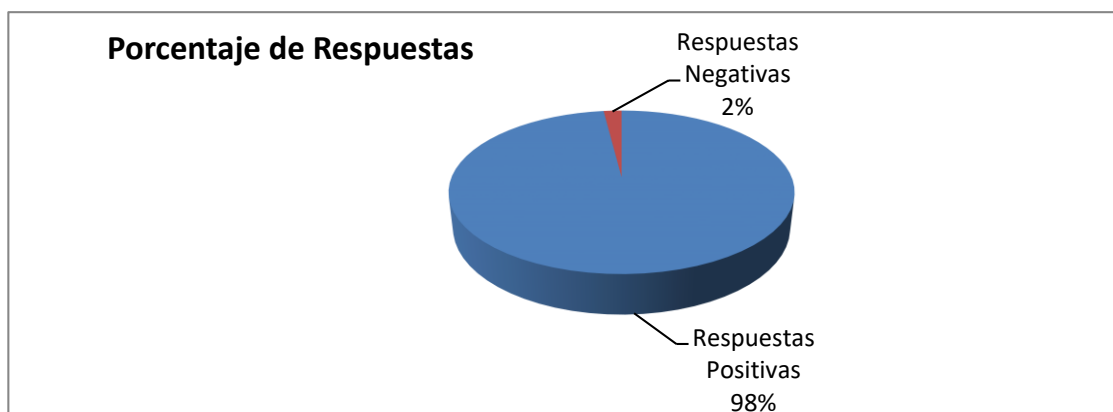


Gráfico 1: Porcentaje de respuestas positivas y negativas. **Fuente:** Elaboración propia.

El resto de las respuestas fueron positivas (más del 98%) y que demostraba claramente el alto nivel de aceptación del proceso metodológico utilizado. Pero, además de los comentarios justificativos a sus respuestas afirmativas al prototipo de actividad planteada es posible destacar, de una forma general, que los estudiantes se muestran agradecidos con todos aquellos aspectos relacionados con una evaluación por proyectos, así como una docencia más personalizada que favorezca la implicación activa del alumnado y un acercamiento más práctico, llamativo y motivador al trabajo colaborativo. Igualmente, resulta interesante la opinión generalizada de que la asignatura les había aportado un punto de vista diferente, ameno y atractivo sobre las artes plásticas y la cultura audiovisual.

5. CONCLUSIONES

Este trabajo ha propuesto una nueva metodología de enseñanza en la que se aprovecha el medio audiovisual como herramienta didáctica complementaria y como actividad práctica. En este sentido, se propuso la elaboración de un proyecto audiovisual por equipos, de un máximo de seis miembros, en la asignatura "Las Artes Plásticas y la Cultura Audiovisual en Educación Primaria" de segundo curso del Grado de Educación Primaria. Los resultados obtenidos de esta experiencia didáctica ponen claramente de manifiesto que la incorporación de fragmentos de vídeos de películas, y series popularmente conocidas, como modelo de los contenidos más importantes del curso y la inclusión de prácticas artísticas de carácter audiovisual, promueven una participación colaborativa y motivadora de los estudiantes. Unos resultados que pueden diferir cualitativamente de los obtenidos con los métodos clásicos de aprendizaje, lo que permite dar a la incorporación de medios audiovisuales a la docencia un criterio positivo de validez capaz de captar la atención del alumnado y favorecer el trabajo en equipo.

6. REFERENCIAS

- Aguaded Gómez, J.I. & Sánchez Carrero, J. (2008). Niños y adolescentes tras el visor de la cámara: experiencias de alfabetización audiovisual, en *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 14, 293-308.
- Blázquez, F. (1994). Propósitos informativos de las nuevas tecnologías de la información en la formación de maestros, en Blázquez, F., Cabero, J. y Loscertales, F. (Coords). *Nuevas tecnologías de la información y comunicación para la educación*. Sevilla: Alfar, 257- 268.
- Contín, S. & Aguaded, J.I. (2002). Jóvenes, aulas y medios de comunicación. Propuestas prácticas mediáticas para el aula, en *Ámbitos, revista andaluza de Comunicación*, 493-496.
- Díaz, A. M. (2014). El cortometraje: una alternativa educativa, en *Pulso: revista de educación*, 37, 191-207.
- Fernández García, T. & García Rico, A. (2001). *Medios de comunicación, sociedad y educación* (1ª ed.), Castilla La Mancha: Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha.

Lucero Martínez, J.A. (2016). Del libro de texto a YouTube; una aproximación a las nuevas tecnologías ya las nuevas formas de aprendizaje, en *RESED. Revistas de Estudios Socioeducativos*, 4 (S2), 185-187.

Triadó Ivern, X.M. (2008). El aprendizaje en ciencias sociales mediante el uso de casos audiovisuales. Un instrumento de aprendizaje, motivación y mejora de las competencias conceptuales. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 11, 1-6.

AUTORES

Antonio Horno López

Doctor en Bellas Artes y Premio Extraordinario de Doctorado por la Universidad de Granada, en la actualidad es Profesor Ayudante Doctor en el Área de Dibujo del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad de Jaén. Su línea de investigación se ha centrado fundamentalmente en el campo de la animación, dando lugar a numerosas publicaciones en revistas nacionales e internacionales de reconocido prestigio. Autor del libro "El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla" de Diábolo Ediciones, dirige y coordina el curso de posgrado de la Universidad de Granada "Animación Japonesa. Historia, estética y proceso de producción".

Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-5397-0516>

Joaquín David Garrido Parrilla

Graduado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Granada y doctorando de la Universidad de Jaén. Máster en Cine digital por la Escuela Internacional de Cine de Filosofía y Máster de Profesorado de Educación Secundaria por la Universidad de Jaén. Actualmente es profesor del Máster de Cinematografía de la Escuela de Cine de Filosofía de Granada. Su línea de trabajo se basa en el estudio de los Medios de Comunicación y su influencia en la Sociedad y la Educación.