

## **Proyecto eTwinning para FP ‘#Fishes’: intercambio de arte y diseño gráfico para promover Derechos Humanos, paz y tolerancia**

*Un proyecto de intercambio de arte para Formación Profesional donde han participado el IES Veles e Vents del Grau de Gandia (València), la 1st Vocational Lyceum of Ierapetra (Grecia) i el Lycée Provincial des Sciences et Technologies de Soignies (Bélgica).*

#Fishes es un proyecto de colaboración en el cual han participado un total de 45 alumnos, 6 docentes y 3 institutos de FP de diferentes países europeos; España, Grecia y Bélgica. El objetivo principal ha sido la promoción de los derechos humanos, la paz y la tolerancia a través del arte y el diseño gráfico. Una iniciativa centrada en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU, concretamente en el objetivo 16: Paz, Justicia e Instituciones Fuertes.

Uno de los docentes españoles participantes y fundador del proyecto, Jordi Martí del IES Veles e Vents del Grau de Gandia (València), nos cuenta la experiencia de esta iniciativa.

Otros objetivos principales que incluye el proyecto han sido mejorar las habilidades de comunicación visual, trabajar con diferentes técnicas de arte, aprender los Objetivos de Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas, mejorar la comunicación en inglés y aumentar la motivación del alumnado mediante un proyecto profesional a nivel europeo.

Para ello, se han desarrollado ocho actividades perfectamente estructuradas y organizadas temporalmente con las que el alumnado ha aprendido paso a paso todas las fases de creación de un proyecto de comunicación visual.

### 1. Estudio del contexto “*We are one*”

Se trata de una primera fase del proyecto centrada en una actividad de motivación (escucha y análisis de la canción ‘Love’ de Imagine Dragons interpretada por *Play for Change*) y una actividad de estudio del contexto del proyecto, el objetivo 16 de los ODS de Naciones Unidas, mediante la visualización de vídeos, lectura en inglés y debate en clase.

### 2. Investigación

En esta segunda fase, el alumnado debía pensar como ser capaz de poder representar el contexto analizado anteriormente mediante un proyecto de arte y comunicación visual. La única premisa que se dio fue la de plantear la intervención artística dentro de una plantilla que represente la silueta de un pez.

Mediante la creación de actividades individuales, realizaron una investigación previa con búsqueda de referentes artísticos, elaboraron una lluvia de ideas y crearon cada uno tres eslóganes diferentes que pudieran representar el contexto del proyecto dentro de la plantilla elegida previamente.

### 3. Sketch

Una vez realizadas las actividades anteriores, realizaron un esbozo (*sketch*) del proyecto final. Esta actividad consistió en materializar todas las ideas en mente con papel y lápiz. Una actividad esencial que les ayudó mucho a diseñar, componer y plasmar su idea de proyecto final, para posteriormente analizar como representarla mejor y decidir si funcionaba o no.

#### 4. Proyecto artístico

Después de validar el sketch por los docentes, pasamos a la fase de diseño del proyecto final. En este sentido, el alumnado griego utilizó una técnica de arte basada en colorear el pez con lápices de colores, el alumnado belga utilizó la misma técnica y añadió técnicas como el cómic o el arte manual y finalmente, el alumnado español aportamos la técnica de arte digital y diseño gráfico mediante Adobe Photoshop. En nuestro caso, el proyecto se realizó de forma multidisciplinar entre el módulo profesional 'Toma y Edición Digital de Imagen' e 'Inglés Técnico' del CFGM Vídeo Disc-Jockey y Sonido.

#### 5. Intercambio de arte

Una vez terminado el proyecto de arte individual, se subieron todos los proyectos al Foro de *TwinSpace* para ser intercambiados. Con un mensaje en inglés y otro en lengua materna, los alumnos se conocieron y aportaron opiniones constructivas y mejoras a los proyectos subidos. Una manera de mejorar las habilidades en lengua extranjera (inglés) y fomentar la participación, la motivación y la mejora de los proyectos desde visiones y maneras de pensar diferentes pero que comparten un mismo objetivo común.

#### 6. Difusión

Finalmente, el objetivo final consistió en la creación de un libro impreso y digital que recogiera todos los proyectos y se preparó la impresión de los trabajos para crear una exposición itinerante por todas las escuelas participantes. Además, con la creación de la etiqueta *#Fishes*, se ha querido dar difusión mediante redes sociales como Facebook o Twitter.

En el siguiente enlace, podéis ver el libro final en versión digital, que recoge todos los proyectos de arte realizados por los alumnos griegos, belgas y españoles.

**Digital Book - #Fishes Project:** <https://es.calameo.com/read/00618600414a2695a4e70>

#### 7. Evaluación

Para poder evaluar el proyecto, se ha creado una rúbrica conjunta para poder valorar el trabajo individual y final de cada alumno. Además, mediante una encuesta anónima y un Plan de Evaluación profundo por parte de los fundadores del proyecto, se ha evaluado el proyecto en su conjunto con la finalidad de proporcionar mejoras para un futuro.

#### 8. Conclusión

En definitiva, se trata de una experiencia *eTwinning* muy enriquecedora y motivadora tanto para el alumnado participante como para los docentes implicados y que ha servido para abrir vías de colaboración con otros institutos de Formación Profesional a nivel europeo. Un proyecto colaborativo de arte real en el cual hemos podido intercambiar y aprender como desde una misma premisa inicial y un objetivo final común, cada alumno ha sabido resolver de forma muy creativa un proyecto de comunicación visual. Además, ha sido una gran oportunidad para crear un proyecto que trascienda más allá de las

paredes del aula, que fomente conciencia social y que pueda ser exhibido a toda la sociedad mediante un libro impreso, digital y una exposición itinerante.