



Especialización docente de nivel superior en educación y TIC

Módulo temático

Arte digital: diseño de actividades para el aula

Clases 3 y 4: Cómo desarrollar un trabajo práctico con medios digitales en el aula

Introducción

En esta clase planteamos una guía de trabajo para realizar proyectos con medios digitales en el aula. El objetivo, entonces, de esta clase es familiarizarse con la elaboración de proyectos para el aula que contemplen la utilización de medios digitales.

La metodología de trabajo incluye la utilización de diferentes medios y sistemas de registro y administración de datos. Desde las netbooks del Programa Conectar Igualdad o de programas provinciales similares, hasta todo tipo de cámara digital, incluyendo las más básicas instaladas en celulares.

Como podemos ver, la dificultad en el acceso a las tecnologías digitales, que hasta no hace mucho tiempo imposibilitaba la implementación de esta clase de proyectos en la escuela, se va diluyendo, y en poco tiempo más toda la red escolar estará digitalizada en términos de conexión y acceso directo a la tecnología.

Hace más de 5 años el portal educ.ar comenzó a establecer contactos con el proyecto OLPC (del inglés One Laptop Per Child – en español: Una computadora por niño) con la idea de implementar un programa de estas características en Argentina pero adaptado a la cultura e idiosincrasia de nuestro país.

Ese proyecto visionario es hoy una realidad. Conectar Igualdad ya ha entregado más de 1 millón de computadoras y, sin lugar a dudas, este aporte del Estado ha generado un nuevo interés social por la educación.

La inclusión digital de los programas 1 a 1, la capacitación docente a través de cursos, talleres y seminarios, sumados a la experiencia directa en el aula (que se irá adquiriendo con el tiempo), posicionarán en pocos años al cuerpo docente y al sistema educativo argentino como uno de los mejor preparados en medios digitales del mundo.

Como docentes debemos estar prepararnos para este momento de transición y complementación entre las tecnologías analógicas y las digitales. Como revisamos en las clases 1 y 2, vivimos una época de profunda transformación social que incluye, como pocas veces antes había sucedido, al sistema escolar. Ya han pasado 50 años desde que en 1961 la Unesco redactara los primeros informes y recomendaciones sobre la utilización de medios audiovisuales en la educación y la

necesidad de no aislar a la escuela de lo que sucedía en la sociedad en general. Eran épocas en las cuales la televisión comenzaba a estar en todos los hogares y los niños y jóvenes comenzaban a pasar largas horas frente a una pantalla electrónica. Hoy, medio siglo después, estas pantallas se han multiplicado en número y acceso y, a la vez, han multiplicado sus recursos técnicos. La comunicación hoy es bidireccional, el antiguo receptor pasivo (espectador de TV) pasa a ser mediante los dispositivos móviles de convergencia digital y vía internet un potencial emisor de contenidos.



“Cueva de las Manos”,
Santa Cruz. 7350 a.C.



Teatro de Dionisio. Atenas siglo IV a. C. Ejemplo de espacio para puestas en escena de espectáculos multimedia donde la escenografía, con sus recursos técnicos de montaje como la “Deus ex machina”, los efectos sonoros, acústicos y lumínicos, el vestuario y la arquitectura dan marco al texto teatral.



Daguerrotipo del General
José de San Martín, 1848

Arte, diseño y tecnología

Desde la antigüedad el arte y el diseño cumplen un rol fundamental en la vida social y cultural de una comunidad. Desde hace varios miles de años artistas y diseñadores han inventado y desarrollado numerosas tecnologías que nos permiten comunicarnos y expresar nuestras ideas.

Hablar, jugar, bailar, dibujar, escribir, componer y ejecutar música y diseñar todo tipo de signos y objetos, es lo que hacemos diariamente asistidos por algún sistema o medio expresivo.

Para dibujar las figuras de arte rupestre el artista debió imaginar con qué recursos técnicos las realizaría.

Las técnicas desarrolladas por nuestros antepasados hacen posible que miles de años después, podamos observar sus pinturas y diseños y por su medio, comprender como eran sus costumbres y creencias.

Medios de comunicación visual y audiovisual

Llamamos medios de comunicación visual y audiovisual a todos los recursos técnicos con los que podemos reproducir una imagen o una serie de imágenes. El más antiguo es la fotografía, inventada en Francia en 1839 y se la llamó Daguerrotipo. Es a través de esta técnica que hoy podemos ver los retratos de algunos de nuestros próceres más importantes.

Luego de la Fotografía vino el cine, que no es más que una sucesión de fotos fijas que al pasar a alta velocidad

por la lámpara de un proyector genera la ilusión de movimiento. Su invento se debe a los Hermanos Lumière y es de 1895.

La Televisión y el video son inventados durante el Siglo XX y dan inicio a lo que comúnmente se llama Medios Electrónicos y que serán la base de los Medios Digitales que conocemos y utilizamos hoy.

El Arte de los Medios y el arte Digital es la confluencia de todos estos medios de registro y reproducción de imágenes y sonidos y se compone de la utilización de la fotografía, el cine, la TV, el video, los celulares, las computadoras e Internet.

Aula y medios digitales

La escuela es el espacio donde niños y jóvenes aprenderán a ser productores y no solo consumidores de medios interactivos y digitales. El gran desafío es que a través del hacer los jóvenes comprendan el lenguaje de los medios y que a futuro una parte importante del tiempo que dedican a actividades virtuales sea de producción de contenidos. En virtud de que ya casi no hay actividad social que no esté atravesada por las tecnologías digitales, el comentario es válido para todas las áreas del conocimiento. Volviendo al tema que nos ocupa en esta clase, veamos una guía simple de trabajo en el aula con fotografía digital y procesador de texto que les será muy útil a la hora de realizar el Trabajo Final del módulo.

El proyecto consiste en utilizar la fotografía como recurso para describir un objeto y, a la vez, como disparador de ejercicios de investigación y escritura. Trabajaremos con fotos, textos y palabras clave o tags.

Guía para el trabajo en el aula

1. Definir un tema para trabajar en el aula. El tema debe considerar algún contenido de la asignatura de cada docente. Se recomienda ser muy específico con el tema a desarrollar.
2. Elegir un objeto relacionado con el tema y tomar una serie de fotos de ese objeto. Si el alumno no tiene cámara puede llevar el objeto a la escuela y fotografiarlo con una cámara web o con cualquier otro dispositivo fotográfico disponible.
3. Realizar en formato Word una descripción escrita del objeto y contar por qué se lo eligió. Marcar con un color las palabras clave o tags, es decir, las palabras más significativas del texto.
4. Elaborar un documento digital que contenga 1 ó 2 imágenes del objeto elegido, un texto descriptivo y, en la medida en que puedan hacerlo, lo publicarán en internet con links en las palabras clave seleccionadas. Para esta parte se pueden utilizar el programa Power Point u otro editor de presentaciones –están instalados en las netbooks de Conectar Igualdad, y

también en la mayoría de las PC– o utilizar Prezi, un sistema más dinámico que se baja gratis desde: <http://prezi.com/>

5. Visionado en el aula de los trabajos. Elaboración de conclusiones y evaluación grupal.

Para tener en cuenta

Ejemplos de aplicaciones para las diferentes asignaturas:

- Para Artes: revisar la utilización de imágenes y texto escrito en la producción artística desde el Renacimiento hasta el arte conceptual. Revisar conceptos tales como: punto de vista, encuadre, tamaños de planos, iluminación y composición. Comparar con pinturas clásicas y contemporáneas.
- Para Ciencias Exactas y Naturales: analizar de qué materiales está compuesto el objeto elegido. Si es orgánico o no. Si tiene utilidad práctica o es decorativo. Sus medidas y peso. Si su fabricación contamina o no, etc.
- Para Ciencias Sociales: analizar el contexto histórico en que ese objeto fue fabricado. Relacionarlo con otros objetos de la misma época. Se puede trabajar sobre objetos de la historia familiar o de la historia social del barrio (una Copa de una vitrina del club, un monumento, un edificio, un objeto de museo, un elemento de la vía pública, un juguete, un auto o cualquier otra máquina, etc.); en estos casos se puede trabajar además con fotos históricas de archivo que ayuden a comprender el contexto. Las fotos de archivo se pueden buscar en internet o investigar si existen fotos u otros documentos en las instituciones con las que contactamos.
- Para Letras: desarrollar capacidades de descripción de una imagen y de una serie de imágenes.
- Para Informática: elaborar contenidos para la enseñanza de programas.

Actividades

1. Autorretrato

Los invitamos a realizar las siguientes actividades:

- a. Realizar un autorretrato fotográfico. Podemos tomar la foto nosotros mismos con las cámaras web de las netbooks o con cualquier otra cámara, incluyendo la de los celulares. También es posible que otra persona nos fotografíe siguiendo nuestras instrucciones.
- b. Fotografiar teniendo en cuenta la iluminación y el lugar que elegimos como fondo o entorno
- c. Escribir un breve texto relacionado al objeto elegido e incluirlo en la imagen utilizando el programa GIMP. En la sección **Archivos** encontrarán el tutorial del programa.
- d. Configurar la foto para guardarla en 72 dpi y en un tamaño de 15 x 20 cm.

2. En el foro Autorretrato...

- Subir la foto y explicar qué características presenta el recurso publicado teniendo en cuenta los contenidos trabajados en la clase.
- Además los invitamos a compartir experiencias realizadas en sus clases con recursos visuales y audiovisuales (analógicos y digitales), y a comentar inquietudes en torno a la inclusión digital y cómo pensamos que influirá sobre la didáctica en general.

Actividad optativa

Contar una historia

Para contar una historia por medio de imágenes, podemos elegir diferentes formas de producción; por ejemplo, animaciones sin cámaras ni computadoras, animaciones digitales con dibujos y fotos, video clips, documentales y cortos de ficción y, si nos animamos, alguna producción para la TV de nuestro barrio o zona.



“El Balet mecánico”, película del pintor y escenógrafo francés Fernand Leger (1881-1955), filmada en 1924, es considerada una de las primeras películas sin argumento de la historia del cine.



Kineógrafo 1886



Flip book

Cada una de estas formas de producción tiene un objetivo comunicacional diferente: comunicarse con amigos, familiares o colegas por medio del “cine dedo” o, en inglés, “flip book”. Así se llama a la técnica de animación para contar una historia breve dibujada en cartulinas. Se pueden dibujar personajes, hacer una secuencia de fotos de objetos o personas que se mueven, o palabras que se van formado con una letra por página, prepararlo como “cine dedo” y realizarlo como trabajo práctico para la escuela.

Los invitamos a contar una historia utilizando la técnica “cine dedo”, para lo cual hay que seguir los siguientes 4 pasos:

1. Recortar 50 rectángulos de 4 x 7 cm que alcanzarán para 2 segundos de animación.
2. Pensar en un dibujo simple. En cada hoja se realiza una parte del dibujo hasta completarlo en la última página.
3. En la tapa, escribir el título de la historia y el nombre del alumno. Usar lápices fuertes, crayones o marcadores.

4. Al terminar el último dibujo, las cartulinas deben colocarse una sobre otra. Una vez apiladas las hojas se ajustan o sujetan firmemente por uno de sus lados y se pasan todas las hojas velozmente. Con el paso de las hojas los dibujos adquieren movimiento.

Bibliografía complementaria

1. Sobre el tema específico de punto de vista, encuadre, tipos y tamaños de planos: “Composición fotográfica” en Wikipedia.
http://es.wikipedia.org/wiki/Composici%C3%B3n_fotogr%C3%A1fica
2. Sobre cómo usar el programa Power Point pueden realizar el curso autoasistido de educ.ar Microsoft PowerPoint Avanzado o el Microsoft PowerPoint Básico.
Más información en:
3. El programa Prezi se puede utilizar on line en: <http://prezi.com/> Allí mismo encontrarán tutoriales sobre cómo emplearlo.

Autor: Carlos Trilnick

Cómo citar este texto:

Trilnick, Carlos (2012), “Cómo desarrollar un trabajo práctico con medios digitales en el aula”, *Especialización docente de nivel superior en educación y TIC*, Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación.



ARGENTINA
UN PAÍS CON BUENA GENTE



Instituto Nacional
de Formación Docente
Ministerio de Educación
Presidencia de la Nación

conectar igualdad
www.conectarigualdad.gob.ar

educar