

## Lápices, videojuegos y herramientas digitales en Comunicación Visual

### Descripción:

Desde la asignatura Comunicación Visual en el Bachillerato de Arte y Expresión se trabaja vinculando recursos digitales del portal Uruguay Educa, con herramientas digitales (plataforma Edmodo, Padlet, Sumo Paint, videojuegos, Wordle) y con técnicas clásicas de expresión plástica, con la premisa de que constituyen una hibridación necesaria en el siglo XXI y de que no son excluyentes.

Se plantea desarrollar una modalidad de trabajo por proyectos y colaborativo, donde el juego tenga un papel que permita disociarlo con la idea de al ser una actividad no pautada y es limitada para generar aprendizajes.

También donde los estudiantes puedan relacionar a partir de los temas curriculares, diferentes formatos y pasar de expresiones bidimensionales a tridimensionales, de la realización de maquetas a usar herramientas digitales para dibujar y luego a la bidimensión del lápiz y la hoja de dibujo para expresar sus ideas.

Vincular estos aprendizajes con las experiencias del ambiente artístico de la ciudad y de la región (Bienal de Sao Paulo. Brasil, arteBA Argentina), integrando las exposiciones de nuestro medio al quehacer de la clase, como forma de colaborar en la construcción del sentido estético de los estudiantes y de incorporar el arte en sus vidas, es otra de las premisas de este curso.

### Propósitos:

- 1- aprovechar el conocimiento que los estudiantes poseen de las multi pantallas y relacionarlos con los contenidos curriculares.
- 2- investigar sobre la sintaxis de la imagen que proponen los videojuegos.
- 3- incentivar el trabajo colaborativo.
- 4- conocer herramientas digitales y aprender a interactuar en plataformas, como forma de aproximación a la educación virtual y como complemento del quehacer en el aula.
- 5- aprender a procesar la información disponible en la red y a filtrar contenidos.
- 6- colaborar en la construcción del pensamiento a través de la narración (como en los videojuegos), pensando la historia como un sistema.
- 7- relacionar el ambiente artístico montevideano y regional con los contenidos curriculares programáticos.

8- extraer del juego la oportunidad que brinda para:

- ponerme en el lugar del otro
- buscar información para tener éxito en la actividad planteada
- contextualizar el conocimiento
- desafíos a “zona de desarrollo próximo” (Vigotsky)
- desafíos a “zona de desarrollo potencial” (Vigotsky)

Desarrollar contenidos conceptuales referidos a:

- análisis y percepción de la imagen
- expresión de volúmenes en espacios bi y tridimensionales
- investigaciones vinculadas con la realidad adolescente
- producciones visuales digitales
- potenciación de la creatividad
- creación de objetos en 3D
- modificación de figuras simples hacia formas más complejas

Desarrollar contenidos actitudinales:

- incrementar la curiosidad que habilita a la investigación
- reconocer y procesar diferentes códigos visuales
- continuar con el proceso de alfabetización visual
- desarrollar el sentido crítico en referencia a estímulos visuales de los formatos digitales
- discriminar la información en paralelo que brindan los videojuegos
- fortalecer una actitud de trabajo independiente y colaborativo en el entorno de la clase
- desarrollar la argumentación verbal

## Contenido:

Marco Teórico

Los estudiantes del día a día

Algunas de sus características, según Prensky: es que “crecieron a la ‘velocidad de la contracción nerviosa’ de los juegos de video y de MTV”, la red es para ellos algo común, utilizan el hipertexto, descargan música, hablan desde celulares, escriben mensajes de texto y chatean a diario.

Esta población parece vivir a un ritmo diferente con respecto al ritmo que la institución educativa propone y con respecto a los desafíos e intereses de los contenidos programáticos.

Por lo tanto vincular esos dos mundos parece imprescindible y a la vez una compleja tarea si hablamos de motivación y de nociones de aplicabilidad.

La poca paciencia para escuchar lecciones, para la lógica paso a paso y para la instrucción sobre pruebas, resulta común en los salones de clase.

¿Cómo orquestar acciones que les enseñen, que despierten su sentido crítico y que además pueda divertirlos mientras las realizan, con las cuales puedan probar, equivocarse y sorprenderse?

Los educadores

Se trata de encontrar sinergias entre medios audiovisuales e interactivos y los tradicionales medios de expresión plástica, entre el mundo de fuera de la institución liceal y los contenidos programáticos.

Ante esta situación el docente podría posicionarse como un guía, un referente de uso, alguien que trata de potenciar el pensamiento crítico, un profesor-orientador que colabore en la formación de criterios para aprender a seleccionar y canalizar las fuentes de calidad.

Sería una figura clave en este momento de la era digital. Es decir una ayuda a los estudiantes para tener una visión amplia de la realidad, que no se circunscriba solamente al mundo de Facebook y que les haga tomar conciencia que el vivir en la sociedad hiperconectada les debería brindar autonomía.

Pantallas interactivas-videojuegos

La imagen digital y las pantallas interactivas usan todos los lenguajes (verbal, icónico, sonoro, interactivo) para explicar y proponer los conocimientos y según Scolari (2006) nos han abierto las puertas a la experiencia hipertextual.

En los videojuegos, por ejemplo, los jugadores deben potenciar su capacidad para la construcción “en tiempo real” de hipótesis y mundos posibles (Eco, 1979). El trabajo cognitivo necesario para moverse en un entorno laberíntico o resolver enigmas no tiene nada que envidiarle a la interpretación de un texto literario.

“La percepción del espacio y los movimientos del sujeto dentro de un videojuego o de entornos tridimensionales producen una experiencia totalmente nueva para el homo sapiens” (Scolari, 2006).

A través de los videojuegos es posible conocer e investigar sobre cine, música, video, animación, entornos virtuales y, si bien no son la panacea a todas las situaciones de aprendizaje ni para trabajar todos los contenidos curriculares, estos nuevos escenarios educativos del siglo XXI exigen también la búsqueda de nuevos modos de trabajo.

¿Cómo incide todo esto en las estéticas contemporáneas del mundo adolescente? ¿Qué puesta en escena deberíamos plantear para que disfrute-investigación-aprendizaje, vayan de la mano?

Herramientas usadas:

#### Tangram

Juego que permite al mover el cursor trasladar las piezas (conocidas como los siete tableros de astucia), para armar las figuras sugeridas o las que se deseen. Constituye un ejercicio de composición espacial bidimensional y fuente de futuras composiciones tridimensionales.

#### Edmodo

Es una plataforma de uso educativo que otorga acceso mediante un código para cada uno de los grupos que se forman. Las páginas son privadas y se usa para crear un espacio virtual de comunicación con los alumnos y con otros profesores, para proponer tareas, actividades y gestionarlas.

Está especialmente preparado para que los profesores puedan enviar mensajes a los alumnos, en privado o en grupo, informando sobre eventos, enlaces, textos o cualquier material que se desee divulgar. Los alumnos disponen de una cuenta a partir de la cual tienen un canal directo con su profesor, manteniendo toda la información perfectamente registrada.

#### Sumo Paint

Es un editor de imágenes, de uso libre para trabajar en línea y que nos permite usar las fotos de nuestro PC, modificarlas, trabajar en capas, realizar nuevos dibujos y diseños con variación de colores, trazos, figuras e intensidades.

#### Padlet

Consiste en una aplicación en línea para generar un muro donde es posible escribir (hasta 160 caracteres), enlazar textos, imágenes y videos. Constituye un recurso útil para realizar encuestas, consultas, debates, aportes en cuanto a imágenes, enlaces o videos. Una de sus ventajas radica en que se puede ver desde la interfaz del sitio (desde el mismo muro) y que puede ser privado (y solo lo vemos nosotros) o hacerlo colaborativo (para trabajar entre muchas personas).

#### Wordle

Es una herramienta para realizar nubes de palabras con posterior aplicación a diferentes usos en clase, por ejemplo lluvia de ideas sobre un tema, palabras claves acerca de un tópico, enumeración de características temáticas, lista para recabar imágenes, etc.

### Secuencia de actividades:

Se desarrolla en forma de trabajo en equipos (3 o 4 estudiantes)

- uso de Edmodo como plataforma de información y de intercambio
- representaciones bidimensionales y tridimensionales, en papel y maquetas
- vinculación de diferentes formatos multimedia (videos, videojuegos, películas, imágenes, música)
- investigación sobre el color
- collage con técnica mixta
- investigación y vinculación sobre un mismo tema en los diferentes formatos digitales
- realización de productos multimedia que representen la propuesta de trabajo
- uso de videojuegos
- presentaciones multimedia

**Tiempo de Aplicación:** dos meses

### Bibliografía:

Eco,U. 1979. Obra Abierta. Barcelona: Editorial Ariel

Esnaola, G. "Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos.

<http://www.ugr.es/~sevimeco/revistaeticanet/Numero3/Articulos/Formateados/Aprender+a+leer%5B1%5D.pdf> Accesado Junio 2017

Esnaola,G y Levis, D. Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas.

[http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a18\\_Videojuegos\\_en\\_redes\\_sociales\\_aprender\\_desde\\_experiencias\\_optimas.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a18_Videojuegos_en_redes_sociales_aprender_desde_experiencias_optimas.pdf) Accesado Junio2017

Reig, D. El caparazón.com <http://www.dreig.eu/caparazon/sobre-mi-2/> Accesado Junio 2017

Scolari, Carlos 2006 Desfasados, las formas de conocimiento que estamos perdiendo, ganando y recuperando <http://es.scribd.com/doc/35420872/Desfasados-Carlos-Scolari-Articulo> Accesado Junio2017

Scolari, Carlos. 2011 Convergencia, medios y educación. RELPE. Serie seminarios. Accesado Abril 2017

Vigotsky, Lev. [http://es.wikipedia.org/wiki/Lev\\_Vygotski](http://es.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotski) Accesado Junio2017

"La educación formal no es suficiente; hay que reconocer la importancia del aprendizaje invisible" La CRONICA de hoy, 23-V-2011

[http://www.cronica.com.mx/nota.php?id\\_notas=580189](http://www.cronica.com.mx/nota.php?id_notas=580189) Accesado Junio 2017

**Materiales:**

Computadora, papel y lápiz, técnicas mixtas.

Docente del curso:

Elisa Calle

@elisa\_calle