

## Habilidades digitales: cómo, quién, dónde, cuándo

### Descripción:

En esta propuesta se presenta una serie de actividades que implican diversas competencias como: investigar, ordenar, establecer conexiones, trabajar en equipo, editar, experimentar y reflexionar sobre lo aprendido, pensadas desde la asignatura Educación visual y plástica; para que a través de ellas se aborden contenidos específicos, al tiempo que se pongan en práctica habilidades digitales que pueden trasponerse a otros campos del saber.

*“En la sociedad de la información, a los ciudadanos y ciudadanas ya no les bastará con estar alfabetizados en la cultura letrada; han de estarlo también en un tipo particular de cultura letrada, la de los textos electrónicos, y han de estar alfabetizados –ser competentes– en las tecnologías digitales, en los lenguajes audiovisuales, en el manejo de la información, etc.” (Coll, 2005, pág.9)*

*“En la medida en que estas tecnologías cambian –o para hablar con mayor propiedad, se amplían, puesto que las tecnologías tradicionales no han desaparecido y nada hace suponer que vayan hacerlo en un futuro próximo–, parece pues razonable incorporar el conocimiento y el manejo de las nuevas tecnologías al proceso de aprendizaje.” (Coll, 2005, pág.7)*

**Nivel:** Ciclo básico y Bachillerato

### Propósitos generales:

- Desarrollo de competencias digitales a través de saberes vinculados al campo artístico.

### Contenidos y habilidades:

- realizar búsquedas específicas
- relacionar, discriminar, filtrar y jerarquizar la información procedente de fuentes digitales
- familiarizarse con herramientas de trabajo colaborativo y de relevamiento de datos
- conocimiento de un estilo
- reconocer vínculos denotativo-connotativos
- comprender el valor del registro del proceso de las actividades



## Actividades:

¿CÓMO SE LLAMA LA OBRA Y QUIÉN LA REALIZÓ?



### INVESTIGAR

Realiza una búsqueda en internet para encontrar a qué obra pictórica pertenece el fragmento dado.

Antes de considerar que llegaste a la respuesta correcta, trata de verificar la información realizando la búsqueda inversa, desde la obra que sospechas que es y ampliando los detalles para observarla mejor.

CLICK  
para  
[ayuda](#)

---

\*Aquí se presentan tres fragmentos de una misma artista, que por su recorte presentan diferentes grados de complejidad al realizar la búsqueda. Dichos fragmentos son un pretexto para la búsqueda, esta podría partir de otros datos o pistas escritas.

## ¿A QUÉ ESTILO PERTENECE? ¿POR QUÉ SE CARACTERIZA?

Seguramente el resultado de la búsqueda anterior, arrojó numerosas imágenes con elementos y características en común, que sería beneficioso colectivizar.

Tanto si se trata de instancias presenciales o virtuales, pueden aprovecharse los recursos tecnológicos para el trabajo entre pares.

### TRABAJAR EN EQUIPO

Ahora es tiempo de determinar a qué estilo pertenece la obra.

Para ello, te propongo trabajar en equipo y buscar una forma de organizar la información.

- 1- Cada imagen está asociada a una página web que la contiene; al leerlas podrán obtener información de los artistas y el estilo al que pertenecen.
- 2- Organicen la información (datos e imágenes) en algún soporte, como por ejemplo documentos compartidos en Google drive, herramientas colaborativas en línea o incluso un grupo de Whatsapp. \*\*
- 3- Elaboren un esquema donde se resuman las principales características formales del estilo pictórico.
- 4- Puesta en común; para ello se pueden utilizar carteleras virtuales.

CLICK  
para  
[ayuda](#)

---

\*\* Es conveniente buscar una herramienta que permita visualizar la intervención de cada estudiante; esto, no siempre implica, que tenga que registrarse con un usuario y contraseña.

## ¿CÓMO INCIDEN LOS COLORES EN LA PERCEPCIÓN DE LA OBRA?

Luego de una instancia de lectura formal donde se describa la imagen, sus elementos denotadores y se identifiquen los elementos connotadores, así como se trabajen todos los aspectos que el docente considera pertinente respecto a posibles lecturas, se propone pasar a la manipulación crítica de la imagen, experimentando por ejemplo desde la modificación de la paleta cromática.

También podría trabajarse a partir de la relación figura-fondo, re-contextualizando la obra y sus significaciones.

### EXPERIMENTAR

Para experimentar cómo inciden los colores, por su proximidad y contraste, en la percepción y lectura de una obra pictórica, así como en el mensaje que quiere transmitir, te propongo que utilices un programa de edición de imágenes.

Estos cuentan con diferentes herramientas de selección, a partir de las cuales podrás editar parcialmente sectores de la imagen y modificarlos.

Recuerda que, al trabajar sobre color en formato digital, se aplica la teoría aditiva, para la que los tres colores primarios son cian, magenta y amarillo. Además, puedes incidir sobre las diferentes dimensiones: matiz, valor (a través del brillo), saturación (por transparencia), entre otros.

CLICK  
[para](#)  
ayuda

---

\*\*\* En este caso, el planteo parte de una obra expresionista, donde la paleta cromática juega un rol fundamental, por ello la actividad se dirige a la experimentación con colores; evidentemente la edición de la imagen puede incorporar otros contenidos y variables para enriquecer la propuesta o plantearla desde otra perspectiva para que el recorrido sea por otras temáticas y/o contenidos.

## ¿QUÉ APRENDÍ?

Si bien los registros de cada proceso de trabajo planteados en los muros digitales constituyen evidencias a recoger para la evaluación de los estudiantes, a modo de cierre de esta secuencia y como forma de visibilizar los aprendizajes logrados, se propone generar una nueva actividad que implique el uso de TIC.

Algunas ideas:

- Diseño de un cuestionario para los compañeros de clase.
- Elaboración de una entrevista a la artista en cuestión.
- Escritura de un posible diálogo entre artistas.

La formulación de preguntas implica la puesta en marcha de procesos cognitivos superiores siempre que la consigna conduzca a producciones de índole no memorística.

### CONCEPTUALIZAR Y EVALUARSE

Como última actividad y para poner a prueba los conocimientos del grupo, elaboraran una serie de preguntas sobre la artista, su obra y el estilo.

Las preguntas pueden presentarse como un cuestionario digital, encuesta o en formato de juego, por ejemplo a través de [Kahoot](#).

CLICK  
[para](#)  
ayuda

## Bibliografía:

Coll, C. (2005). «*Lectura y alfabetismo en la sociedad de la información*». UOC Papers [artículo en línea]. N.º 1. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa].  
<<http://www.uoc.edu/uocpapers/1/dt/esp/coll.pdf>> ISSN 1885-1541

Litwin, (2009) “*E. Tecnologías educativas en tiempos de internet*”. Buenos Aires: Amorrortu.

Lion, C., Benitez, S., Dieser, P., Lippenholtz, B., Melo, M., Sanz, C., & Zangara, A. (2020) *Aprendizaje y tecnologías*. Buenos Aires: Noveduc.

## Créditos:

Obras utilizadas en la primer actividad: ¿Cómo se llama la obra y quién la realizó?

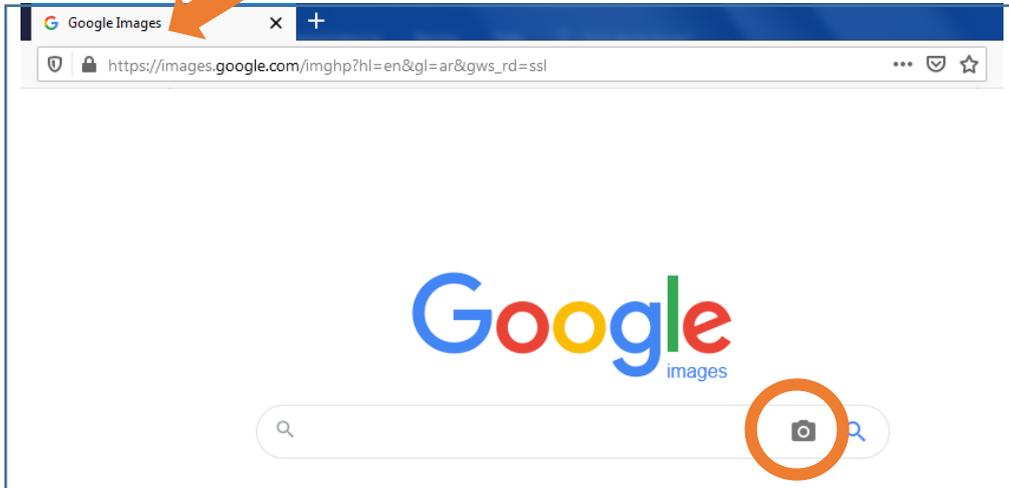
- [“Семья” obra de Marianne von Werefkin, publicado por Rita Novosyolova, Wikiart. Dominio público.](#)
- [“TVGkLt4OM2l” obra de Marianne von Werefkin, publicado por Rita Novosyolova, Wikiart. Dominio público.](#)
- [“X6HLiwKYNBE” obra de Marianne von Werefkin, publicado por Rita Novosyolova, Wikiart. Dominio público.](#)

## Anexos:

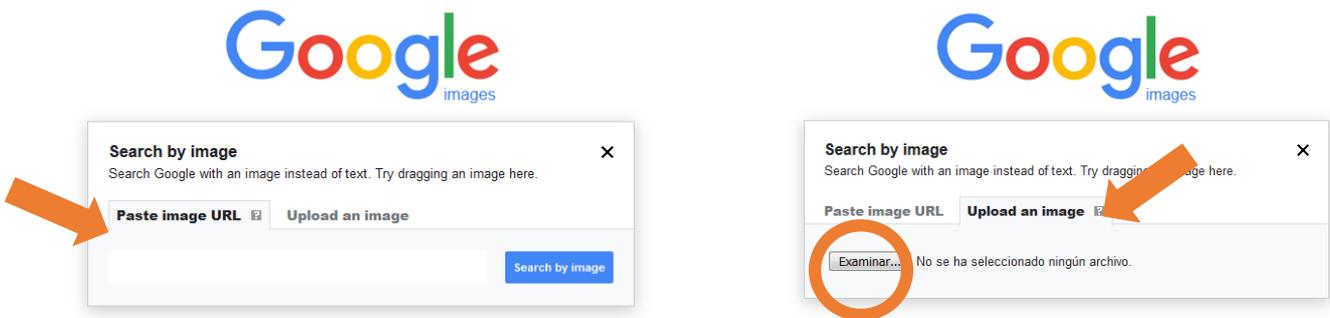
Ver página 7 en adelante.

## Búsqueda de imágenes

Al ingresar a el sitio [images.google.com](https://images.google.com), llegarás a la siguiente ventana; debes hacer clic en el icono de la cámara de fotos.



Luego se abre una ventana emergente, donde puedes seleccionar la opción “copiar una dirección de internet” o “subir una imagen desde tu dispositivo”, en ese caso harás clic en “Examinar”.



Si no llegas a un resultado exitoso, en primera instancia, puedes *refinar* la búsqueda en la opción “Herramientas”, que te permitirá especificar más detalles sobre la imagen.



## Validación de fuentes

*“Cuando uno no tiene un criterio interno acerca de la información que debe encontrar, debe recurrir a criterios externos de validación. Es necesario que esto sea promovido desde la enseñanza. (...) ¿es confiable la información que obtenemos de esta manera? ¿Cuáles serían los sitios legítimos donde hallar información creíble? ¿Cómo chequear la fuente de información? ¿Cómo evaluar la credibilidad?” (Litwin, 2009, pág.232)*

Algunas sugerencias:

- constatar que figure quien es el responsable del sitio y la fecha de la publicación
- buscar en sitios oficiales, tales como páginas de museos, [googlearts&culture](#) o [wikiart.org](#)
- acudir a profesionales del tema
- utilizar lenguaje específico del campo artístico
- realizar búsquedas definiendo parámetros
- para buscar una palabra o frase exacta debe escribirse entre “comillas “
- para que en la búsqueda se excluya algún parámetro debe escribirse el signo de menos -antes del término a buscar

volver

## Muros virtuales

Los muros virtuales son herramientas que permiten compartir contenidos, como si se tratara de una cartelera, con la ventaja de que permiten diferentes formatos (imagen, enlaces, archivos). Son valiosos a la hora de registrar procesos de trabajo, individuales y grupales, así como para compartir productos finales.

Dentro de la plataforma CREA, desde la opción “Agregar contenido” puede crearse un **Álbum de medios**, en el cual los estudiantes pueden subir sus trabajos y realizar comentarios.

Otras herramientas que pueden utilizarse (a las que se accede compartiendo un enlace) y que pueden insertarse en CREA, son:

- [Lino](#)
- [Padlet](#)
- [Mural.ly](#)
- [Listly](#)

## Herramientas colaborativas

*“Los escenarios educativos mediados por tecnologías digitales requieren del estudiante ciertas habilidades para planificar, supervisar y evaluar su aprendizaje a medida que se involucra en las tareas propuestas. Sin embargo, también es cierto que las tecnologías digitales son herramientas útiles para la promoción del aprendizaje autorregulado y potenciales andamiajes de este proceso.” (Lion, 2020, pág.48)*

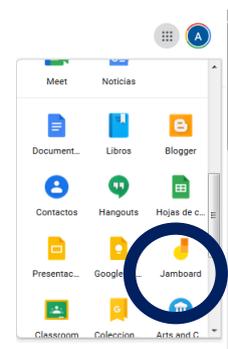
Algunas sugerencias:

- Documentos compartidos en GoogleDrive
- Documentos compartidos en OneDrive

También los muros o pizarras virtuales pueden utilizarse para el desarrollo de trabajo en equipo. A los mencionados anteriormente, agregamos:



Jamboard (Google Drive)



## Editores de imágenes

- [Inkscape](#) (AndroInk es la variante para uso en celulares)
- [Pixlr](#) (cuenta con versión para celulares con Android)
- [Krita](#) (cuenta con versión para celulares con Android)
- [Gimp](#) (XGimp es la variante para uso en celulares)

Recordar que Plan Ceibal ofrece un conjunto de herramientas en el apartado [Valijas de herramientas Tic.](#)

volver

## Cuestionarios digitales

- Google forms - [tutorial](#)
- Formularios Onedrive - [tutorial](#)
- [Examtime](#)
- [Quizlet](#)
- [Surveymonkey](#)
- [Questionpro](#)

volver

Autor: Ana Luisa Borges



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional.](#)