

Lápices, videojuegos y herramientas digitales en Comunicación Visual

Introducción

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, Wallisher, 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: “sinónimo de actividad no pautada y, por tanto, limitada para generar aprendizajes.” (1).

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.

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?

Objetivos

Ejes de este proyecto:

- 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- usar contenidos del portal Uruguay Educa.

8- relacionar el ambiente artístico montevideano y regional con los contenidos curriculares programáticos.

9- 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)

Metas

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

Plan de trabajo

La secuencia de tareas a realizar se desarrolla en forma de trabajo en equipos (3 o 4 estudiantes), en los espacios curriculares del salón de plástica y de la sala de informática del IAVA:

- uso de contenidos digitales del portal educativo Uruguay Educa
- 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

Herramientas usadas

Portal educativo Uruguay Educa www.uruguayeduca.edu.uy

Es el portal educativo correspondiente a ANEP, orientado a brindar recursos digitales al docente para su tarea en el aula, contempla los programas vigentes de todas las asignaturas y orientaciones de Enseñanza Secundaria.

También ofrece recursos para los estudiantes en diferentes formatos: textos, imágenes, juegos, sitios, software, artículos.

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.

Wallwisher

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.

[Wallwisher](#) consulta realizada en clase: *“videojuegos en el liceo ¿para qué?”*

Conclusiones:

El uso de formatos digitales en la clase produjo dinámicas diferentes a las que se generan cuando se usan técnicas tradicionales de dibujo y pintura. Nos referimos a la rotación de los líderes del conocimiento: muchas veces el estudiante que mejor dibuja no es el que mejor usa un videojuego o el que mejor maneja Sumo Paint. De esta manera el conocimiento “circulaba” espontáneamente en la clase, por momentos en un estado de aparente caos que se encauzaba en la medida en que cada estudiante lograba concentrarse en su tarea o en su proyecto de equipo.

La figura del docente pasa a segundo plano y se pierde por completo en el escenario de la clase, los que lideran la dinámica pasan a ser los estudiantes, muchas veces encerrados en el equipo de trabajo y otras totalmente enfrascados en su proceso creativo. Este escenario enriquece la situación de clase y fortalece vínculos de intercambio, de conocimiento y de disfrute para todos.

Si bien los estudiantes están acostumbrados a pensar en “3 D” al momento de realizar sus bocetos recurren al lápiz y a la hoja de papel, sin embargo el tener acceso a programas tridimensionales les permite pasar rápidamente a la realidad sus proyectos. Verlos en pantalla y realizar ajustes inmediatos contribuye a no perder la velocidad espontánea con la que trabaja y que no sería igual si los tuvieran que realizar a mano.

El uso de Edmodo amplió el espacio de la clase en referencia al tiempo: muchos aportes de estudiantes se realizaron en horas de la madrugada o un sábado de noche, durante momentos asociados más asociados al ocio que al estudio. También en cuanto al tipo de formatos compartidos: la mayoría de ellos eran videos y música imprimiéndole audio y movimiento a nociones más estáticas que se presentaron en la clase.

Otra de las fortalezas de Edmodo es actuar como preparación para experiencias en educación a distancia, potenciando la importancia de compartir el conocimiento y de las redes de aprendizaje, en las que el trabajo en grupo adquiere relevancia.

Con respecto a los videojuegos, se logró relacionar conocimientos aprendidos con los videojuegos a conceptos de la asignatura: perspectiva, colores, planos, vistas, diseño, giros, matices y se generaron análisis y diálogos a partir de un bagaje de conocimientos que los estudiantes ya poseían (algunos desde muy temprana edad) y que al colectivizarlos y vincularlos con los contenidos curriculares permitieron tender un puente para unir la realidad de lo que “aprendí en mi tiempo libre” con lo que “aprendo en el liceo”.

El vincular a los videojuegos con videos, canciones, películas y obras de arte posibilitó tener una visión global de expresión de hechos artísticos y de temas, en diferentes formatos, reconociendo el potencial comunicador del videojuego y asimilándolo al de una película, incluso un libro ya que permite “meterse” en la historia o personaje, en una realidad paralela con respecto a la cual se reside.

La consideración de que los videojuegos “son una distracción” para la situación de enseñanza aprendizaje aparece ahora muy relativizada tanto para la institución educativa como para el cuerpo docente.

Con el grupo de estudiantes se concluye en que la creación de un videojuego es el producto de un trabajo en equipo donde todos deben escuchar a todos y donde la planificación es de fundamental importancia.

Con respecto a las metas de estos proyectos comprobamos que se han cumplido y estas experiencias tienen un potencial que nos incentiva a continuar en esta línea de trabajo donde los videojuegos se presentan como aliados educativos.

En palabras de un estudiante: “*Es una buena idea ya que sale de la monotonía de las clases, es bueno poder aprender jugando*”

Bibliografía consultada

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 abril de 2012

Esnaola,G y Levis, D. Videojuegos en redes sociales: aprender desde experiencias óptimas. http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a18_Videojuegos_en_redes_social_es_aprender_desde_experiencias_optimas.pdf Accesado abril de 2012

Prensky, M. Nativos e Inmigrantes digitales <http://es.scribd.com/doc/38664692/MQT-Nativos-Digitales> Accesado abril de 2012

Reig, D. El caparazón.com <http://www.dreig.eu/caparazon/sobre-mi-2/> Accesado abril de 2012

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 abril de 2012

Scolari, Carlos. 2011 Convergencia, medios y educación. RELPE. Serie seminarios. Accesado abril de 2012.

Vygotsky, Lev. http://es.wikipedia.org/wiki/Lev_Vygotski Accesado abril de 2012.

“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 Accesado abril de 2012

ORIENTARED. Vygotsky. <http://www.orientared.com/articulos/vygotsky.php>. Accesado abril de 2012

(1)Juegos, videojuegos y enseñanza en la (nueva) escuela. http://aprenderencasa.educ.ar/aprender-en-casa/docentes/juegos_videojuegos_y_ensenanza.php

Accesado abril 2012