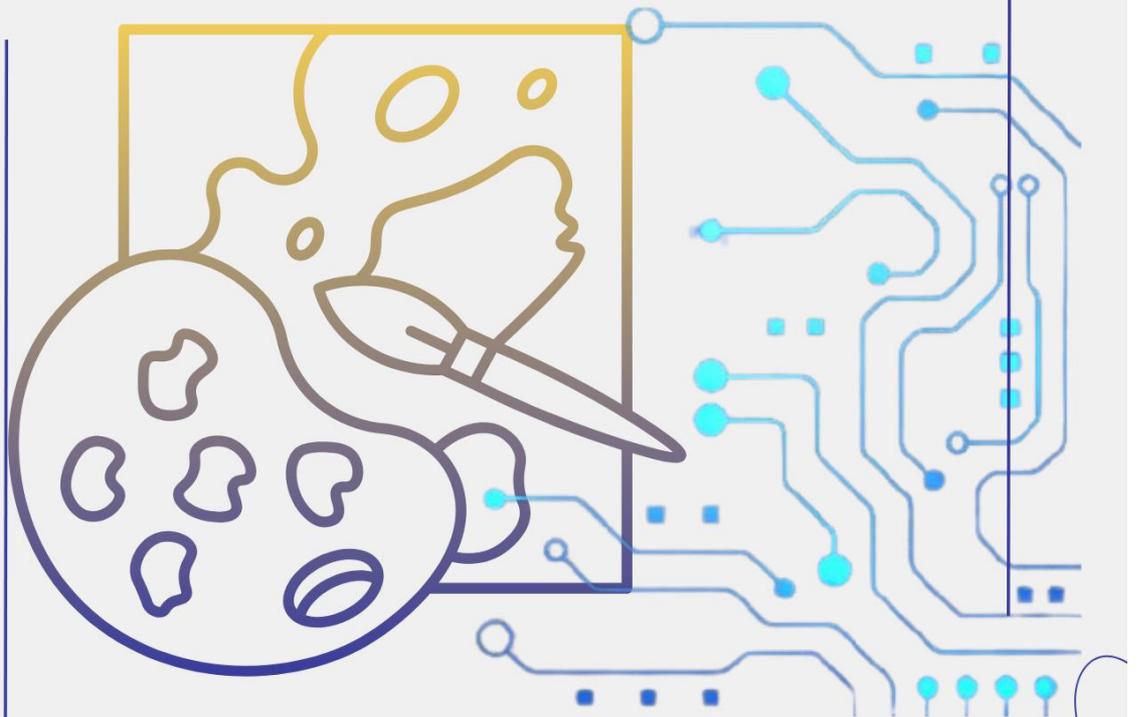


EDI 2023

LA PINTURA: UNA NARRATIVA DE LA EDUCACIÓN DIGITAL

**Emergencia de nuevas prácticas pedagógicas
desde las Artes Visuales.**



**Profesorado Artes Visuales
Docente: Brenda Cabral
Miércoles 18 a 20 hs**

Identificación ISFD: Centro Regional de Educación Artística (C.R.E.Ar)
Profesorado al que pertenece: Artes Visuales
Denominación del EDI: “La pintura: una narrativa desde la Educación Digital”
Campo del que pertenece: específico
Año de dictado: 2023
Formato: Espacio de Definición Institucional II
Carga horaria: 3 horas cátedras (2 hs. relojes semanales)
Régimen de cursada: anual
Docente a cargo: Brenda Cabral

FUNDAMENTACIÓN

La educación artística propone de manera convencional el arte bidimensional como el dibujo y la pintura, pero con el auge de los nuevos medios digitales se hace necesaria la enseñanza de un nuevo arte mediado por estas nuevas herramientas. Es así que se piensa en desarrollar este proyecto como medio para que los y las estudiantes del Centro Regional de Educación Artística puedan encontrar cómo crear y expresar sus ideas artísticas por medio de herramientas de creación digital.

Este Espacio de Definición Institucional II apunta a la profundización en áreas específicas del conocimiento y la producción artística a partir de las demandas emergentes de los/las estudiantes del Centro Regional de Educación Artística atendiendo a los avances culturales, científicos y tecnológicos actuales.

Esta propuesta crea un espacio donde los y las estudiantes puedan encontrar en el conocimiento un lugar de análisis, investigación y profundización de la producción artística. Su desarrollo está centrado en la creación artística, específicamente desde sus técnicas y modos de producción y postproducción digital, que en la contemporaneidad atraviesan los ámbitos de circulación del arte.

PALABRAS CLAVES

Alfabetización digital, Arte digital, Educación artística, Medios Digitales, Edición, Postproducción, Color y Medios Pictóricos.

JUSTIFICACIÓN

La Formación Artística en el Nivel Superior refiere al conjunto de carreras centradas en la formación de docentes para los niveles inicial, primario y secundario y de profesionales vinculados a las artes visuales, la música y la danza. *“El pensamiento computacional, la programación y la robótica no se instalan en la educación como fin último para atender solamente aprendizajes relacionados con la formación científico-tecnológica: estos saberes son fundamentales para la promoción del asombro, la curiosidad, el análisis y la experimentación, así como la creatividad. La dimensión de la creatividad se relaciona con actividades ligadas a las artes, como el diseño de interfaces, pero también y fundamentalmente con el desarrollo del pensamiento computacional y la definición y deconstrucción de problemas. Incluso la formulación de algoritmos se sustenta sobre bases creativas para su comprensión y desarrollo.”* (Pág. 9, Ministerio de Educación de la Nación, 2021). El uso y apropiación de los nuevos medios digitales es un tema actual e importante cuando hacemos referencia a la innovación educativa y a la mejora continua de la calidad en la formación docente actual. Esta integración es parte de una tendencia global de la sociedad del conocimiento y la sociedad de la información, en que las escuelas y todos los niveles educativos se ven de alguna manera involucrados, unos más y otros menos, ante una presión cultural y social que los obliga a participar en ello para mejorar los procesos educativos de enseñanza y aprendizaje. El nivel educativo superior de nuestra provincia no se escapa de esta tendencia y necesidad contemporánea, pero ¿realmente esta incorporación y uso de las de los nuevos medios garantizan una mejora educativa? ¿Son la clave de aprendizaje más pertinente entre los y las estudiantes? ¿Los/as profesores/as entienden lo que implica el uso de estos nuevos medios digitales? ¿Están capacitados? ¿Saben usarlas? ¿Las aceptan como apoyos o herramientas de su práctica docente? ¿Cómo se

apropian los docentes de estos nuevos medios? Éstas y muchas preguntas surgen sobre el uso de los medios digitales en el nivel superior. Lo interesante es descubrir que esta propuesta nos lleva a plantearnos un interrogante: ¿por qué el uso de los nuevos medios digitales no se ha generalizado de manera tal en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de Artes Visuales del nivel superior aun cuando hay evidencias empíricas de sus aspectos positivos? Es entonces la búsqueda de respuesta a estos interrogantes planteados en cuanto a la formación docente en nuevas capacidades para el siglo XXI quienes motivan esta nueva Trama Digital Artística, persiguiendo como objetivo principal documentar y reflexionar acerca del uso actual de los medios tecnológicos tanto de docentes y estudiantes en la educación superior con particular interés en el impacto que tienen en la formación del futuro docente.

PROPÓSITO

-Estimular y desarrollar actividades para favorecer la formación de los/as estudiantes para que puedan encontrar cómo crear y expresar sus ideas artísticas por medio de herramientas de creación digital vinculadas a lo pictórico.

-Analizar los ámbitos de enseñanza en la actualidad ligados a la pintura y los nuevos medios digitales, y la implementación de propuestas creativas que relacionan los saberes artísticos con el uso de las nuevas tecnologías en la sociedad contemporánea.

-Desarrollar un espacio de reflexión crítica en el que se puedan analizar diversos aspectos de las tecnologías contemporáneas, su uso en la producción artística y en las aulas.

-Analizar una variedad de bibliografía, recursos y herramientas digitales para la educación artística.

PROPÓSITOS

-Explicar el concepto de arte digital y su evolución paralela a la tecnología, y la inclusión de en la creación de nuevos conceptos artísticos en la pintura digital.

-Señalar ejemplos de dibujo digital para evidenciar el uso de programas vectoriales.

-Utilizar distintos medios y contextos para transmitir aprendizajes significativos a través de distintos canales tecnológicos.

UNIDAD 1: “De la pintura a los pixeles: ¿qué es la pintura digital?”

Justificación

En esta unidad se propone realizar una introducción a la pintura digital con el programa PhotoShop. La pintura digital se define como una técnica que imita y simula a los medios convencionales de arte (pincel manual, acrílicos, entre otros) para la elaboración de producciones pictóricas en un entorno digital. Es decir, la pintura digital es capaz de recrear en sentido virtual tanto herramientas (pinceles, plumines, lápices, etc.) como medios (tales como la acuarela, tinta, acrílicos, entre otros) y sus soportes diversos (diferentes tipos de papel, lienzos, cartones, etc.) mediante este programa especializado en ilustración.

Pensar en una propuesta pictórica desde lo digital implica que ésta debe haber sido creada en una computadora y ordenador, a través de un software gráfico de dibujo o diseño digital.

Propósitos

-Estimular la participación y el acercamiento a las nuevas tecnologías a través de los diferentes lenguajes artísticos que trabajan interdisciplinariamente durante el año.

Objetivo de aprendizaje

-Desarrollar capacidades para el manejo de los nuevos medios digitales para realizar producciones pictóricas ilustrativas digitales.

Ejes y contenidos

Los ejes sobre los que se trabajará en esta unidad son los siguientes:

-Pintura Digital

-Medios Digitales

-Color y Valor

-Textura

-Ilustración vinculada a una poética personal.

Se favorecerá una intervención pedagógica centrada en las capacidades profesionales de la formación docente inicial. Se propone un espacio taller donde los seguimientos serán en sentido sincrónico como asincrónico dando respuesta a las necesidades de los y las estudiantes que cursen este espacio.

Impacto esperado: el impacto de la propuesta en la formación inicial resulta de gran relevancia ya que con ella se crea un espacio donde los y las estudiantes puedan encontrar en el conocimiento un lugar de análisis, investigación y profundización de la producción artística vinculada a los nuevos medios digitales. Dicha propuesta se verá reflejada en acción de producción y extensión a los espacios de exhibición (tanto virtuales como presenciales).

Evaluación y acreditación:

La Evaluación se realizará durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, retroalimentando tanto al estudiante y al grupo proponiendo un proceso. Considerando el paso a paso y no solamente la producción final.

Anijovich Rebeca y Cappelletti Graciela (2017) refieren a la evaluación formativa como aquella que se vincula con los análisis de procesos de enseñanza con el propósito de aportar al docente para acompañar en la enseñanza. Para el docente no solo es de suma importancia mejorar o modificar propuestas en cuanto a la enseñanza, sino que ayuda ampliamente a los niños y las niñas en su proceso de aprendizaje, evidencia fortalezas y debilidades y reconoce para superar dificultades. Por último, es importante expresar la idea de basarse en una retroalimentación formativa, es decir, generar puentes de diálogo con los niños y las niñas ofreciendo recomendaciones, sugerencias, valorar sus producciones artísticas, impactando así en la mejora de los aprendizajes. Los criterios de evaluación tienen que ser públicos y transparentes haciendo uso de herramientas tales como: portafolios virtuales, diarios de producción y protocolos creativos.

Criterios de acreditación:

Para poder acreditar esta unidad se propone:

-Entregas parciales y avances procesuales de ejercicios sobre la introducción a la pintura digital con el programa PhotoShop

-Aprobación del Trabajo Práctico N° 1

Bibliografía:

-Acaso, M. y Megías, C., Art thinking. Transformar la educación a través de las artes, by Paidós Educación, Barcelona, España (2017).

-Berrocal, M., Caja, J, y González, J. M, Educar la mirada, la mano y el pensamiento; en La educación visual y plástica hoy. Educar la mirada, la mano y el pensamiento, by Editorial Graó, pp 59-79, Barcelona, España (2010).

UNIDAD 2: “La producción pictórica desde el dibujo digital: herramientas básicas para la creación audiovisual”.

Justificación

El dibujo digital es considerado una técnica artística que tiene su origen en el dibujo tradicional. Mientras que este último se realiza con materiales específicos, como lápiz, borrador o pincel; el dibujo digital se desarrolla mediante programas y herramientas digitales.

En otras palabras, el dibujo digital utiliza medios digitales que intentan las técnicas tradicionales del dibujo convencional, como el carbón, pastel, acuarela, tinta, óleo, entre otros.

En esencia, el dibujo es una representación lineal hecha con lápiz o pincel; el dibujo digital es una representación lineal vectorial, como los cliparts o infografías.

Por lo general, el dibujo digital usa programas vectoriales, como Illustrator, pero también se puede realizar en programas de edición de mapas de bits, como Photoshop.

En esta unidad se conceptualizará sobre el dibujo vectorial, también conocido como ilustración vectorial, es una técnica de dibujo digital que consiste en trazar objetos geométricos (líneas, curvas, círculos, etc.) para, a partir de ellos, crear una imagen gráfica. Por ejemplo: dibujos, logotipos o

tipografías. Por ejemplo, para crear una ilustración vectorial de una mascota, se puede tomar como base una fotografía. La foto se “calca” mediante líneas y otros elementos geométricos. Estos elementos en conjunto son los que finalmente formarán una imagen vectorial.

La resolución de las imágenes vectoriales es prácticamente infinita y posibilita multiplicidad de posibilidades. Es decir, se pueden maximizar o reducir sin que su color y forma se vean afectados. En esta unidad se propone realizar medios audiovisuales tales como creaciones de videos donde se ponga en valor la producción pictórica.

Propósito

museo.

-Seleccionar video tutoriales de corta duración que muestran al estudiante de una forma fácil y concisa el uso de una herramienta para la creación digital.

Objetivo de aprendizaje

-Aproximar a los y las estudiantes al arte digital con muestras de museos y exposiciones en línea para que vean ejemplos de trabajos ya realizados donde se exponen obras digitales.

Eje y contenidos

Los ejes sobre los que se trabajará en esta unidad son los siguientes:

-Dibujo tradicional

-Dibujo digital

-Imagen vectorial

-Geometría

Impacto esperado: el impacto de la propuesta en la formación inicial resulta de gran relevancia ya que con ella se crea un espacio donde los y las estudiantes puedan encontrar en el conocimiento un lugar de análisis, investigación y profundización de la producción artística vinculada a los nuevos medios digitales. Dicha propuesta se verá reflejada en los medios audiovisuales tales como creaciones de videos donde se ponga en valor la producción pictórica en distintos formatos.

Evaluación y acreditación:

La Evaluación se realizará durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, retroalimentando tanto al estudiante y al grupo proponiendo un proceso. Considerando el paso a paso y no solamente la producción final.

Criterios de acreditación:

Para poder acreditar esta unidad se propone:

-Entregas parciales y avances procesuales de ejercicios sobre la realización de videos multimediales donde se ponga en valor la producción pictórica.

-Aprobación del Trabajo Práctico N° 2

Bibliografía:

-González García, R., (2016). El arte y su educación en la era de la hipermediación digital. Artnodes.

-Martínez Luna, S., (2016). Entre-en-medios del arte y la educación: Colaboraciones, experimentalismo, interdisciplinariedad. Artnodes. · Sánchez de Serdio, A., (2016). Arte y educación: la necesidad de un encuentro incómodo entre esferas que se interrogan. Artnodes.

-Maeso-Rubio, F, Aprender a enseñar las artes visuales desde una perspectiva crítica y constructorista, in - El arte de enseñar el arte. Metodología innovadora en bellas artes, by Diferencia, pp. 129-152, Sevilla, España (2008).

UNIDAD 3: “Infografías narrativas: propuestas personales”

Justificación

En esta unidad se proponen las infografías como aquellas que proporcionan información de manera amigable, accesible y atractiva visualmente. El diseño de infografías es un arte multidisciplinar que pretende transmitir un conjunto de datos e información de forma visual, simplificada y, casi siempre, sencilla. Haremos uso de infografías informativas sobre la obra personal y colectiva, recorreremos diversas técnicas para llevar a cabo una ilustración flat y descubriremos las bases de una infografía estratégica: color, composición y pictogramas.

Propósito

-Trabajar en sentido colaborativo en la construcción de infografías proponiendo información de forma visual y simplificada tal como estos formatos lo proponen.

Objetivo de aprendizaje

-Desarrollar capacidades para el manejo de los nuevos medios digitales para realizar infografías estratégicas desde el color, la composición y los pictogramas.

Eje y contenidos

Los ejes sobre los que se trabajará en esta unidad son los

siguientes:

-Infografías narrativas

-Poéticas personales

-Ilustración

-Color

-Composición

-Pictogramas

Impacto esperado: el impacto de la propuesta en la formación inicial resulta de gran relevancia ya que con ella se crea un espacio donde los y las estudiantes puedan encontrar en el conocimiento un lugar de análisis, investigación y profundización de la producción artística vinculada a los nuevos medios digitales. Dicha propuesta se verá reflejada en el uso de infografías informativas sobre la obra personal y colectiva, recorriendo diversas técnicas para llevar a cabo una ilustración flat y descubriremos las bases de una infografía estratégica: color, composición y pictogramas.

Evaluación y Acreditación

La Evaluación se realizará durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, retroalimentando tanto al estudiante y al grupo proponiendo un proceso. Considerando el paso a paso y no solamente la producción final.

Criterios de acreditación

Para poder acreditar esta unidad se propone:

-Entregas parciales y avances procesuales de ejercicios sobre la realización de videos multimediales donde se ponga en valor la producción pictórica.

-Aprobación del Trabajo Práctico N° 3

-Se propone un proyecto integrador al finalizar las tres unidades donde cada cursante deberá realizar una muestra de sus obras pictóricas digitales en un museo virtual inmersivo. Se pautará una fecha para la exhibición de dichas producciones y difusión en el canal de la institución, Pagina Web, Instagram y Facebook.

Bibliografía

-Roncoroni, U. (2007). La forma emergente, arte y pedagogía en el medio digital, Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.

-Ministerio de Educación de la Nación Competencias de Educación Digital. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2017. Libro digital, PDF. Disponible en: https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/programacion_y_robotica_0.pdf

-Ministerio de Educación de la Nación Tecnologías digitales / 1a ed, - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2021. Libro digital, PDF/A - (Derechos Humanos, Género y ESI en la escuela) Disponible en: https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/programacion_y_robotica_0.pdf

EVALUACIÓN

La Evaluación se realizará durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, retroalimentando tanto al estudiante y al grupo proponiendo un proceso. En este espacio de taller se considerará el paso a paso y no solamente la producción final.

-Identificar lo que el/la estudiante o grupo ha logrado en el desarrollo de las

nociones ligadas al arte digital y la pintura.

-Revisar el grado de avance en el logro de los objetivos particulares. La evaluación de los aprendizajes de los y las estudiantes es constante en el proceso de la situación educativa, teniendo en cuenta los contenidos antes mencionados, propuestos a partir de los objetivos de aprendizaje; tanto como las estrategias docentes, distribución de espacios, disponibilidad de recursos tecnológicos, etc. Se indaga la apropiación de saberes al finalizar las actividades del tema.