

#3AE3

Twitter en Arte y Comunicación Visual

La asignatura Arte y Comunicación Visual se nutre de las nuevas tecnologías con el afán de integrar saberes del mundo de fuera del liceo a la clase curricular y a los contenidos programáticos.

En concordancia con esta línea de trabajo se planifica y desarrolla una experiencia didáctica con estudiantes de 3° BD Arte y Expresión, que involucra a Twitter (herramienta de microblogging), a Google Art Project (galería virtual de arte), a Sumo Paint (programa informático de dibujo) y a las técnicas tradicionales de expresión plástica como el dibujo y la pintura a mano.

También se propone desarrollar la precisión conceptual, investigar, realizar tweets, usar herramientas digitales, conocer obras de arte y museos virtuales, interactuar con otros usuarios y dibujar con lápiz y papel como otros objetivos.

Se trabaja en la Sala de Informática del Instituto IAVA y en el Salón de Plástica, bajo la premisa del valor positivo del aprendizaje colaborativo.

Objetivo general

Explorar e interactuar con las herramientas digitales propuestas, vincularlas con los contenidos del programa de Arte y Comunicación Visual y aquilatar los saberes de los estudiantes adquiridos dentro y fuera de la institución liceal.

Objetivos específicos

- Que cada estudiante realice una producción multimedia donde involucre el manejo de los programas Sumo Paint, Google Art Project y Twitter.
- Asociar los productos multimedias con los módulos del programa: *Los medios y el mensaje visual*.
- Evaluar colectivamente la resignificación de los saberes informales para el proceso de enseñanza aprendizaje en el liceo.

Contenidos trabajados

- conceptuales:
 - lenguaje metafórico, lenguaje simbólico
 - discurso visual.

- interpretación: significados implícitos y latentes
- significados y contexto cultural
- significados y experiencias personales
- manifestaciones artísticas: su comprensión.
- medios y el mensaje visual.
- imagen digital y estéticas contemporáneas

- procedimentales:
 - análisis de procesos creativos contextualizados.
 - búsqueda e investigación
 - manipulación y secuenciación de imágenes reales y virtuales
 - implementación de presentaciones multimedias relacionadas con las investigaciones realizadas.

Características de las herramientas digitales usadas

Twitter:

- servicio de microblogging, permite enviar mensajes de texto plano
- herramienta en tiempo real y en la red
- permite comunicación dentro y fuera de la clase
- permite escribir 140 caracteres por mensaje
- constituye un ejemplo de participación abierta
- es gratuita, accesible, dinámica y fácil de usar

Google Art Project:

- galería virtual con obras de 150 museos internacionales
- las obras se pueden filtrar por título, soporte, técnica y calidad de la imagen
- explora a nivel de detalle cada pincelada
- las imágenes tienen alta resolución
- es posible realizar visitas virtuales
- brinda información sobre los artistas
- permite crear nuestras propias colecciones de obras y guardar los cuadros enteros o sólo detalles
- presenta los artistas ordenados alfabéticamente

Ejemplo de zoom a una de las obras de Google Art Project:



Sumo Paint

- pizarra digital para realizar dibujos
- ofrece la posibilidad de dibujar a mano, realizar cambios de color, usar diferentes pinceles, aplicar efectos (3D, camuflado, esfumado, etc), trabajar en capas
- permite guardar los trabajos realizados en el PC del usuario o en la galería de Sumo Paint
- puedo usar la fotos de mi banco de imágenes y editarlas
- el programa se usa en línea

Desarrollo en el aula



La propuesta se implementó con la siguiente secuencia de actividades:

- a) Navegar en *Google Art Project*, recorrer la herramienta y conocer en qué consiste el proyecto
- b) Seleccionar en *Google Art Project* un artista de interés para el estudiante y elegir una de sus obras disponibles. Guardarlas en la galería del usuario.
- c) Realizar la representación gráfica en formato papel de la obra elegida a color (técnica libre)
- d) Realizar la recreación de la obra seleccionada con el programa *Sumo Paint* y usar los efectos disponibles y las variaciones que ofrece esta herramienta.
- e) Crear una cuenta en *Twitter* con el nombre del artista elegido y realizar tweets desde el rol de ese personaje. Interactuar con los demás “artistas” de la clase, en *Twitter*.
- f) Realizar una producción multimedia que represente el proceso realizado.

Artistas seleccionados por los estudiantes:



Evaluación del proyecto:

Los objetivos previstos se cumplieron ampliamente.

Además se realizaron otras acciones que fortalecieron la experiencia. A modo de ejemplo: colocación de fondos de pantalla alusivas al artista seleccionado en sus cuentas de Twitter, compra de libros para profundizar información sobre el artista seleccionado, lecturas de poesía como fuente para realizar tweets poéticos, tweets con inclusión de fotos, conversación en otros idiomas (francés), confrontación de épocas (rococó y neoclasicismo) y de estatus sociales (revolucionarios y aristocracia).

Opinión de los estudiantes:

Aspectos positivos de la experiencia

- podemos crear un perfil del artista
- me hizo conocer más de un artista que ya conocía
- compartimos material
- ya manejaba Twitter, me gustó ayudar a los compañeros
- podíamos hablar como un personaje: motivó la imaginación
- es una forma de aprender distinta
- aprendí más de los artistas, de algunos no tenía ni idea
- posibilitó investigar en los distintos Twitter

- aprendí detalladamente de mi artista, me incentivó más a investigar
- me copó las posibilidades que tenías
- investigar y conocer de la personalidad del artista

Aspectos negativos de la experiencia

- no me gustan las redes sociales
- imposibilidad de subir fotos (tuve que aprender a bajar la resolución de las imágenes)
- mala conectividad
- no todos conocían Twitter
- no sabía qué decir, tal vez mejor si nos dieran una consigna
- me trancaba, no conocía Twitter
- no sabía qué poner
- era difícil que te respondieran una conversación
- todos twiteamos juntos

Algunos comentarios a la experiencia:

- esta experiencia se desarrolló en la Sala de Informática del Instituto IAVA y los estudiantes realizaron toda la ejercitación usando la infraestructura disponible (13 computadoras para un grupo de 25 estudiantes)

-la duración de la misma fue de un mes

- la conexión a internet es lenta, debido al ancho de banda disponible en la Sala de Informática

-los estudiantes colaboraron con paciencia y una actitud sumamente positiva de colaboración entre ellos.

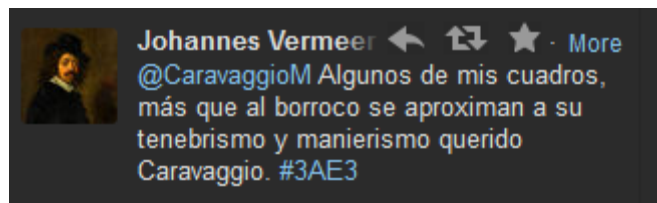
- para la mayor parte del grupo la experiencia de usar Twitter era nueva y necesitaban asesoramiento.

- con rapidez se logró el dominio de las herramientas y concretar otras acciones (colocar fondos de pantalla, subir videos, compartir imágenes, responder tweets).

- muchos estudiantes reposicionaron sus roles en la clase, como líderes del aprendizaje

Recomendaciones a los colegas: animarse a sortear las limitaciones institucionales en pro de acciones educativas innovadoras.

Ejemplos de tweets publicados, hashtag #3AE3





 **Jacques-Louis David** @JLouisD... 7d
#3AE3 Detalle del "Juramento de los Horacios" pic.twitter.com/fbbzK2nN



 **Pierre A Renoir** @PieAugRenoir 1d
@elisa_calle Aquí una sección de mi obra Le Moulin de la Galette hecha en 1876.
#3AE3 pic.twitter.com/DaMh3siX



 **Johannes Vermeer** ◀ ↻ ★ · More
#3AE3 Aquí les dejo un detalle de mi obra Music Lesson, para que vean como la pintura y la música van de la mano.
pic.twitter.com/6NGxI4E



 **Johannes Vermeer** @JohannVer... 7h
Qué por que la luz en mis obras viene desde la izquierda? ja! es un secreto de tu mirada y la mia. #3AE3

 **Johannes Vermeer** @JohannVer... 7h
Amo que mis obras tengan brillo, por eso las decoro con muchas perlas #3AE3

Webgrafía

[Vocabulario básico de Twitter](#). Accesado febrero 2018

Detrás de escena GAPProject

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=aYXdEUB0VgQ#

Subido por [GoogleArtProject](#) el 27/01/2011 Accesado febrero 2018

Twitter en educación <http://www.youtube.com/watch?v=jN4V6dmJYXw> Subido por [desdeeljergon](#) el 10/12/2010. Accesado febrero 2018

[El `efecto Twitter´ fomenta la literatura breve para leer en apenas una hora](#)
Accesado febrero 2018

Usos de Twitter en educación <http://www.eduteka.org/TwitterEducacion.php>

Accesado febrero 2018

Prácticas con Twitter en el aula

<http://villaves56.blogspot.com/2012/02/practicas-con-twitter-en-el-aula.html>

Accesado febrero 2018

Licencia de las imágenes correspondientes al autor

Autor: Elisa Calle



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