



VARONA

ISSN: 0864-196X

hildelisagp@ucpejv.rimed.cu

Universidad Pedagógica Enrique José

Varona

Cuba

Cordoví Díaz, Fidel

Diaposoft UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA ARTÍSTICA

VARONA, núm. 42, enero-junio, 2006, pp. 50-54

Universidad Pedagógica Enrique José Varona

La Habana, Cuba

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360635561009>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Diaposoft

UNA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA LA ENSEÑANZA ARTÍSTICA

M Sc Fidel Cordoví Díaz

Profesor Auxiliar

ISP “Enrique José Varona”

Recibido diciembre de 2005 Aceptado enero de 2006

RESUMEN. El presente trabajo incursiona en la problemática de las asignaturas teóricas de la Enseñanza Artística, las cuales necesitan de un apoyo material que se hace difícil por la situación económica que atraviesa el país.

Por esta necesidad y por las posibilidades y ventajas que tienen las NTIC como medio de enseñanza, se propone una aplicación multimedia para ser utilizada y que permitirá hacer más asequible, ameno, atractivo e

PALABRAS CLAVE: NTIC, enseñanza artística, software educativo, imágenes, glosario.

ABSTRACT. This article boards the problematic theoretical subject of Artistic Teaching, which need support in materials which presents quite a difficult task taking into account the current economic situation of the country.

Due to the necessity, possibilities and advantages that NTIC has as teaching means a multimedia application is proposed so that it can be used while allowing a more

KEY WORDS: NTIC, artistic teaching, educative software, images and glossary.

interactivo el trabajo de las asignaturas teóricas. Esto se traduce en la posibilidad de acceder a un banco de imágenes que pueden organizarse de acuerdo con diferentes criterios para ser utilizadas en las clases y en la orientación de actividades de estudio individual. Las imágenes cuentan con comentarios acerca de las obras y de los artistas. Asimismo, el software propone un glosario ilustrado de términos especializados y un módulo de ejercicios.

feasible, attractive, and interactive manner to work on the theoretical subjects. This translates into the possibility of having within reach numerous images which can be organized according to different criteria to be used in class and in the orientation of activities for individual work. The images all have comments about the artwork and the artist. Therefore, the software proposed an illustrated glossary of specialized terms and exercises.

INTRODUCCIÓN

Las transformaciones que se llevan a cabo en estos momentos en la educación y el interés de la dirección de la Revolución por elevar el nivel cultural de nuestro pueblo sitúan a la Enseñanza Artística en un lugar relevante y hacia esta se han dirigido esfuerzos en diferentes sentidos: la creación de escuelas vocacionales de arte –que se fueron multiplicando a lo largo de la Isla–, la creación del movimiento de instructores de arte desde los años 1960 y una amplia red de centros como casas de cultura, bibliotecas, teatros y otros, para el disfrute y el desarrollo del arte por parte de la población. Además, se presta mucho interés a la difusión de temas relacionados con el arte y la cultura en general, a través de los medios masivos de comunicación.

Dentro de este contexto se abrieron las carreras de Educación Artística en los institutos superiores pedagógicos para la formación de profesores que impartirían estas asignaturas en las escuelas de Enseñanza General y, en los últimos años, se han

creado nuevas escuelas de instructores de Arte y la carrera afín en los institutos superiores pedagógicos que da continuidad y formación universitaria a los egresados de aquellas.

Siempre que sea posible, en el desarrollo de las clases de las asignaturas teóricas de este tipo de enseñanza es recomendable trabajar con el objeto real; es decir, con la obra. Se pueden organizar para ello visitas a museos y galerías, a monumentos emplazados en la comunidad, a talleres de artistas, y realizar otras actividades; pero no siempre se puede tener acceso a las obras reales y hay que recurrir al uso de reproducciones que aparecen en libros, diapositivas, laminarios, *vídeos* y otros recursos.

Tradicionalmente, las clases de estas asignaturas se han apoyado en la utilización de láminas, diapositivas y retrotransparencias con reproducciones de obras plásticas, mientras que para el estudio individual se orienta la búsqueda en libros especializados de arte, los que de preferencia deben ser de una buena edición y poseer ilustraciones de calidad.

El uso de estos medios genera dificultades que obstaculizan el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Las carencias económicas que impiden la renovación o reparación de los equipos.
- El aumento de la demanda con la creación de nuevas escuelas y la generalización de estas asignaturas incluso en el ámbito de la comunidad.
- La elaboración de diapositivas, retrotransparencias y laminarios con reproducciones artísticas de calidad resulta bastante costosa sobre todo si tenemos en cuenta la masividad con que se necesitan.
- La necesidad de oscurecer el aula dificulta la comunicación visual con el estudiante, y por tanto el control y el estudio de sus diferentes reacciones ante lo que se le muestra.
- Las características técnicas del medio, sobre todo los proyectores, no permiten mucho tiempo de exposición de las diapositivas por el intenso calor que despiden, lo cual afecta la explicación y el análisis exhaustivo de la obra.
- No se pueden utilizar estos medios para la orientación de actividades independientes y hay que recurrir a otras fuentes como libros, revistas y catálogos donde la imagen puede ser distinta a la mostrada en clase debido a las diferencias de calidad.

Estas dificultades dieron origen a la búsqueda de una solución a partir de las posibilidades que ofrecen las TIC, aprovechando la tecnología instalada en las escuelas.

DESARROLLO

Las asignaturas de Educación Artística tienen una gran importancia, como complemento imprescindible, en la educación integral con el logro de varios objetivos fundamentales, entre ellos:

- El desarrollo del talento, que se materializa en la creación de talleres de las distintas manifestaciones.
- La creación de habilidades para la apreciación artística que se realiza en asignaturas relacionadas con la apreciación y la historia del arte nacional e internacional.
- El logro del placer estético y la educación del gusto por el arte.

En estas carreras se desarrollan asignaturas como: *Apreciación e Historia del Arte, Estética, Panorama del Arte Cubano y Arte Latinoamericano*, que tienen entre sus objetivos fundamentales:

- Desarrollar habilidades para la apreciación y análisis de obras visuales con un espíritu crítico.
- Valorar el desarrollo de las Artes Plásticas en Cuba y el resto del mundo a través de los diferentes períodos artísticos y los contextos históricos en que se insertan.
- Fomentar el gusto por la belleza y el placer estético que deviene de la observación de la obra plástica.
- Contribuir al desarrollo de valores como el cuidado del entorno y de la riqueza cultural.

IMPORTANCIA DE LA IMAGEN VISUAL

La educación plástica se realiza por y para la imagen; es decir, es un proceso en que se prepara al

estudiante para recibir la imagen, disfrutarla, discernir sobre ella y reelaborarla o crearla, para recibir con espíritu crítico la información visual de su entorno y ser capaz de transformar y mejorar dicho entorno.

La imagen visual es un componente importante en los medios de enseñanza. La información percibida a través de imágenes brinda un modelo muy cercano a la realidad, nos permite apreciar todos los detalles y nos muestra los objetos y fenómenos tales cuales son y, además, pueden estar cargadas de elementos expresivos, dados en sus componentes intrínsecos (líneas, colores, texturas, movimiento) los que, manejados de acuerdo con el contexto comunicativo, le otorgan un valor agregado de reforzamiento del contenido o información textual.

En cualquier asignatura, la imagen como medio de enseñanza es importante; pero en la *Educación Plástica*, el trabajo con la información visual durante la clase es imprescindible, ya sea en su función descriptiva como en su función expresiva. Al estudiante se le da a conocer mediante imágenes el desarrollo del arte a través de la historia y se le enseña a analizar obras, tanto desde el punto de vista conceptual como formal.

En el estudio formal, se descomponen las obras en sus elementos plásticos (líneas, áreas, volúmenes, colores) y se analiza cómo estos se interrelacionan en un todo y cómo se cumplen en ellas las leyes estéticas y perceptivas (movimiento, equilibrio, ritmo, énfasis). Para ello uno de los métodos es utilizar imágenes superpuestas que marcan cada uno de estos componentes.

También se realizan análisis teóricos de las obras atendiendo a temas, estilos, movimientos, sistemas de códigos, en los cuales la obra se relaciona con el contexto en que se desarrolla el artista, con su estilo personal y los cambios que pueden producirse en este estilo a través de su vida.

En estos análisis, la imagen sirve como soporte fundamental del contenido, porque ella en sí, es contenido. Sin ella es imposible tener una apreciación justa de lo que se quiere transmitir, pues nunca la descripción de una obra puede suplantar a la experiencia visual. Además, uno de los objetivos del proceso es el placer estético que se deriva de su observación. La imagen visual, además, de medio es el objeto de análisis, por lo que constituye parte esencial del contenido.

LAS TIC COMO MEDIO DE ENSEÑANZA

Desde hace varios años en nuestro país se hacen grandes esfuerzos para introducir la informática en todas las esferas de la sociedad y, con mucho énfasis, en la educación. Por ello se ha ido creando la infraestructura tecnológica necesaria con la instalación de computadoras en las escuelas de todos los niveles de enseñanza y la creación de aplicaciones educativas que se ajusten a los planes de estudio, a la vez que se trazan estrategias para su utilización.

Las posibilidades multimedia, el uso de imágenes de alta resolución tanto en vista fija como en *video*,

las animaciones, que pueden ser interactivas y, en un nivel más alto, la realidad virtual, hacen de la computadora como medio, un sustituto ideal de la realidad en procesos que no se observan a simple vista o que no es posible desarrollar en el laboratorio de clases: se trata de simulaciones que otorgan un carácter más objetivo a los contenidos de estudio.

Cualquier aplicación, al igual que sucede con otros medios, puede ser utilizada en la escuela con determinados objetivos didácticos; pero se considera el software educativo como: una aplicación multimedia cuyo contenido está concebido para resolver situaciones específicas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La creación y utilización del software educativo en la escuela debe estar avalada por una metodología que debe estar presente desde la concepción de la aplicación a realizar o la selección de una ya existente, porque su uso se determina, en gran parte, por las características del contenido, por los estudiantes que serán los receptores activos y por el propio maestro que promueve su empleo.

Estas características de las TIC, y la existencia en las escuelas del equipamiento tecnológico básico, hacen posible la solución de los problemas que se presentan con los medios de enseñanza en las asignaturas teóricas de Enseñanza Artística mediante una aplicación multimedia educativa.

La aplicación que se propone: *Diaposoft: una aplicación multimedia para la Enseñanza Artística*, es un medio alternativo o equivalente al uso del proyector y otros medios tradicionales para el desarrollo de las clases en asignaturas como *Apreciación e Historia del Arte, Arte Cubano, Arte Latinoamericano, Estética*, y otras, que necesitan la imagen como complemento o como portador del contenido. También puede ser utilizado por los estudiantes en su estudio individual o en la preparación de materiales para desarrollar sus clases durante su práctica profesional.

En su estructura, tiene los rasgos siguientes:

- Un ambiente que promueva el placer por el aprendizaje de los contenidos a la vez que entrene en las herramientas informáticas.
- Información textual especializada y actual sobre las temáticas.
- Laminario de obras de arte con imágenes de alta calidad y resolución.
- Glosario de términos artísticos ilustrados con ejemplos de obras plásticas.
- Ejercicios modelo.
- Interactividad.

Disposoft constituye un medio de enseñanza que permitirá hacer más asequible y ameno el contenido de las mencionadas asignaturas. Está concebida para ser utilizada fundamentalmente por los estudiantes y profesores de Educación Plástica en las carreras de Instructores de Arte de los institutos superiores pedagógicos, pero puede ser utilizada además en: escuelas de instructores de arte (Nivel Medio), en las clases de *Educación Artística* de las escuelas del Sistema General de Enseñanza, escuelas de arte, casas de cultura y otros centros donde se impartan estas asignaturas y

además, servir como medio en otras disciplinas como *Historia y Literatura*, por ejemplo.

Esta aplicación cuenta con tres módulos fundamentales:

1. Diaporama:

Banco de más de 450 imágenes de obras de artes plásticas, que comprende un período que va desde la antigüedad hasta el postimpresionismo, organizadas según los criterios siguientes:

- Obras (todas las imágenes por orden alfabético).
- Autor.
- Período artístico.
- Manifestación plástica.

Posee botones para:

- La navegación y enlace con los demás módulos.
- Selección de obras para ser utilizadas en clase.
- Guardar la selección de obras que se ha realizado.
- Cargar una selección realizada anteriormente o editar una selección.

Durante la edición y la presentación de las diapositivas se ofrece la posibilidad de encontrar información visual y textual acerca de cada una de las obras existentes, el texto de esta información puede ser copiado y pegado en cualquier editor de texto.

Si el criterio de selección es por período artístico, aparecen dos botones: "Música" y "Literatura" que permiten obtener y mostrar información (textual, visual y de audio) sobre artistas y obras de cada período. Esto contribuye al logro del carácter interdisciplinario de la clase, a la vez que brinda una información más integral.

Al comenzar el trabajo con este módulo se puede cargar una selección de diapositivas que se haya realizado anteriormente o editar una nueva a partir de la lista que aparece, según el criterio del profesor y de acuerdo con los intereses didácticos de la clase. Esta selección se archiva en la carpeta que decida el usuario para su utilización posterior en clase o para el estudio individual del estudiante. Para esto, al presionar el botón "Guardar selección", se abre una ventana del explorador de Windows.

Durante la edición, una pequeña ventana muestra la imagen de cada una de las obras de la lista según se coloque el cursor encima de los nombres. Luego de tener la selección preparada se pueden mostrar las imágenes siguiendo lo planificado en la organización de la clase.

Las diapositivas seleccionadas aparecen en otro campo de texto, que también ofrece información visual y textual, y donde se tiene la posibilidad de borrar, mover o integrar nuevos nombres para reorganizar la selección. Si al comenzar a usar la aplicación se selecciona la opción de "Cargar selección", esta aparece en este campo de texto y se puede hacer una reedición mediante el botón "Editar".

2. Glosario de términos utilizados en Artes Plásticas:

Consta de más de 250 términos y definiciones acompañadas de imágenes que cuentan además, con información textual: ficha técnica de la obra que se muestra y un breve comentario acerca de su relación con el tema que ilustra. Se acompaña de un fondo musical que puede ser activado o desactivado por el usuario.

Hay dos formas de realizar la búsqueda:

- Lista de los términos con deslizador vertical.

■ Búsqueda rápida introduciendo la palabra deseada en un campo de texto.

El texto de las definiciones puede ser copiado y pegado en un procesador de texto (Wordpad, bloc de notas o Word).

Las definiciones están acompañadas de una o varias imágenes de pequeño tamaño a modo de ilustración. Estas imágenes se amplían al hacer clic sobre ellas y tienen un texto descriptivo que también puede ser copiado para su edición en un procesador de texto.

3. Ejercitación:

Serie de ejercicios modelos que pueden ser utilizados para la organización del estudio individual o el trabajo en clases.

Los resultados de los ejercicios se archivan para el control por parte del profesor o para la autoevaluación del alumno, acompañados de datos como: nombre, cantidad de ejercicios realizados y respuestas correctas.

Se cuenta con dos tipos de ejercicios:

■ Nivel I: ejercicios de selección múltiple, identificación y verdadero o falso.

■ Nivel II: ejercicios de desarrollo que permiten al estudiante guardar su respuesta en un fichero para que el profesor pueda evaluarlos posteriormente.

¿CÓMO SE INSERTA DIAPOSOFT EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE?

La inclusión de este software en el proceso está determinada por los objetivos que se persigan en cada clase.

Puede ser utilizada por el profesor de cuatro maneras fundamentales:

■ Como medio para la preparación de la clase.

■ Como medio para mostrar o analizar imágenes durante el desarrollo de la clase.

■ Como fuente de datos para mostrar información adicional.

■ Para orientar ejercicios en clases o como estudio individual.

En el primer caso, se utiliza para organizar un grupo de obras que ilustren los contenidos. Se cuenta además con los textos que acompañan a las obras, tanto en el módulo diaporama como en el del glosario, también tiene la posibilidad de seleccionar una pieza musical de determinado período artístico, así como obtener información adicional sobre la Literatura en ese período.

En el segundo, se puede utilizar para mostrar las imágenes durante el desarrollo de la clase, para ilustrar los contenidos o realizar actividades de análisis de obras.

En el tercero, se orienta a los estudiantes la búsqueda de información durante la clase o la preparación individual. También se puede, durante el desarrollo de la clase, tener acceso a la información textual que

acompaña a las imágenes, buscar algún concepto en el glosario, escuchar la música de un período determinado o mostrar información sobre la literatura de la época.

En el tercer caso, se orientarán diferentes actividades: búsqueda de información, análisis formal y conceptual de obras, realización de los ejercicios que acompañan a la aplicación y orientación de trabajo para el estudio individual.

Los estudiantes pueden valerse de la aplicación para:

■ Preparar las clases y actividades de su práctica profesional.

■ Complementar la información recibida en clases durante su estudio individual.

■ Realizar ejercicios de autocontrol.

■ Ampliar su vocabulario técnico.

La aplicación será útil para los profesores experimentados, pero tiene mayor importancia para los profesores noveles, que necesitan incrementar sus conocimientos sobre el metalenguaje de la especialidad y familiarizarse con las obras del arte universal.

CRITERIOS DE ESPECIALISTAS ACERCA DEL USO DEL MEDIO

Como parte de la investigación realizada para este trabajo, se mostró la aplicación a un grupo de profesores de estas disciplinas y asignaturas en la Carrera de Educación Plástica de la Facultad de Humanidades del Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”, a profesores de otros centros y especialistas de Cultura en las provincias de Santiago de Cuba, Camagüey, Cienfuegos y Ciudad de La Habana. Los profesores, en general, valoran la aplicación como necesaria y que puede ser de mucha utilidad dadas las circunstancias actuales que presenta el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto en el Instituto como en las escuelas donde los estudiantes desarrollan su trabajo profesional.

Plantean que no solo resuelve las necesidades materiales que existen y afectan la enseñanza de sus asignaturas, sino que se presenta como una opción novedosa que integra y mejora las capacidades de los medios utilizados tradicionalmente.

La posibilidad de contar con los recursos que ofrece la aplicación para el estudio individual de los estudiantes fue valorada de muy positiva, ya que esto no se puede hacer a partir de los medios tradicionales.

También se valoró de muy positiva la integración en la aplicación de elementos de otras manifestaciones como la Literatura y la Música, lo cual contribuye a la interdisciplinariedad y al logro de una cultura integral.

Se mostró también, al personal especializado y dirigentes de Informática del Ministerio de Educación y este la consideró muy útil para la Carrera de Licenciatura en Instructores de Artes.

En estos momentos, la aplicación se ha estado utilizando en diferentes centros de enseñanza artística,

sedes universitarias, facultad de Artes Escénicas del Instituto Superior de Arte, casas de cultura, Instituto Superior Pedagógico “Enrique José Varona”, entre otros. Los usuarios han planteado que la aplicación ha sido de gran utilidad.

CONCLUSIONES

Esta aplicación multimedia proporciona a los profesores y estudiantes de Educación Artística un medio de enseñanza que les permitirá:

1. Aprender los contenidos de las asignaturas teóricas de la Carrera de una manera más amena, atractiva e interactiva
2. Introducirse en el mundo de la informática y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo cual puede conducir a originar ideas para la creación de nuevos softwares y para el uso de la computadora como medio de creación artística.
3. Propiciar el logro de la interdisciplinariedad mediante vínculos a contenidos de otras asignaturas relacionadas.

Desde el punto de vista económico constituye un ahorro de divisas, tanto en la adquisición o elaboración de diapositivas y laminarios, como en la compra los equipos necesarios. Ambos pueden ser sustituidos por las computadoras y televisores que se encuentran en las escuelas. La reproducción de la aplicación en CD-ROM resulta mucho menos costosa.

Su introducción contribuye a perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje a la vez que genera otras inquietudes como por ejemplo la creación plástica.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUADE J I. Aprender y enseñar con las tecnologías de la comunicación. España: Universidad de Huelva; 2001.
- ALONSO J M. El diseño de entornos hipermedia en la educación. España: Congreso Edutec '97; 1997.
- ÁREA M. Los medios de enseñanza: conceptualización y tipología Web de Tecnología Educativa. Universidad La Laguna; 2000.
- BALLESTA J (coord.). Función didáctica de los materiales curriculares. Pixel Bit. Rev. de Medios y Educación, 5, 2003. p.29-46.
- BOUZÁ G. El guión multimedia. Anaya multimedia. Madrid; Editorial Anaya; 1997.
- CABERO J. Análisis de medios de enseñanza. Sevilla, Alfar; 1990.
- . Nuevas tecnologías, comunicación y educación. España: Edutec; 1996.
- CABERO J (EDITOR), SALINAS J, DUARTE A, DOMINGO J. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. Madrid, Editorial Síntesis; 2000.
- CABERO J, DUARTE A. Evaluación de medios y materiales de enseñanza en soporte multimedia. *Rev Pixel-Bit*, No. 13. <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n13/n13art/art133.htm>, 2003.
- CASTRO F. Discurso pronunciado en la inauguración del curso escolar 2003-2004. Periódico *Granma* 9 de sep. 2003.
- . Discurso pronunciado en la graduación de los tecnólogos de la salud. Periódico *Granma* 18 de sep. 2003.
- CHAPMAN L H. Approaches to Art in Education. Londres, Harcourt Brace Publishers; 1999.
- CORDOVÍ F. Las NTIC como medio de enseñanza. Taller de educación interactiva. Primer Congreso Máster Libro, Lima, Perú; 2003.
- GONZÁLEZ V. Profesión comunicador. La Habana, Cuba: Editorial Pablo de la Torriente Brau; 1989.
- . Teoría y práctica de los Medios de Enseñanza. La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación; 1991.