

¡Toma nota!

Boletín didáctico
de La Escuela Necesaria



PRESENTACIÓN

Arte y Patrimonio

Preguntas

COMPRENDER

Problemas

Diálogo

Proyecto

Habilidades

aprendizaje

PENSAMIENTO

Actitud

Comunicación

COMPETENCIAS

Enseñar

SOLUCIONES

Creación

Procesos

EDUCAR

retos

DESARROLLO

Amigo/a profesor/a, entregamos en esta ocasión el Volumen N° 3 de nuestro boletín ¡Toma nota!, para el cierre del año escolar. En este lapso, tenemos ¡Toma nota! en las áreas de: Castellano, Arte y Patrimonio, Geografía, Historia y Ciudadanía, y Orientación y Convivencia. Compartimos estrategias, materiales y recursos que puedes usar de manera complementaria en tu planificación o como orientaciones para desarrollar la propuesta de este boletín, fortaleciendo así saberes esenciales y las competencias fundamentales del currículo.

Con los boletines producidos en este año escolar esperamos haber contribuido a la recuperación de aprendizajes. Esperamos que para el próximo año escolar podamos ofrecerte un material enriquecido con los aprendizajes que este año nos va dejando, además de incorporar otras áreas, como aporte a tu trabajo diario y a la dedicación que entregas para garantizar los aprendizajes de nuestros estudiantes.

Agradecemos tu constancia para generar en el aula acciones innovadoras, consciente de la importancia que tiene para el país la formación de nuestros jóvenes. Queremos insistir en la importancia de tu rol como educador popular, para garantizar una educación de calidad y procesos de transformación que favorezcan la construcción de un ciudadano reflexivo, crítico y productivo.

Te invitamos a compartir con nosotros tu experiencia con los boletines. Cuéntanos si realizaste alguna adecuación, cómo te sentiste en el desarrollo de las actividades, pero, especialmente, los logros alcanzados. Nuestra revista y nuestra página web están disponibles para dar a conocer el producto de tu trabajo. Haznos saber tus comentarios y sugerencias a través de nuestras redes sociales o por el correo electrónico publicaciones@centrodeformacion.com.ve

¡Hasta el próximo año escolar!

INTRODUCCIÓN

El arte es una de las formas de expresión más antiguas del ser humano y, durante siglos, ha sido una de las actividades más nutridas por su creatividad. Sin embargo, en los últimos años, el arte se ha visto lleno de cambios significativos debido a los avances tecnológicos. En el proceso artístico se han ido incorporando gradualmente nuevas herramientas y recursos, ya sea para presentar elementos innovadores en el proceso de creación y romper con las técnicas tradicionales, o corregir algún desperfecto que ha causado el tiempo en una obra artística. Incluso, pasar del dibujo tradicional con el papel y lápiz al dibujo digital con el uso de tabletas gráficas, o del modelado en barro o arcilla a la impresión 3D, se ha considerado una ganancia para las formas de expresión.

Pero algo que no podemos poner en duda es que la tecnología, más concretamente la inteligencia artificial (IA), hoy está acaparando la atención de todos, su alcance es tan amplio que existe la preocupación de que sustituya al ser humano en lo único que no había podido hacerlo, pues hasta ahora la pantalla del computador solo era otro lienzo, pero en bits; mientras que la IA es capaz de crear obras únicas, tomando como base el empleo de algoritmos o breves descripciones para generar retratos realistas, fotografías, paisaje... Y estamos hablando solo de la imagen, pues ya existen aplicaciones capaces de generar cualquier tipo de contenido en cualquier formato de texto, audio o video.

¿Pero qué significa esto para el futuro del arte? ¿Serán los humanos sustituidos por máquinas, así como ha ocurrido en el área industrial, donde la mano de obra paso a ser obsoleta y mucho más cara de costear para las grandes empresas? ¿Todas las producciones artísticas (la arquitectura, la pintura, la escultura, la música, la literatura, hasta la danza y el cine) serán productos de frases y ecuaciones? O, por el contrario, ¿esta será una herramienta más que la humanidad podrá utilizar a su favor para maximizar su capacidad creativa y de expresión?

Sea el rumbo que tome la producción artística, no podemos alejar a los jóvenes de la oportunidad de usar estas herramientas para mejorar sus oportunidades de vida. Pero ¿Por qué son tan indispensables? Estamos en una era visual y el manejo de herramientas digitales es una competencia más que deben desarrollar a la par de otras competencias fundamentales como el pensamiento lógico o el lenguaje. Pues, mientras se les niegue la oportunidad de interactuar con estos nuevos recursos que están cada vez más presentes en nuestra cotidianidad, más alejados estarán de comprender y ser partícipes de su propia realidad.

Sin olvidar de dónde vienen, pues la herencia cultural define parte de lo que son, conocer y manipular estas herramientas les permitirá desenvolverse en esta nueva era, no se quedarán atrás y tendrán mayores oportunidades de incorporarse exitosamente en la sociedad. Ante dicho panorama, este boletín tiene como propósito brindar orientaciones para el uso de herramientas digitales en las producciones artísticas de los estudiantes. De esta manera, podrás potenciar tus habilidades pedagógicas y didácticas, al mismo tiempo que ellos aprenden a hacer uso de la tecnología de manera consciente y positiva.

Tema Indispensable para 2er año: Ciencia, tecnología e innovación**Tema Generador:**

Las prácticas artísticas contemporáneas.

Tejido Temático:

La diversificación de los medios y sus formas de expresión generan la producción artística contemporánea.

Referentes Teórico-Prácticos:

Las ciencias audiovisuales.
La fotografía digital.

Competencia global: Emprende proyectos individuales o colectivos generando ideas novedosas desde sus intereses, fortaleciendo su desarrollo personal y su relación con los demás para implementar soluciones acertadas y oportunas en diversos ámbitos de aplicación.

Indicadores

1. Reconoce los beneficios que le aporta el desarrollar capacidad de creatividad e innovación en su mundo social (familia, escuela, comunidad).

2. Aplica técnicas para optimizar la generación de ideas colectivas, ayudando a los demás a generar ideas.

3. Aplica elementos del trabajo cooperativo o de equipo para llevar las ideas a la acción de manera colectiva.

Ejes de la Escuela Necesaria de Calidad: Lenguaje y comunicación, Tecnología.

4

Hace 150 años la fotografía causó una revolución en cómo el ser humano podía capturar la belleza y resguardar en el tiempo un momento específico, años después lo haría el cine al introducir el movimiento. La vida del ser humano siempre se verá afectada por los avances tecnológicos y el arte no es la excepción. Si los efectos son negativos o positivos, no es lo principal en esta secuencia didáctica; sino cómo podemos aprovechar estos avances para darles herramientas a los jóvenes que les permitan tener oportunidades en el mundo, siempre apreciando la herencia cultural y respetando el patrimonio de su localidad.

En esta ocasión iniciaremos con el tema de la inteligencia artificial para introducir al estudiante en el mundo de las producciones artísticas contemporáneas, qué herramientas a su alcance pueden utilizar y cómo estas pueden influenciar o ser parte de sus vidas.

I MOMENTO: BIENVENIDA Y APERTURA

Intención	Reconocer la influencia de la tecnología en la producción artística.
Estrategias	Dinámica de los corazones
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Página web para generar imágenes con IA: https://dream.ai/create • Imagen generada por IA.
Duración	45 minutos
Propuestas/ Preguntas generadoras	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los efectos de la tecnología en la producción de obras artísticas? • ¿Qué es una inteligencia artificial?



Mujer - Estilo de arte Realistic v2
Imagen generada por Dream.AI

Comienza este encuentro con una dinámica divertida. En esta ocasión adaptaremos el juego de los corazones para encontrar las dos mitades de una imagen.

Ejecución de la actividad:

Utiliza 15 o más hojas, una por cada dos estudiantes, con una imagen impresa generada por inteligencia artificial. Rasga a la mitad todas las hojas de manera que queden los bordes irregulares, con un total de 30 partes o más.

1. Mezcla las mitades sobre una superficie plana.
2. Solicita que cada estudiante retire la mitad de una hoja y busque a un compañero con la otra mitad.
3. Una vez juntas las parejas, anímalos a conversar por cinco minutos sobre la imagen: ¿Qué detalles esconde la fotografía? ¿Cómo describirían a la persona que aparece en ella?

Al finalizar sorpréndelos con la noticia de que la imagen no es real, la persona de la fotografía no existe y que fue hecha por una inteligencia artificial. Aprovecha el desconcierto o la sorpresa que genere para hablar sobre el tema.

5

¿Qué sabemos de la Inteligencia Artificial (IA)? En principio nos parece una tecnología muy compleja y difícil de entender, pero desde hace unos años se ha ido mimetizando con todo lo que encontramos en la web y hasta el día de hoy somos consciente del papel que ha jugado en el desarrollo de aplicaciones, programas y redes sociales.

¡Toma nota del dato!

La IA puede definirse como un conjunto de algoritmos que permiten crear aplicaciones y máquinas que realizan actividades similares a las del ser humano.

Abre un espacio para el diálogo en el que los estudiantes mencionen formas de cómo la tecnología ha afectado los siete artes modernos: la arquitectura, la pintura, la escultura, la música, la literatura, hasta la danza y el cine. Un ejemplo es el uso de Photoshop para retocar y mejorar una fotografía o el uso de planos en 3D para previsualizar la construcción de un edificio.



II MOMENTO: MIREMOS LA REALIDAD

Intención	Diferenciar las imágenes realizadas con diversas herramientas tecnológicas.
Estrategias	El debate
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Página web para generar imágenes con IA: https://dream.ai/create• Aplicación para editar fotografías (Artisan).• Ilustración digital.
Duración	45 minutos
Propuestas/ Preguntas generadoras	<ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo diferenciar una imagen hecha con IA?• ¿Qué cosas de lo que vemos en redes sociales es real y qué no lo es?• ¿Qué tipo de contenido personal publican en redes?

Para este segundo momento, pídeles a tus estudiantes que identifiquen tres imágenes: una realizada con IA, una ilustración digital y una fotografía editada con una aplicación de teléfono.

6



Niño - Filtro pop-09
Fotografía editada con la aplicación de Artisan



BRAWLER
Ilustración digital realizada por el venezolano Fernando Correa (@fc_arts_)



Mujer - Estilo de arte Dreamwave v2
Imagen generada por Dream.AI

Aquí tienes un ejemplo: la primera es una fotografía común con filtro, la segunda fue hecha por un ilustrador digital y la tercera es una imagen hecha con inteligencia artificial.

¿Cómo diferenciar una imagen hecha con IA?

La identificación de imágenes generadas con IA se puede hacer de diferentes maneras. En primer lugar, las palabras claves utilizadas para la creación de imágenes se pueden encontrar en la descripción o el título de la foto.

En segundo lugar, algunos sistemas de IA también agregan logotipos y marcas de agua; por ejemplo, DALL-E2 incluye su logo en todas sus imágenes.

Y, en tercer lugar, a menudo se pueden ver elementos visuales extraños en las imágenes creadas por IA, como fondos borrosos o anatomía incorrecta.

Un gran ejemplo de esto es la imagen de un presunto arresto en el que el presidente Trump tiene los brazos desproporcionadamente cortos, otro es el de un grupo de imágenes que se hicieron virales de una fiesta que jamás existió, donde las supuestas personas que aparecen tienen prácticamente el mismo rostro, más de cinco dedos en una de sus manos y más dientes de lo normal.



Todo esto nos lleva a la pregunta ¿Qué cosas de lo que vemos en redes sociales es real y qué no lo es? Para que tus estudiantes no pierdan su voz en este mundo conectado, es importante que sepan percibirse a sí mismos y cómo quieren que otros los perciban, así que inicia una conversación dirigida con esta pregunta: ¿Qué tipo de contenido personal publican en redes?

Culmina el espacio con una frase que los motive a mostrar su talento y no dejar que la sobreinformación los sofoque: “Ser tu mismo en mundo que constantemente intenta convertirte en otra cosa es el mayor logro” (Ralph Waldo Emerson).



III MOMENTO: ANALICEMOS CRÍTICAMENTE

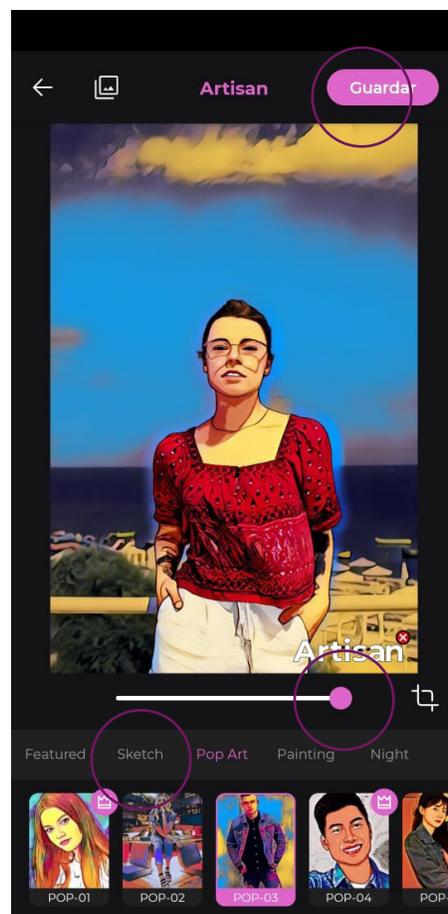
Intención	Conocer las herramientas digitales para editar imágenes y los estilos de pintura.
Estrategias	La exposición, rutina de pensamiento PALABRA-IDEA-FRASE
Recursos	<ul style="list-style-type: none">• Teléfono celular.• Láminas de papel bond.• Marcadores.• Pizarrón.
Duración	120 minutos
Propuestas/ Preguntas generadoras	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué herramientas digitales han utilizado para editar mensajes de textos, fotografías o videos?• ¿Cuáles son las herramientas para editar imágenes?, ¿qué ofrece cada una? y ¿cuál es su funcionamiento?• ¿Cuáles son los estilos de pintura?

Inicia este tercer momento con una conversación dirigida. Pregúntales a tus estudiantes qué herramientas digitales han utilizado para publicar en redes sociales mensajes de textos, fotografías o videos. En este espacio tus estudiantes investigarán sobre los programas que existen para editar, modificar o alterar fotografías e imágenes. Algunos programas son de uso profesional, los cuales pueden dejar para otro momento, pero otros no tanto y están al alcance de cualquiera.

La idea es que, primero, indaguen sobre qué herramientas ofrece cada uno y su funcionamiento. Pueden compartir los hallazgos mediante una exposición breve (De 5 a 10 minutos). Mientras que un compañero expone, el resto de la clase aplica la rutina de pensamiento PALABRA-IDEA-FRASE.

Esta rutina de pensamiento consiste en sintetizar un tema, en una palabra, en una idea y en una frase, para profundizar el conocimiento que se obtiene de este. Se puede trabajar de manera individual o colectiva, una vez que el estudiante haya hecho su intervención se solicita a los compañeros que piensen y escriban durante un tiempo determinado:

- Una palabra que les haya llamado la atención.
- Una idea que les pareció significativa.
- Una frase que les ayudó a comprender la información.





PALABRA

IDEA

FRASE

Al finalizar, cada grupo o estudiante comparte oralmente con sus compañeros lo que ha escrito. De esta manera todos pueden manejar la misma información y tener diversas opciones para realizar el ejercicio final.

Segundo, los estudiantes deben cerciorarse que la aplicación escogida les permita adaptar una imagen a los estilos de pintura contemporánea. Para profundizar en el conocimiento de cada uno, puedes pedirles que investiguen qué pinturas u obras de arte se adaptan a cada estilo.

Para recordar de qué trata cada estilo, hablemos un poco de ellos:

9

¡Toma nota del dato!

El realismo es un estilo artístico que se esfuerza por ofrecer a los espectadores un reflejo del mundo real. Un gran número de pinturas famosas están representadas en este estilo y, para muchos, estas obras creadas son lo primero que viene a sus mentes cuando piensan en “arte”.

Sin embargo, es importante distinguir entre realismo y fotorrealismo: el primero trata de una escena realista, pero no pretende ser una representación real; mientras que el segundo se esfuerza por crear obras de arte que no se puedan distinguir de la vida real o de una fotografía, de ahí su nombre.

El expresionismo se encuentra en el extremo opuesto del espectro. El expresionismo es un estilo artístico que no se preocupa por la realidad; las imágenes y escenas tienden a estar distorsionadas o pintadas con colores vivos que no necesariamente se corresponden con el contexto al que hacen referencia. En cambio, se enfoca en las ideas o sentimientos del artista que se expresan a través del arte mismo.



El impresionismo es un estilo de arte que generalmente se asocia con el siglo XIX y utiliza pequeñas pinceladas para crear una imagen más grande. Este estilo artístico se sitúa entre el expresionismo y el realismo, centrándose en la precisión de la iluminación, pero sin aumentar el realismo de la escena en sí.

El abstraccionismo evita por completo el realismo. Cualquiera que sea el tema que tenga la pintura, es posible que no se represente con precisión. Los objetos se pueden presentar como color o forma, dejando la interpretación al espectador. El impacto de una pintura abstracta no debe subestimarse, ya que muchas usan exhibiciones llamativas de color y forma para deslumbrar los sentidos.

El surrealismo combina conceptos abstractos con objetos semirrealistas que se deforman o transforman en algo inusual, las obras de arte surrealistas pueden ser ilógicas u oníricas, brindando a los espectadores un mayor sentido de la realidad.

El arte pop es un movimiento inspirado en la comercialización y el merchandising de la vida moderna. Emplea dibujos animados o anuncios en muchas de sus obras más famosas, también imágenes realistas combinadas con colores vivos para enfatizar la intención de su creador.

IV MOMENTO: VAMOS A PROPONER

Intención	Utilizar aplicaciones para la edición de imágenes y socializar los conocimientos obtenidos.
Estrategias	Uso de editores de fotos
Recursos	Editor de fotografías: <ul style="list-style-type: none"> • Editor de Fotos - Foto Collage. • Picsart Editor de Fotos IA. • Editor de Fotos - Lumii. • PhotoRoom Studio. • EPIK. • Lightroom. • Photoshop Express Editor Fotos. • Artisan.
Duración	120 minutos
Propuestas/ Preguntas generadoras	<ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué les sirve el conocimiento que obtuvieron? • ¿Cómo pueden continuar utilizando las herramientas de edición en sus vidas? • ¿Para qué les sirve tener conocimiento sobre herramientas de edición digital?

Para cerrar la secuencia didáctica, deberás proponer a tus estudiantes la elaboración de una muestra de arte. Como los costos para la impresión de imágenes son muy elevados y no todos los centros educativos cuentan con proyector videobeam, puedes seguir aprovechando las nuevas tecnologías para crear un espacio en la web que muestre el trabajo de tus estudiantes.

En ese caso, puedes hacer un perfil de Instagram para publicar las imágenes realizadas por tus estudiantes. Pero, primero, vamos por paso. Principalmente, conversa con tu grupo y organiza con ellos la actividad. Una opción posible es la siguiente:

- Divide el grupo en parejas.
- Solicita la selección de 10 imágenes, que pueden ser fotografías tomadas por ellos mismos sobre algún tema relacionado con la localidad donde viven. Ejemplo: el mercado o zona comercial del sector, templos religiosos, personajes reconocidos, etc.
- Pídeles que editen las imágenes con alguna de las aplicaciones que investigaron tomando como referencia uno de los estilos de pinturas. Junto con las imágenes deben entregar un texto que describa el proceso del trabajo. Desde el porqué de la selección imágenes, de qué les sirve el conocimiento que obtuvieron, cómo pueden continuar utilizando las herramientas de edición en sus vidas, para qué las utilizarían, hasta elementos más técnicos sobre la aplicación y las herramientas que incluye.
- Haz un post o publicación por cada pareja. En el pie de la publicación, incluirás el texto escrito por los chicos.
- Comparte con la comunidad educativa y los representantes el trabajo de tus estudiantes. El espacio puede quedar abierto como un portafolio para compartir futuros proyectos artísticos de la institución.



Fotografía de Ruslan Khmelevsky
de Pexels



Filtro pop-09
Fotografía editada con la aplicación
de Artisan



Rúbrica de evaluación

La siguiente rúbrica es un ejemplo para valorar el desempeño del estudiante. Si crees necesario incluir otros indicadores según los elementos trabajados, eres libre de hacerlo.

Elemento de competencia: Emprende proyectos individuales o colectivos generando ideas novedosas desde sus intereses, fortaleciendo su desarrollo personal y su relación con los demás para implementar soluciones acertadas y oportunas en diversos ámbitos de aplicación.

Nivel de logro	Descripción
5	Aplica herramientas digitales para emprender proyectos individuales o colectivos, reconociendo los beneficios que le aportan el desarrollo de la creatividad a la generación de ideas innovadoras, al trabajo cooperativo y a su mundo social.
4	Aplica casi todos los elementos de herramientas digitales para emprender proyectos individuales o colectivos, reconociendo algunos beneficios que le aportan el desarrollo de la creatividad a la generación de ideas innovadoras, al trabajo cooperativo y a su mundo social.
3	Aplica algunos elementos de herramientas digitales para emprender proyectos individuales o colectivos que generan ideas innovadoras desde sus intereses, pero sin reconocer sus beneficios.
2	Aplica pocos elementos de herramientas digitales para emprender proyectos individuales o colectivos que generan algunas ideas innovadoras.
1	Aplica pocos elementos de herramientas digitales para emprender proyectos individuales o colectivos, pero no generan ideas innovadoras.

Bibliografía

- Coba, G. (2023). ¿Cómo diferenciar imágenes creadas con inteligencia artificial? *PRIMICIAS*. <https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/imagenes-inteligencia-artificial-diferencias/>
- Díaz, D. (2022). *Malla Curricular MGT*. Fe y Alegría. Material no publicado.
- El sureño en la web. (2023). *Una IA crea imágenes de personas de fiesta, y son escalofriantes*. <https://www.surenio.com.ar/una-ia-crea-imagenes-de-personas-de-fiesta-y-son-escalofriantes/>
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2017). *Áreas de Formación en Educación Media General*. Autoedición.
- Pictoclub. (23 de septiembre). *Tipos de Arte Pictórico: Estilos, Medios y Temas*. <https://www.pictoclub.com/es/types-of-painting-art-styles-mediums-subjects/>
- Sigueme.net. (2018). *18 Juegos y Dinámicas de Integración para Grupos de Jóvenes*. <https://www.sigueme.net/jovenes-cristianos/18-juegos-y-dinamicas-de-integracion-para-grupos-de-jovenes>

Autora:

Verónica Cubillán

Equipo Pedagógico:

Luz B. Fuenmayor, Ingrid Lux González de Pérez,
Ramón Labarca-Rincón, Gabriela Perdomo,
María Méndez, Erika Espinoza y Verónica Cubillán

Centro de Formación e Investigación Padre Joaquín - Fe y Alegría

Av. Las Delicias, calle 97, N° 15-139,
Edif. Fe y Alegría, piso 2, sector El Tránsito.
Maracaibo, Edo. Zulia. Telfs. (0412) 1072661
contacto@centrodeformacion.com.ve

Oficina Nacional de Fe y Alegría Venezuela

Esquina Luneta, parroquia Altagracia.
Edif. Centro Valores, piso 7. Caracas,
Dtto. Capital. Telfs. (0212) 564 5096
venezuela@feyalegria.org

Fe y Alegría Educomunicación

Complejo Educativo Fe y Alegría 8va
carrera Sur, entre 2 y 3era calle.
El Tigre, Edo. Anzoátegui.
Telfs. (0283) 231 5005 / 231 0935
direccionirfa.nacional@feyalegria.edu.ve

Educación Universitaria

Esquina Luneta, parroquia Altagracia,
Edif. Centro Valores, piso 7, oficina 7-1,
Caracas, Dtto. Capital.
Telfs. (0212) 564 8652 / 564 1643
dnesdireccion@iujo.edu.ve

Dirección Nacional de Escuelas

Esquina Luneta, parroquia Altagracia,
Edif. Centro Valores, piso 3, Caracas,
Dtto. Capital. Telfs. (0212) 563 6381 /
564 5013 / 563 1776
n.aguilar@fyaalegria.edu.ve

Fe y Alegría Capacitación

Complejo Educativo Fe y Alegría 8va
carrera Sur, entre 2 y 3era calle. El Tigre,
Edo. Anzoátegui. Telfs. (0283) 231 5005
s.chacon@feyalegria.edu.ve



Fotografía: Lisa Fotios de Pexels

Depósito Legal: DC2022001615