

Formación regional para docentes de todos los niveles de Modalidad Artística

Integración de Tecnología en el aula

Modalidad de presentación: presencial

Autor: Equipo Territorial DTE - Región 6- Expositores: Carla Posklinski, Laura Zarate, Pablo Geremia

Mail de contacto: region6dte@abc.gob.ar

Destinatarios: docentes de todos los niveles de la Modalidad Artística

Fundamentación

Desde el equipo territorial de Tecnología Educativa de la Región 6 entendemos que participar activamente de la cultura digital implica mucho más que incorporar dispositivos o plataformas tecnológicas en las prácticas escolares. Requiere, sobre todo, reconocer y acompañar las transformaciones subjetivas que atraviesan a las y los actores educativos: nuevas formas de comunicarse, vincularse, producir saber y habitar el mundo.

En este sentido, la digitalización de la vida cotidiana demanda una escuela capaz de formar ciudadanos y ciudadanas digitales críticos, reflexivos y comprometidos. La experiencia escolar no puede quedar al margen de los desafíos que plantea este nuevo ecosistema digital. Lo que ocurre en el aula hoy desborda sus límites físicos y temporales: la escuela se expande y dialoga con otros espacios y tiempos, exigiendo propuestas pedagógicas que integren saberes, lenguajes y tecnologías en clave de derecho, inclusión y autonomía.

Autores como Cobo y Moravec, al hablar del *aprendizaje invisible*, nos interpelan a reconocer y valorar los conocimientos que las y los estudiantes construyen en su interacción cotidiana con las TIC, por fuera del aula. Recuperar esos saberes para resignificarlos pedagógicamente dentro del sistema educativo es un desafío ineludible si aspiramos a construir una escuela más situada, significativa y vinculada a las problemáticas contemporáneas.

Desde nuestro equipo territorial, trabajamos con docentes y estudiantes en propuestas que integran herramientas digitales, lenguajes multimedia y experiencias colaborativas, con el fin de generar espacios de construcción colectiva de conocimiento. Estas acciones buscan

desarrollar habilidades fundamentales para el ejercicio pleno y responsable de la ciudadanía digital, en sintonía con las políticas públicas que promueven la inclusión y la soberanía tecnológica.

Esta formación se fundamenta en la necesidad de reflexionar sobre el aporte de incluir las distintas herramientas digitales en las prácticas de enseñanza de las materias de Artes Visuales -Plástica, Producción y Análisis de la imagen, etc.-, la música, el teatro y la danza en todos los niveles de enseñanza. Considerando que uno de los objetivos centrales de nuestra DGCyE es la centralidad en la enseñanza, buscamos capacitar a las y los docentes en temáticas relacionadas con las tecnologías emergentes porque es necesario promover propuestas de enseñanza que, contemplando los contenidos prescriptos, incluyan otros relacionados con la educación digital. Brindamos a los docentes de la modalidad habilidades necesarias para editar imágenes, videos y audios de manera efectiva, e introducirlos en el potencial de la inteligencia artificial aplicada a estas tareas.

Participar de las **Segundas Jornadas de Educación Digital** nos permite socializar estas experiencias, reflexionar colectivamente sobre los sentidos y desafíos de la educación digital en nuestra provincia y seguir construyendo, desde el territorio, una escuela más justa, inclusiva e interconectada.

Resumen de la experiencia

En articulación con los IE de la modalidad fuimos conversando y definiendo aquellas herramientas que permitan mejorar sus prácticas considerando al mismo tiempo los contenidos curriculares de la modalidad. Para esto, desarrollamos un encuentro distrital donde se los convocó durante 3 horas para trabajar en un taller diferente según su lenguaje artístico. Fueron 4 talleres: Dos diferentes para artes visuales, uno para música y otro para danza y teatro. En todos se trabajó con IA aplicada a ese lenguaje artístico. Participaron más de 500 docentes en los cuatro distritos.

Palabras claves

Artes visuales, música, teatro, danza, edición, Inteligencia artificial, centralidad en la enseñanza.

Desarrollo de la experiencia

Luego de acordar con los IE los temas a trabajar, se convocó a las y los docentes de la modalidad de todos los niveles y modalidades en los que trabajan, un día y horario para cada uno de los distritos.

En el mail de la convocatoria, les pedimos que traigan una netbook de su escuela con determinados programas descargados. Al mismo tiempo en cada distrito se convocó a dos o tres ematps de informática para que puedan cargar esos programas a quienes no hayan podido resolver esa tarea con el objetivo, que el equipo territorial pueda dar el taller sin ocuparse de esas cuestiones y las y los docentes mientras participen del taller.

Fueron 4 talleres en simultáneo en cada uno de ellos se trabajó con herramientas que podrían mejorar sus prácticas de enseñanza, en algunos casos incluso podrían trabajar con estas herramientas con sus estudiantes.

1) Para docentes de Teatro y danza

La propuesta abordó dos ejes: en primer lugar, la producción de videos mediante programas de edición; en segundo lugar, la generación de imágenes (escenarios) para la creación de videos utilizando inteligencia artificial.

Desde hace varias décadas, la danza en interacción con la tecnología digital es reconocida por el campo del arte y la sociedad en general, en particular la videodanza. La idea de este taller es proporcionar a los asistentes las habilidades necesarias para editar videos (danza o actuación) con el potencial de la inteligencia artificial aplicada a estas tareas abarcando desde los aspectos básicos como cortes y transiciones, hasta el empleo de efectos sonoros. Contenidos: Conceptos de Espacio, Tiempo y Cuerpos. Corporalidades. La relación que se establece entre el ojo del observador, la cámara, el cuerpo y la edición. Aproximación al género videodanza. En este taller intentaremos experimentar la composición a través de las tensiones que se producen entre el "ojo" detrás de la cámara, el cuerpo del intérprete y el soporte digital como escenario.

2) Para docentes de Música

La propuesta de este espacio es generar música a través de diferentes herramientas digitales. El taller consta de tres momentos, el primero programar música con arduino, un segundo momento para hacer música digital utilizando una plataforma y un tercer momento donde incursionamos una IA que crea canciones utilizando algunos parámetros o instrucciones que nosotros le facilitamos.

Contenidos: Propiedades del sonido. Característica del oído humano. Programación, arduino y sonido. Instrumentos electrónicos y colaborativos. Plataformas para hacer música digital. IA para crear canciones. En este taller se trabajará partiendo de los contenidos curriculares en música, poniendo la tecnología al servicio de los procesos de enseñanza y aprendizaje, incentivando la participación y el trabajo colaborativo entre las y los estudiantes.

3) Para docentes de Artes visuales - Creación e intervención de imagen

Esta propuesta comenzará habilitando aproximaciones a la edición de fotografías digitales e imágenes mediante programas de edición, ofreciendo momentos de apreciación y de producción mediante las netbooks. En un segundo momento propondremos acercarnos a las prácticas de la imagen contemporáneas, con este propósito se incorporarán aplicaciones de Inteligencia artificial para transitar por dos experiencias: la creación e intervención de imágenes y la animación de dibujos.

Contenidos: La fotografía y la imagen digital. Edición de imágenes y fotografías digitales. Programas de edición. Generación de imágenes con IA. En este taller proponemos contemplar el valor de permitir la entrada a la escuela de prácticas sociales de la imagen, como en este caso la fotografía digital, y reflexionar sobre la incorporación de las tecnologías en propuestas de Artes Visuales y transitar una experiencia de producción de imagen con diferentes técnicas.

4) Para docentes de Artes visuales - Animación de imagen

Se abordarán dos propuestas para el diseño y desarrollo de animaciones mediante el uso de herramientas digitales. En primer lugar se presentará la técnica de stop motion que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una sucesión de imágenes fotografiadas. Luego se abordará una herramienta para la creación de un storyboard o guión gráfico, incluyendo en esta propuesta el uso de imágenes generadas con inteligencia artificial.

Contenidos: Creaciones de videos con la técnica de Stopmotion. La animación fotograma a fotograma consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. Por otro lado, armado de Storyboard. El guión gráfico es un conjunto de ilustraciones que aparecen en secuencia y que se utilizan para armar una animación. En este taller proponemos valorar la entrada a la escuela de prácticas digitales que permitan trabajar la imagen de otra manera y transitar una experiencia de producción de imagen con diferentes técnicas.

Reflexión final:

La integración de tecnologías digitales en la enseñanza artística nos invita a explorar nuevas formas de crear y de enseñar. Como equipo territorial, reafirmamos nuestro rol de tender puentes entre tradición y contemporaneidad, potenciando propuestas donde la tecnología no reemplaza, sino que amplifica la potencia expresiva del arte en la escuela.

Registro de la experiencia

Carpeta con fotos y videos de las jornadas de capacitación con docentes de la Modalidad de educación artística. Distritos: Tigre, San Fernando, Vicente López, San Isidro:

📁 2024 Capacitaciones Ed. Artística