



Competencias digitales para docentes del siglo XXI

Imagen, formatos y edición básica.
Potencialidad en el aula

Índice

Imagen, formatos y edición básica. Potencialidad en el aula.....	3
Comenzamos con la imagen	3
¿Qué significa jpeg o .jpg?	4
Vamos a ver ahora de dónde obtenemos las imágenes.....	5
Licencias	5
Repasemos la cultura visual actual.	6
En la red encontramos muchas herramientas para generar gifs y memes.....	7
Canales de difusión de imágenes	7
Visual thinking.....	8
Edición de la imagen.....	8

Competencias digitales para docentes del siglo XXI

Imagen, formatos y edición básica. Potencialidad en el aula

Bienvenidos al módulo de creación de contenidos de Scolartic.

Durante 5 sesiones vamos a explorar de una manera totalmente práctica cómo crear diferentes tipos de contenidos digitales que puedan suponer un valor añadido en el aula.

Enriquecen nuestra actuación analógica en el aula y permiten empoderar a los estudiantes y hacerles partícipes activos de su aprendizaje.

Las opciones en la creación de contenidos digitales son muy amplias:

- Aplicar metodologías centradas en el alumno que se convierte en creador de contenidos no sólo consumidor de los mismos.
- El desarrollo de discursos dialógicos donde los alumnos contribuyen al enriquecimiento del grupo.
- La inclusión de herramientas digitales que permitan el aprendizaje por exploración, desarrollando la competencia de aprender a aprender.

Comenzamos con la imagen

El poder de una imagen es imbatible. Se dice que aproximadamente un 90% de la información llega de manera visual a nuestros cerebros.

En la sociedad actual la información presentada de forma visual está invadiendo nuestro entorno, tanto el real como el digital. Bien a través de carteles, publicidad, emoticonos, etc. cada vez más utilizamos la imagen para comunicarnos por su facilidad de asimilación y comprensión. Incluso en ocasiones, la necesitamos para comunicar más apropiadamente en las redes. Es el caso de la mensajería instantánea donde utilizamos emoticonos para dar esa entonación nuestras palabras.

Incorporar la imagen en el aula, ya sea por parte del docente como por parte de los alumnos incrementa sin duda el desarrollo de competencias y conocimientos. La

imagen nos hace interpretar la realidad de una manera creativa, desarrollando nuevas destrezas que enlazan directamente con el pensamiento crítico y la manera en que aprendemos.

Veamos que logramos con una imagen:

- Permite organizar información a la que se accede inmediatamente
- Favorece la retención de la información
- Favorece la atención
- Refuerza la comprensión
- Facilita la asimilación de la información porque simplifica la información compleja
- Identifica una comunidad y desarrolla la cultura visual a través del imaginario visual.
- Propuestas para el aula:
- Lectura de imágenes: Análisis de la realidad a partir de una imagen. Preguntas abiertas para motivar.
- Escritura de imágenes: aprender y comprender nuevos alfabetos. Interiorizar con la práctica, aprender haciendo. Desde mapas mentales hasta visualthinking.

Durante esta sesión vamos a ver los aspectos básicos a tener en cuenta en relación con la imagen:

- Sus formatos habituales.
- Bancos de imágenes.
- Licencias.
- Imágenes dinámicas.
- Galerías de imágenes.
- Visual thinking.
- Edición de la imagen.
- Apps.

Probablemente todos conoceréis ya las distintas extensiones en que podemos guardar una imagen, pero vamos a ver las más comunes.

¿Qué significa jpeg o .jpg?

JPG es el formato estándar para la comprensión y codificación de una imagen, especialmente orientado para fotografías. Suele ser el que utilizan tanto las cámaras digitales como cuando realizamos capturas de pantalla.

Y, ¿.png?

PNG es un formato gráfico de compresión, pero a diferencia del anterior está orientado a imágenes planas y lisas. La diferencia es que el nivel de compresión de un jpeg es tan grande que lo hace en detrimento de la calidad de la imagen y el png lo conserva en mayor medida. Además, el PNG nos permite utilizar transparencias.

Y ¿El gif?

GIF es una versión anterior a png con la característica que admite animación.

Vamos a ver ahora de dónde obtenemos las imágenes.

Depende del tipo de actividad que estemos planteando puede resultar interesantes obtener las imágenes por distintos medios:

- Captura de pantalla. Si queremos hacer algún tutorial respecto a algo, señalar algo que encontramos en nuestro ordenador o en la red. En función del tipo de dispositivo la captura de pantalla es diferente.
- Mac: command+shift+3 /command+shift+4
- Windows: tecla imprimir pantalla
- Iphone: botón activación/reposo+botón inicio
- Android: varía con el modelo, suele aparecer una opción en el menú desplegable de la home o power+bajar volumen
- Subir nuestras propias imágenes: Bien descargándolas de la cámara o aquellas que tenemos en nuestro dispositivo. En función de la aplicación o plataforma donde queramos insertarlas sólo habrá que darle a upload. Para trabajos personales de los alumnos o como puerta al debate dialógico dentro del aula.
- Online: A través de los bancos de imágenes. Aunque la red es susceptible de ofrecernos cualquier tipo de imagen tenemos que prestar atención a las licencias con que se comparte. Por ello es útil recurrir a bancos de imágenes que te permitan seleccionar las que concretan la licencia para compartir como puede ser Flickr, Pixabay o Freepik.

Licencias

También es fundamental conocer las características de las licencias, no sólo por la descarga sino por el hecho de que también generamos nuestras propias imágenes y tenemos que definirlo. Iremos a Creative Commons para integrar la licencia digitalmente.

Veamos las principales que puedes combinar según tus necesidades.

- Reconocimiento: permite distribuir, mezclar y ajustar siempre que se reconozca la autoría
- Reconocimiento-compartir igual: Además de reconocer la autoría se podrá compartir con el mismo tipo de licencia. Habitual en recursos abiertos.
- Reconocimiento sin obra derivada: Permite compartir siempre que se reconozca la autoría y se comparta sin modificaciones.
- Reconocimiento-no comercial: Se debe reconocer la autoría y no se permite la comercialidad de la imagen.

Junto a estas a otras posibles combinaciones según selecciones una u otra.

Te animo a utilizar el selector online de Creative Commons y comprueba cual es la licencia que se ajusta a tus necesidades. La página te ofrece un recorrido muy sencillo para seleccionar tu licencia y te permite insertarla directamente en tu blog de aula.

Repasemos la cultura visual actual.

Estamos rodeados de nuevos alfabetos visuales que enriquecen, donde imágenes estáticas y dinámicas y patrones simples tienen un significado completo, permiten reducir la complejidad del acto comunicativo y contribuyen al establecimiento de una nueva alfabetización.

Ya hemos hablado del gif. Aquel formato que admitía animaciones. Probablemente todos los conoceréis porque está inundando nuestras redes. La posibilidad de crear nuestros propios gif y de atender a una cultura multimedia con ello que nos identifiquen como grupo es su mayor potencialidad.

Junto a los gifs tenemos los memes. Aquellas expresiones culturales que se transmiten generacionalmente y forman parte de nuestra memoria cultural.

¿Cómo podemos utilizarlos en el aula?

Cuando utilizamos un lenguaje que los alumnos comprenden se hace más fácil introducir elementos menos motivadores que forman parte del contenido curricular para acceder a esa información. Con los gifs y memes abrimos la puerta al diálogo y debate de cuestiones que se caracterizan por ser visiones personales de cada alumno al mismo tiempo que incorporan el componente cultural audiovisual.

Propuestas:

- Exploración concreta sobre un concepto, una idea, una información que quede sintetizada a través de un gif o meme.
- Consejos, normas o instrucciones de algún tipo. Las seguirán mejor si se utiliza un formato tan atractivo e incluso puede ser ellos los creadores.
- Inicio de una narrativa, de un hilo conductor para iniciar un debate, una noticia, una exposición.
- Evaluación de un proceso o un contenido concreto donde el gif o meme sintetizen el resultado final o el producto.
- Promoción de una idea para generar un equipo de trabajo.
- Dado su valor comunicativo, puede resultar muy interesante para trabajar el componente emocional en el aula: como nos sentimos respecto a algo o alguien.

En la red encontramos muchas herramientas para generar gifs y memes

Vamos a ver algunas de ellas.

- IMGUR permite la creación de gifs y memes desde un vídeo o una imagen. Si seleccionas un vídeo localizado en la red te pedirá que edites el fragmento que quieres utilizar e incluir el comentario. También cuenta con un buen repositorio de imágenes para que edites el texto o subas tus propias imágenes. Luego ya podrás difundirlo por RRSS, copiarlo o insertarlo en tu blog.
- Otra posibilidad es Giphy, que cuenta con un buen repositorio de gifs y un buscador temático muy sencillo. Es el más utilizado en herramientas de mensajería como Telegram y puede ser utilizado desde cualquier dispositivo. Cuenta también con uno de los elementos que vamos a contar a continuación, los stickers, aunque en esta ocasión animados.

Te animo a visitar su web y elegir uno para compartirlo con todos por RRSS.

Como he comentado a otros elementos visuales que utilizamos a diario: son los stickers y los emoticonos.

Los stickers los encontramos preferentemente en los chats o redes de mensajería, así como en herramientas de edición de imágenes que nos permiten incluir estas pegatinas, junto a las imágenes que subimos. Por su lado los emoticonos nos permiten entonar dentro de un mensaje digital, algo que puede resultar fundamental para la netiqueta ya que la frialdad del mensaje puede impedirnos comprender algunos usos culturales como puede ser la ironía.

Podemos encontrar tanto en el ordenador como en los dispositivos teclados de emojis que nos permiten interactuar fácilmente en cualquier momento.

¿Te apetece compartir el que tu utilizas?

Canales de difusión de imágenes

Dentro de este aspecto cultural donde la imagen prima es importante saber también aquellos canales de difusión de imágenes. No sólo los bancos de imágenes que hemos comentado anteriormente también aplicaciones que podemos utilizar a diario y que basan su existencia en contenido audiovisual. Es el caso de Instagram o Snapchat de los que ya hablamos en el módulo anterior.

Además de ellas existen otros repositorios para imágenes de mayor calidad como puede ser Deviantart o Behance. En estos casos están más indicados para materias artísticas ya que la calidad de las imágenes y la orientación de las páginas va más en esa dirección, buscando una calidad que en determinados niveles educativos puede servir para iniciar incluso una actividad profesional. Los usuarios se registran y abren

un portfolio de imágenes con su propia galería que les identifica y se ofrecen para descargar o comprar.

En Behance incluso te permite valorar los proyectos y conocer las herramientas que han utilizado en la creación de cada imagen.

En el aula, estas últimas, pueden servir como inspiración para un proyecto de aula o para el emprendimiento.

¡Date una vuelta por ellas y descubre el poder de lo visual!

Visual thinking.

Una de las opciones más creativas que impulsan el desarrollo de una serie de competencias necesarias actualmente es el visual thinking. Las posibilidades en el aula son enormes.

De un lado el desarrollo del pensamiento crítico ya que invita al análisis y sintetización de información compleja lo que implica un aprendizaje más eficaz y el desarrollo de la competencia de aprender a aprender.

El visual thinking comprende desde imágenes simples que van acompañadas de palabras clave hasta mapas mentales e infografías que veremos más adelante.

Podéis revisar en la plataforma de Scolartic el taller de Visual Thinking que realicé junto a Garbiñe Larralde para llevarlo a vuestra aula.

Como ejemplo os propongo visitar Dibujámelas, un proyecto colaborativo en red donde el visual thinking es el tema principal.

En este apartado simplemente sugerir una herramienta para comenzar a desarrollar vuestro pensamiento visual de manera digital. Se trata de DoodleToo que habilita una sala para comenzar tus primeras aportaciones y poder difundirlo a través de otras herramientas como Snapchat o utilizar un chat en directo. Las posibilidades de construcción colectiva de conocimiento con esta herramienta son enormes. Como propuesta os sugiero que lancéis un reto, por ejemplo, un concepto y que todos los alumnos den su versión sobre el. Es el principio de una biblioteca visual para el aula.

Edición de la imagen

Uno de los elementos necesarios hoy en día para ser competente tanto visualmente como digitalmente es la edición de la imagen. No sólo es labor de docentes también de alumnos saber utilizar un editor de imagen ya que todos comparten en mayor o menor medida el mismo proceso. Nosotros vamos a aprender con <http://pho.to/es/>. El aprendizaje os resultará más sencillo si lo hacéis al mismo tiempo que lo comento. Por ello os recomiendo que busquéis la aplicación en vuestro navegador y la abráis o bien descarguéis la app en vuestros dispositivos.

Tiene varias opciones:

- Editor de imagen.
- Efectos divertidos.
- Retoque facial.
- Corrección de imagen.
- Caricatura.
- E-tarjetas.
- Avatares.

Sin duda es una de las herramientas más completas y simples para trabajar con una imagen online que incluye diferentes tratamientos a la imagen que pueden suponer un valor añadido en el aula, como plantillas o stickers. Está orientado además de al desarrollo de la competencia digital al componente social y ya hemos visto en el módulo anterior lo importante de ser un ciudadano digital.

Su editor de imagen es muy simple, vamos a ver las herramientas de las que dispone:

- Recortar, rotar y redimensionar
- Ajustar brillo y contraste de la imagen
- Etiquetas, marcos y texto
- Filtros y efectos

Para empezar, tenemos que seleccionar una imagen, bien subirla desde nuestro ordenador o seleccionarla de facebook, que puede resultar interesante si tenemos un grupo de clase allí.

Nos permite redimensionar la imagen y recortarla según nuestras preferencias ofreciendo algunos formatos estándar.

La siguiente herramienta es para ajustar la exposición, el brillo y contraste de la imagen. Podéis jugar con la franja y ver el resultado que más os guste.

Recordad que siempre hay que aplicarlo tras elegirlo para evitar perderlo.

La herramienta de color te permite jugar con las tonalidades, su saturación, su predominancia, tono y temperatura, así como seleccionar la opción de pintura, para darle un toque más artístico a la imagen. Se abrirá un nuevo panel de configuración que permita nuevos ajustes.

Le sigue la nitidez de la imagen, a veces difuminarla puede resultar útil si queremos preservar la privacidad de personas que aparecen en la imagen.

Cuenta con un menú de etiquetas clasificadas por temática que nos permiten "decorar" nuestra imagen e incluir elementos que enriquezcan el contenido visual incluyendo la posibilidad de adivinanzas visuales, o juegos de descubrimiento.

Añadir texto con distintos formatos y tamaños de fuente tipográfica, sombreados y ajustes de estilo es uno de los elementos que nos permiten incorporar frases, citas o palabras clave que identifiquen y complementen el contenido visual. Por ejemplo, para crear un meme.

No podemos dejar de lado la opción que tiene de incluir efectos, marcos y texturas. En un mundo social donde los filtros cobran tanta importancia como se puede comprobar con aplicaciones como Instagram es una característica muy a tener en cuenta. Desarrollar la faceta creativa, las perspectivas, las miradas desde lo diferente puede llevar a nuevos debates, nuevos análisis no sólo de la imagen sino de la información que quieren transmitir. Recordemos que todos estos añadidos alimentan el mensaje, el proceso comunicativo entre emisor y receptor.

En cuanto a sus efectos divertidos son una nueva opción de imaginar, con la posibilidad de crear calendarios, banners para los perfiles de las redes sociales, nuevos universos que permitan su exploración del tipo ¿Qué pasaría si fuese el titular de una conocida revista? o ¿Y si mi profesión fuese....? Desde luego romper el hielo con posibles narrativas que deriven en una investigación de necesidades, un análisis de contextos y un estudio pormenorizado de ¿quizá un segmento de la población?

Las posibilidades son infinitas y todo dependerá de la creatividad de docentes y alumnos. Os invito a explorar las plantillas y marcos para entrenar vuestra creatividad y el resto de herramientas para seguir creando.

Actualmente la existencia de dispositivos portátiles nos hace dar cabida en esta sección a aquellas aplicaciones que pueden resultarnos útiles en la edición de la imagen y que similar a la que he comentado cuentan con la posibilidad de incluir filtros, stickers, marcos y otra serie de características que modifiquen e interpreten la realidad en función de su autor.

Algunas como Pixlr-o-matic, de la que también podéis encontrar editor online, en su versión móvil es una herramienta totalmente práctica para editar una imagen en unos minutos. Su versión web cuenta con opciones más sofisticadas de edición, y por tanto es necesario mencionarla.

Si lo que queremos es dibujar nuestras propias imágenes, quizá más orientado al visual thinking, una buena opción es Sketchbook disponible para todos los dispositivos móviles que incluye una buena paleta de pinceles, colores, etc. y también permite su descarga gratuita en el ordenador. Se puede comenzar desde un nivel muy sencillo hasta un nivel profesional que enlace directamente con las galerías comentadas de Bēhance o Deviantart.

Con este repaso ponemos fin a la imagen, sus características, su potencialidad en el aula y sus formatos y aplicaciones.

SCOLARTIC

www.scolartic.com