

Mi discapacidad no es un límite para crear

Asignatura

Diseño Publicitario

Área temática

Manipulación de Imágenes y textos para crear publicaciones

Autoras

Kattia Castro Novo

Informática, Liceo Laboratorio Emma Gamboa

Teléfono: 8813-9270

Correo electrónico: Kattianovo@gmail.com

Alicia Báez Barahona

Diseño Publicitario, Liceo Laboratorio Emma Gamboa

Teléfono: 8361-9191

Correo electrónico: aliciabaezb@gmail.com

Justificación

La experiencia educativa que se abordará fue producto de un proceso de investigación realizado en el Liceo Laboratorio Emma Gamboa ubicado en Moravia.

Este proyecto nació con la idea de llenar una necesidad que se estaba presentando en la institución relacionada con una discapacidad física de un estudiante que le impedía dibujar, colorear, pintar, entre otras cosas. Nuestro estudiante deseaba pertenecer al taller de Diseño Publicitario, un taller que en su naturaleza requiere dibujar, pintar, diseñar presentaciones visuales para vender una idea o un producto.

Como parte del equipo de profesores del Liceo Laboratorios que elaboró la estrategia didáctica está la profesora de Informática de la institución, la cual pertenece al programa del Ministerio de Educación Pública que se llama "Innovaciones Educativas"; la razón de ser del programa consiste en ayudar al personal docente en su quehacer educativo diario, por lo que se brinda apoyo tecnológico para el desarrollo de sus clases. Ello, se realiza por medio de capacitaciones a los y las docentes y también al estudiantado, en el uso de herramientas tecnológicas, que luego son aplicadas para el aprendizaje de algún contenido educativo de la institución.

En el 2010 cuando apenas abría sus puertas, el primer laboratorio de Innovaciones educativas en el Liceo Laboratorio; se presentó el primer reto, que consistía en ayudar a la profesora de Diseño Publicitario a enseñarle su materia a uno de sus estudiantes con necesidades educativas especiales (hemiplejía derecha). La profesora presentó el caso, desde aquí se inicia la labor de investigación para determinar y habilitar una herramienta informática que ayudara a la profesora a enseñarle cada uno de los contenidos de la materia de Diseño Publicitario.

Al estar el Liceo dentro de la propuesta educativa del MEP se le han asignado por medio de donación de diecinueve computadoras, con sistema operativo y programas de software libre. De ahí que el proyecto se desarrolla utilizando programas de acceso gratuito, con la ventaja que brinda la oportunidad para que las y los estudiantes puedan descargarlos y continuar sus prácticas desde la casa.

Objetivo general

Lograr que un estudiante con necesidades educativas especiales se pudiera incluir en las clases de Diseño Publicitario con igualdad de condiciones que sus compañeros.

Objetivos específicos

1. Encontrar un programa informático que pudiera facilitar el aprendizaje de las actividades desarrolladas en Diseño Publicitario.
2. Desarrollar proyectos que favorezcan el aprendizaje de los contenidos de la materia de Diseño Publicitario.

Recursos tecnológicos utilizados y/o producidos

Computadoras con sistema operativo Linux, distribución Ubuntu, Software GIMP (GNU Image Manipulation Program), Internet.

Contenido

Manipulación de imágenes utilizando el programa GIMP, para la creación de proyectos propios de la materia de Diseño Publicitario.

Desarrollo

La estrategia implementada

En ocasiones, en la labor docente se tiene que realizar adecuaciones curriculares dirigidas a estudiantes con necesidades especiales y hacer ajustes para enfrentar las diferentes formas de aprendizaje que se presentan en el ámbito educativo.

La experiencia aquí desarrollada surge de la necesidad de buscar una alternativa metodológica que le suministrara a un estudiante diagnosticado con hemiplejia derecha la oportunidad de participar en la clase taller de Diseño Publicitario. Esta asignatura es por sí misma fundamental para el desarrollo de las capacidades básicas, como la percepción y la expresión; también ofrece más posibilidades para desarrollar la imaginación, ayudando a formar personas activas que se puedan expresar espontáneamente, y es un área en la que los estudiantes con necesidades especiales pueden incorporarse con mayor facilidad. A partir de esas fortalezas del Taller de Diseño Publicitario se empezó a realizar las respectivas adaptaciones.

Por tal motivo se solicitó a la profesora del taller de Innovación Educativa, un plan de trabajo con el que se pudiera abrir un espacio de aprendizaje tecnológico, con el fin de sustituir el trabajo manual por el uso de un programa informático que lograra simular todo aquello que se desarrolla en el taller y, a la vez, alcanzar una motivación en el logro de los objetivos de la asignatura.

Estrategia didáctica

La metodología implementada es la "Enseñanza Programada: Constituye la más reciente tentativa de individualizar la enseñanza, a fin de permitir que cada alumno trabaje según su propio ritmo y posibilidades. Su sistematización se debe a B. F. Skinner. Su aplicación es apropiada para los estudios de índole intelectual y sus resultados vienen siendo alentadores: casi de un 50% más de los que se tienen con la enseñanza colectiva. La instrucción programada se puede efectuar con el auxilio de máquinas, anotaciones o libros."

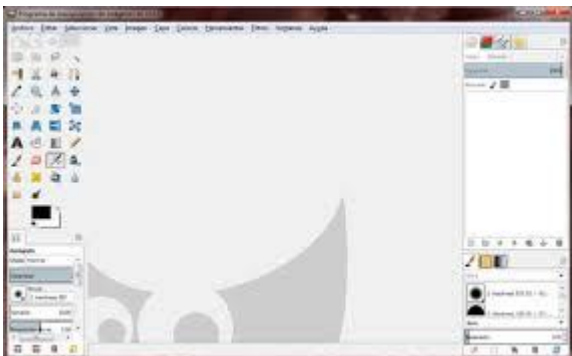
Implementación del proyecto



El proyecto se realizó en el Laboratorio Informático de Innovaciones Educativas; se trabajó con el software GIMP (GNU Image Manipulation Program), que es un programa diseñado para trabajar con imágenes, se puede decir que es la versión gratuita del PhotoShop un software de uso comercial, muy utilizado para el retoque de fotografías y gráficos, su nombre en español significa literalmente "taller de fotos".

Una ventaja para realizar el proyecto fue que el estudiante contaba con conocimientos básicos de computación, herramientas básicas como usar un procesador de texto, dibujar en Paint, manipular archivos, Internet, a partir de

ahí resultó más sencillo empezar a enseñarle a usar el nuevo programa.



El primer paso fue enseñar todo sobre un editor de imágenes, cada una de las barras de menú, de las barras de herramientas, de las partes de la ventana. Es importante que el estudiante entienda el entorno en el que iba a trabajar. También para editar imágenes los estudiantes deben comprender el concepto de capas y filtros, y cómo estos ayudan en la elaboración y modificación de imágenes.

Una sugerencia es iniciar con pequeños proyectos, por ejemplo que el estudiante empiece a crear títulos o rótulos de texto con diversos efectos, luego a manipular fotografías que el estudiantes modifique imágenes, borrando o incluyendo elementos. Recortar imágenes y trabajar sus contornos, clonar. Que empiece a combinar imágenes y finalmente a crear sus propios proyectos.

Casi en su totalidad el programa GIMP permitió desarrollar cada uno de los ejercicios planteados en las clases de Diseño Publicitario, mediante el uso de muchas de sus herramientas, de manera paralela al trabajo realizado en la clase por sus compañeros.

También resultó ventajoso contar con Internet, pues facilitó el acceso a imágenes, información y ejercicios on-line. Según los proyectos asignados, el estudiante debía investigar, buscar información e imágenes que le permitieran la construcción y edición de cada propuesta. Internet es una ventana abierta, que facilita contar con todo tipo de material visual para la elaboración de publicidad, al igual que le permite a través del correo el intercambio de material con la docente a cargo.

Finalmente, la profesora de diseño solicitó al estudiante que presentara sus proyectos a los compañeros del taller, por supuesto con la idea de dar a conocer el trabajo realizado en

el laboratorio de computación. Se le hizo la sugerencia al estudiante y sin ningún temor aceptó presentarlo a sus compañeros. Algo muy interesante que surgió después de su exposición fue que todos sus compañeros querían aprender a usar el sistema, les pareció excelente. Entonces muy motivados los tres (la profesora de diseño, el estudiante y yo) preparamos un taller de GIMP a los compañeros y se les enseñó a crear y modificar imágenes; de esta manera los estudiantes lograron comprender mejor la integración que existe en el manejo de manual y tecnológico de las diferentes técnicas aplicadas en el taller de Diseño Publicitario.

Algo que fue muy significativo para nosotras las docentes participantes, fue sentir la sensación gratificante de haber ayudado a un estudiante a desarrollarse en su sueño y cumplir sus metas. Percibimos un estudiante realizado y muy seguro. En su exposición expresó con seguridad la forma en que construyó cada uno de sus proyectos. Y esto motivó a sus compañeros a querer aprender a utilizar GIMP.

Importancia del proyecto

Es importante referirse a todos los procesos colaterales que permitieron que el estudiante llegara a tener un desarrollo cognitivo-tecnológico muy significativo: adquisición de habilidades en cuanto al manejo de dispositivos móviles (celular, cámara digital, reproductores digitales, etc.); uso de correo electrónico como medio de transferencia de información; uso de chat como medio de comunicación instantánea, etc. También todo el aprendizaje tecnológico en cuanto al manejo de software libre como Linux y la manipulación de los diferentes archivos existentes en el sistema.

Se logró ver un cambio significativo en la personalidad del estudiante: se mostró más comunicativo, más seguro de sí mismo, más a gusto con su trabajo de clase y, sobre todo, mostró gran motivación en el proceso de trabajo en el taller y gran satisfacción y orgullo al mostrar sus realizaciones.

Conclusión

Es importante tratar de ayudar a nuestros estudiantes a desarrollarse de la mejor forma, aunque no siempre las cosas estén a su favor o a nuestro favor. Los docentes solemos carecer de muchos recursos, pero en esta época en la que un gran porcentaje disfruta de acceso a la tecnología mediante el uso de dispositivos móviles inteligentes y con acceso a Internet, es importante abrir nuestra mente para informarnos de los nuevos recursos tecnológicos existentes y ver cómo los podemos utilizar a su favor.

Incluir otra conclusión que indique la importancia del complemento de ambas profesoras y el trabajar en equipo para atender una necesidad educativa especial para un estudiante.

Una de las ventajas del Programa de Innovaciones Educativas es que permite cerrar la brecha entre el uso de la tecnología y la práctica docente, esto por cuanto, el docente no debe ser un experto en computación, su intervención consiste en conocer qué herramientas existen y cómo aplicarlas en su materia, y el docente de informática investiga la herramienta y capacita tanto al docente de materia, como al alumno en la aplicación de dicha herramienta. Este método permite una educación más especializada, y con un mayor provecho de los recursos y el tiempo en la enseñanza-aprendizaje. Este elemento fue fundamental para favorecer el aprendizaje; al cumplirse cada elemento, hizo posible solucionar el problema de aprender a diseñar, aunque fuera utilizando una computadora, ahí se eliminó la brecha generada por la discapacidad y se abrió un mundo de posibilidades.

Incluir otra de las posibilidades que brinda la tecnología para comunicarse, expresarse y realizar trabajos sencillos pero para personas con este tipo de necesidades son procesos de aprendizajes que requieren más esfuerzo y son más complejos para esta población.

Es común sentir miedo cuando llega a nuestra aula un estudiante con alguna necesidad educativa especial dígase (visual, motora, o cualquier otra) en nuestra mente lo primero que pasa es “Qué voy hacer” “Cómo le enseño”, en ese momento no vemos un estudiante vemos un reto, y de ahí en adelante lo que ocurra con el aprendizaje de ese estudiante es absoluta responsabilidad docente, los profesores se convierten en investigadores, innovadores, inventores, en busca de una luz que dé respuestas para mejorar su práctica y ayudar a cada uno de los estudiantes que entran en el aula. Es aquí donde el Programa de Innovaciones Educativas del Ministerio de Educación Pública se convierte en un bastón que provee de algunos insumos para que los docentes no se sientan solos; sino más bien, acompañados por ingenieros en sistemas, docentes informáticos y en algunos casos un excelente laboratorio tecnológico, que le brinda la oportunidad de aprender nuevos sistemas informáticos y adaptarlos a su enseñanza en el aula.

Invitamos a la población docente en general, a que lleven a la práctica estrategias que desarrollen habilidades comunicativas, escritas y orales y gráficas, para contribuir con el aprendizaje de la población estudiantil y crear lecciones más atractivas.

Aunque implique un esfuerzo más para el docente, es importante que todos los educadores que sienten pasión por el Internet, los dispositivos móviles, las redes sociales y las computadoras, utilicen estos recursos para informarse, aprender que hacen otros docentes en el mundo para enseñar mejor sus clases, como hacen los docentes en el mundo para enseñarle su materia a niños con necesidades educativas especiales, existen muchos grupos que no se cansan de compartir sus experiencias, sugerir métodos y programas para enseñar mejor. Invito a los docentes a formar parte de redes sociales de educadores, donde cada día se pueda aprender algo nuevo, nunca se sabe cuándo lo tenemos que utilizar en nuestras aulas, para hacer la diferencia con alguno de nuestros estudiantes.

Bibliografía

s.a. (2001). Programa Taller de Diseño Publicitario I y II. Departamento de Educación Técnica. Asesoría Nacional de Educación Técnica. San José, Costa Rica: MEP

Martínez, F. (2002). Educación artística y alumnos con necesidades educativas especiales: Barcelona. Graó. Aula de innovación educativa. Vol. 60. pág 35.

Verdugo, M. (2005). Educación Inclusiva desde la educación primaria hasta la educación universitaria. Minusval. N° 154- Nov-Dic: pág. 28-29.

s.a. (2007). Programa Nacional de Innovaciones Educativas. San José, Costa Rica: MEP.

s.a. (1996). Ley de igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad. Publicado en el Diario Oficial la Gaceta N° 102. del 29 de mayo de 1996. Reeditado por el Centro Nacional de Recursos para la Inclusión Educativa.

Santamaría, S. (s.f.). Ivan Petrovich y Burrhus Frederic Skinner. Recuperado 23 de junio de 2010. www.monografias.com/trabajos15/pavlow-skinner/

Sancho, D. (2009). Ejercicios de retoque fotográfico con The GIMP. 12 de abril del 2010. www.eueueueu.eu/gimp.

Robles, A. (s.f.). Métodos de Enseñanza. Recuperado 23 de junio de 2010. www.monografias.com/trabajos15/métodos de enseñanza/