
TITULO

Entre video-clases y video-tareas: Experiencias en torno a la elaboración de material audiovisual en la cátedra Historia del Arte (Fac. Humanidades - UNNE)

AUTORES:

Leonardo Guardianelli – leonardoguardianelli@yahoo.com.ar
Emanuel Cantero - yo.emacantero@gmail.com

PERTENENCIA INSTITUCIONAL:

Facultad de Artes, Diseño y Ciencias de la Cultura y Facultad de Humanidades (UNNE)

EJE:

Eje 1 - Reflexiones en torno a la educación con tecnologías en las Artes y la Cultura

PALABRAS CLAVE (3 PALABRAS O COMBINACIÓN DE PALABRAS)

Video-clase / Video-tarea / aprendizaje pleno

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo busca reflexionar sobre dos experiencias didácticas realizadas en la cátedra -Historia del Arte- en la Facultad de Humanidades (UNNE), las cuales incluyeron en diferentes instancias el uso de video-clases asincrónicas realizadas por la cátedra y también el pedido de audiovisuales de corta duración como parte de trabajos prácticos evaluativos. Se decidió confeccionar videos con contenidos teóricos y análisis de casos en los cuales, a través del uso de la voz en off, el montaje de archivos (imágenes, documentos, fragmentos fílmicos, etc.) y la inclusión de animaciones de texto e imágenes (motion graphics), se consiguió elaborar una serie de audiovisuales sintéticos, dinámicos y efectivos, que además se instituyeron en el aula como material de consulta online en cualquier momento de la cursada. Por otro lado, entre los trabajos prácticos solicitados a los alumnos se redactaron algunos que requerían a los mismos la creación de audiovisuales breves, orientados a la divulgación académica en plataformas de video y redes sociales, facilitándoles tutoriales a modo de guía para su confección.

Si bien, para lograr establecer ese plan de trabajo dentro de las cátedras se consensuaron roles, cronogramas y aspectos metodológicos, mucho del recorrido realizado se enmarcó en un proceso de experimentación, que mas allá de su compromiso vocacional requiere de una mayor sistematización y teorización, para poder lograr los mejores resultados posibles y también para formular de esta manera una propuesta pedagógica extensible a otras cátedras que puedan resultar interesadas en la misma. Nuestro objetivo es analizar las experiencias realizadas, intentando así establecer pautas para una posible metodología didáctica viable en la utilización de las tecnologías audiovisuales tanto para la transmisión de ideas en formatos atractivos como también para la confección de actividades capaces de estimular la creatividad de los alumnos en su proceso de aprendizaje, aprovechando el fondo de conocimientos mínimo que la mayoría posee en la creación de contenido digital.

OBJETIVOS

- Analizar el trayecto realizado para la conformación de la experiencia realizada teniendo en cuenta sus aspectos técnicos y pedagógicos.
- Reflexionar sobre el potencial de las modalidades analizadas, redactando un balance de fortalezas y desventajas de las mismas.

MATERIALES Y MÉTODOS

Para facilitar el abordaje de las experiencias revisadas dividiremos el desarrollo del presente trabajo en dos partes, la primera consistirá del análisis del trayecto recorrido en la elaboración de una de las video-clases por parte del cuerpo docente, mientras que en la segunda parte nos aproximaremos de la misma manera a la confección de actividades solicitadas a los alumnos en instancias evaluativas, tomando de ejemplo un caso. Posteriormente reflexionaremos sobre los aspectos positivos que aportan dichas modalidades al dictado de clases y al pedido de trabajos prácticos y revisaremos los posibles inconvenientes que conllevan.

- Link a la video-clase “Abstracción en la vanguardia” realizada por docentes de la cátedra:
<https://youtu.be/F7QzkP-zQs4>
- Link a la video-tarea realizada por alumnos de la cátedra para el Trabajo práctico “Análisis de obras - Fogón de los Arrieros”:
https://drive.google.com/file/d/1rQOaqKL7piNPP2WSVqs2pjpAUySrzbCb/view?usp=drive_link

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1ra parte • Video-clase de la cátedra:

Para la elaboración de la clase “*Abstracción en la vanguardia*” ya habíamos desarrollado dentro del equipo de trabajo de la cátedra una metodología funcional a través de la prueba y el error. Era el quinto video que poníamos en marcha, tomando como base los contenidos que la Dra. Mariana Giordano había organizado en textos escritos y powerpoints, correspondientes a las clases trabajadas en el tradicional formato presencial tipo masterclass. A partir de dicho material se elaboraron textos que simulaban el dictado de una clase, sintetizando y adaptando el contenido propuesto por Giordano a un formato que tuviera una duración breve, partiendo la información en bloques estructurales. Luego se trabajó en un modelo de guion audiovisual subdividido en instancias temporales, pero también en tres ejes transversales. Para ello elaboramos una planilla con un apartado a la izquierda que contenía el nombre del bloque estructural del video a abordar, en el centro uno correspondiente al texto antes nombrado que la voz en off relataría a lo largo del video, mientras que en el apartado de la derecha colocamos referencias de las imágenes, archivos, textos y demás gráficas que deberían aparecer en pantalla mientras se sucedía el relato. Además, para facilitar el sostenimiento de la rigurosidad editorial a

Suprematismo	Kazimir Malevich lleva la negativa al objeto hasta el extremo con el suprematismo, reduciendo la pintura a cuadrados, rectángulos y cruces que flotan sobre fondos neutros. La innovación técnica es la identidad forma-fondo: la figura geométrica no representa nada exterior, y el fondo blanco se interpreta como “infinito visual”. La pincelada se aplatina, el soporte se entiende como un campo gravitatorio. Malevich se “refugia en la forma del cuadrado” y expone en 1913 su mítico Cuadrado negro sobre fondo blanco, afirmando que el objeto había muerto para el arte. Con esta propuesta, lo visual queda reducido a sus componentes elementales, en una búsqueda sostenida que llega a su expresión más radicalizada en su “Blanco sobre blanco” de 1918, cuando la revolución ya era un hecho.	<p style="text-align: center;">SUPREMATISMO</p> <p><small>“El año 1913, nosotros realizamos esfuerzos descomulgados para liberar el arte del peso del objeto, del mísero en la forma del contenido y escapar una vez que del pensamiento como una que se convierte en un fondo blanco. Una utopía y un público se agotaron. De los pánfilos hasta lo que nosotros amamos. (Kazimir en un momento, como un momento negro sobre fondo blanco está en un momento)”</small></p> <p><small>Intenciones:</small></p> <ul style="list-style-type: none"> • Liberar al arte del peso del objeto, buscando una AUTONOMÍA TOTAL de la obra de arte • Buscar formas geométricas abstractas con fondo neutro como modo de su liberación • Desarrollar fondo en una forma blanca <p>4.a. Kazimir Malevich, Cuadrado negro sobre fondo blanco, 1913 4.b. .</p>
--------------	--	--

Fig. 1: Ejemplo de un bloque del guion audiovisual donde pueden verse los tres ejes transversales de la estructura propuesta.

la hora de presentar el material en este último apartado se nombraba las obras o documentos con una estructura tradicional de ficha técnica (autor, título, año, pertenencia a alguna institución museística, país, etc.)

Una vez completo el guion lo inmediato fue conseguir el material necesario para el montaje. Buscamos entonces archivos de imágenes, audios y videos en la mejor calidad posible para poder lograr sacar ventaja de los mismos. Para profundizar las búsquedas utilizábamos la herramienta Google Lens (Búsqueda por imagen) y en el caso de no encontrarlas en buena calidad recurrimos a la ampliación de las mismas con herramientas que usan inteligencia artificial para escalar imágenes como Topaz Gigapixel. Esta insistencia se debe a que una de las posibilidades que tiene la edición de video a diferencia de la presentación tradicional en power point es poder realizar inmersiones y movimientos de cámara que recorran las obras de arte analizadas en el texto, logrando de esta manera una experiencia cognitivo-sensorial de mayor impacto y para esto es necesario contar con archivos de alta resolución.

En paralelo a este proceso grabamos las voces en off anteriormente redactadas dentro de los bloques estructurales del guion, tratando de imponerles un ritmo de oratoria serio, pero con suficientes énfasis en algunos momentos como para aportar expresividad al relato y aportar así un toque extra de carácter al contenido.

El audio resultante, posteriormente a su procesamiento con un software libre llamado Audacity para mejorar su calidad, se utilizaba como base para el audiovisual, ya que el mismo daba el pie a la duración final de la línea de tiempo dentro del programa de edición de video (Adobe After Effects) y permitía ubicar los diferentes bloques de la clase en el tiempo sin demasiados inconvenientes.

Una vez montado el audio ubicamos las imágenes, los documentos y los textos en los momentos sugeridos por los bloques, aunque también nos dimos libertades a la hora de lograr un mayor impacto al hacer coincidir, por ejemplo, breves zooms en las imágenes cuando el relato nombraba ciertas características o a veces agregábamos material que no estaba nombrado en el guion, pero aportaba información visual relevante para la narrativa. Un ejemplo sostenido de estas improvisaciones es la inclusión de retratos fotográficos de los artistas nombrados, ya que en el guion solo figuraban obras de los mismos, pero consideramos que por momentos era útil que los alumnos accedan a una imagen de los autores.

Finalizado el montaje final del video se lo incluía en un apartado del Aula Virtual Moodle que utiliza la cátedra para subir video-clases, donde además se anexaba una actividad vinculada directamente con los contenidos tocados en el audiovisual, con el objetivo de reforzar la comprensión de los mismos. En algunos casos (como en el de esta clase) la actividad constaba de un cuestionario con respuestas multiple-choice y en otros se solicitaba a los mismos una búsqueda externa de ejemplos de casos complementarios que reciban un análisis propio, teniendo en cuenta algún aspecto visto en la videoclase.

2da parte • Video-tarea de los alumnos:

Habiéndonos inspirado en experiencias previas realizadas de manera similar en la cátedra Sociología y Antropología del Arte en FADyCC (UNNE) decidimos solicitar dentro del 2do Trabajo Práctico de Historia del Arte un audiovisual que sirviese como ejercicio creativo para acercar a los alumnos a la divulgación académica en tiempos de contenidos y plataformas digitales.

La consigna se dividía en dos partes: Primero se exigía una ficha y un texto que contuviera un análisis por separado y luego de forma comparativa entre dos obras de arte pertenecientes al patrimonio de la institución cultural Fogón de los Arrieros, ampliamente reconocida en la región y cuyas instalaciones fueron visitadas por los alumnos en una

excursión que realizamos como cátedra. Posteriormente se les pedía que sintetizaran dicho análisis y lo incluyeran en la producción de un video con un formato short/reel, con las siguientes condiciones: Que tenga 1920 píxeles de alto y 1080 de ancho (formato vertical para redes) y que no supere los dos minutos de duración. Además, se les incluían sugerencias para el armado del video que incluían: Ideas sobre el uso de voz en off, el filmarse en formato video-blog, filmar material propio en la institución estudiada, búsqueda en internet de archivo, etc. También una breve descripción de cómo hacer un guion audiovisual y recomendaciones sobre el uso de herramientas como Canva o Capcut para la edición de video o Google drive, para poder compartir su trabajo. Por último, decidimos añadir tutoriales de Youtube para las herramientas antes nombradas, aunque dejamos en claro que no era necesario realizar una edición sobresaliente para lograr una producción efectiva, idea que reforzamos conversando en clase con el alumnado y compartiendo ideas posibles sobre cómo encarar los videos.

Previo a su entrega tuvimos algunas instancias de retroalimentación en clase con algunos alumnos quienes nos acercaban guiones o ideas, las cuales apoyamos intentando no ser invasivos para con su propio proceso creativo.

Grata fue nuestra sorpresa al revisar los trabajos, notando que los estudiantes no solo tomaron las sugerencias de la cátedra, sino que incluyeron recursos similares a los utilizados en las video-clases hechas por los docentes y en otras ocasiones añadieron propuestas innovadoras, incluyendo combinaciones fluidas entre material grabado por ellos mismos y archivos de internet, efectos de sonidos que apoyaban el relato o jugando con el humor en su forma de abordar algunos datos comentados.

Para poder ejemplificar la creatividad de los videos recibidos elegimos para analizar uno de los trabajos prácticos que sobresalieron por su innovación (Ver link al mismo en el apartado de *materiales y métodos*). En el video en cuestión puede verse a las integrantes del grupo recorrer el espacio expositivo de la institución cuyo patrimonio debían analizar, mientras comentan datos sobre la misma y sobre las obras. En primera instancia si se presta atención puede notarse en este material el uso de inteligencia artificial para la corrección de las voces tomadas por el micrófono que utilizan, dando un acabado más profesional al sonido. Además, añaden en la parte inferior del video una serie de subtítulos, lo cual esclarece el relato. Posteriormente, deciden sumar imágenes de las obras analizadas, por momentos recortándolas en detalles que coinciden en orden de aparición con el relato verbal. Así, sucesivamente, van intercalando tomas de ellas mismas recorriendo el lugar e imágenes de obras y artistas vinculados al análisis. Por último, cabe resaltar que algunas fotografías de archivo y retratos de los artistas fueron intervenidas por el grupo con inteligencia artificial, siendo animadas al punto de convertirse en material pseudo-fílmico de menor fidelidad documental, pero con un resultado altamente llamativo.

CONCLUSIONES

Tanto las video-clases como las video-tareas que formaron parte de las experiencias analizadas han tenido un desarrollo fructífero en cuanto permitieron, en primera instancia, vincularse de forma creativa e innovadora con el contenido que el programa de la cátedra propone. En el caso de las video-clases se logró configurar un proceso creativo y técnico que si bien posee dificultades técnicas ha podido sistematizarse y tiene por resultado la elaboración de contenidos que poseen un impacto visual significativo, permiten el abordaje de detalles en los materiales archivos que serían imposibles en las clases presenciales y además pueden ser revisitados de forma infinita por los alumnos, constituyendo un doble uso: Las video-clases son clases en sí, pero también se convierten en material de consulta permanente.

Por otro lado, las video-tareas superaron las expectativas que nos propusimos en líneas generales, estimulando la creatividad de los estudiantes y aprovechando su vinculación, por lo menos indirecta, con el consumo y la creación de contenido digital en redes sociales. El uso de recomendaciones, pero dejando mucho espacio para la libertad de decisiones resultó positivo para el ejercicio de la autonomía de los estudiantes en la forma de elaborar su discurso. Ninguno mostró serios problemas con el uso de tecnologías digitales y si hubo diferencia en el manejo de las mismas esto se vio controlado por el hecho de ser un trabajo grupal, en el cual podían dividirse en tareas y también por no tener una forma estricta de conseguir el material. Si bien el ejemplo analizado en este trabajo tuvo un desarrollo técnico complejo hubo trabajos de menor innovación tecnológica pero que resultaron llamativos y coherentes, mostrando que con directivas correctas los estudiantes pueden apropiarse de los contenidos de la materia, resolviendo de forma ingeniosa sus limitaciones, motivados por el carácter creativo de la consigna, dándose así en nuestra experiencia un paso firme hacia lo que David Perkins llama el aprendizaje pleno, un aprendizaje donde el contenido digerido por los alumnos no se da por una transferencia exclusivamente vertical sino que consiste en jugar un juego completo, el cual *“Implica la resolución de problemas, la explicación, la argumentación, la recolección de pruebas, una estrategia, una habilidad, un arte.”* (2010, p. 52)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- KALIL, A. (2019) “El uso de video clases en youtube como herramienta de aprendizaje autodirigida en la enseñanza del derecho civil.” en La docencia del Derecho en la sociedad digital. DELGADO GARCÍA, Ana María y BELTRÁN DE HEREDIA RUIZ, Ignasi (coord.), 2019, ISBN 978 84-17580-12-4, págs. 57-71.
- PERKINS, D. (2010) “El aprendizaje pleno. Principios de la enseñanza para transformar la educación”. Buenos Aires: Paidós.
- RUIZ, J. C. (2024) “Del museo al aula virtual: videoclases sobre escultura romana como apoyo a la docencia en Historia del Arte”
- VARELA VÉLEZ, O.I. (2016). “Educomunicación en la pantalla: modelo para el desarrollo de videoclases”. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 48, 15-32. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/759/1285>