

# Buenas prácticas docentes para la utilización de la imagen digital

## *Good docent practices for use of digital images*

**Dr. C. Fidel Cordoví Díaz**

Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona, La Habana, Cuba. <https://orcid.org/0000-0003-1234-1518>,  
e-mail: fidelcd@ucpejv.edu.cu

**Dra. C. Ileana Domínguez García**

Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona, La Habana, Cuba. <https://orcid.org/0000-0001-7474-1600>,  
e-mail: ileanardg@ucpejv.edu.cu

**Recibido:** 13 de julio de 2020

**Aprobado:** 21 de septiembre de 2020

**RESUMEN** *El estudio de la imagen visual como medio de comunicación es esencial y dentro del contexto pedagógico cobra una importancia vital, pues las formas actuales de verla, concebirla y difundirla aprovechando los recursos inapreciables que brinda el desarrollo tecnológico, son ahora un reto para los profesores. Es por ello que se valoran algunos ejemplos de buenas prácticas de su utilización en el contexto pedagógico de la Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona.*

**Palabras clave** *buenas practicas, contexto pedagógico universitario, imagen digital como medio de comunicación.*

**ABSTRACT** *The study of visual image as communication media is fundamental and in the pedagogical context has a vital importance because the nowadays ways of seen, conceive and spread it taking advantage of great resources of the technological development are, right now a challenge for professors.*

**Keywords** *good practices, pedagogical university context, digital image as a communication media.*

## **INTRODUCCIÓN**

La caracterización de la naturaleza de la imagen como medio de comunicación y sus funciones pragmática y semiótica, constituyen aspectos teóricos que sustentan su utilización en el proceso pedagógico. Es por ello que la valoración de la imagen digital como una nueva manera de producción y lectura del discurso visual en el contexto actual pasa, en primer lugar, por este conocimiento de la naturaleza de la imagen y su funcionamiento y su importancia en la formación del conocimiento y, en segundo lugar, por el conocimiento de su estructura interna y de los medios para producirla y transmitirla que constituyen aspectos tecnológicos que sustentan su utilización.

Esa utilización propicia la educación de la visualidad y la construcción de imaginarios en correspondencia con los ideales y principios de la sociedad actual. Es necesario entonces darle fundamento desde los principios del proceso pedagógico.

Actualmente es necesario que la producción de significados desde el discurso visual no sea solo competencia de especialistas, sino que todos lo utilicen como una forma más de inte-

relación. Los profesores, como formadores de generaciones, necesitan herramientas tanto para el análisis de la imagen a partir de su naturaleza y sus potencialidades comunicativas, como para tener una visión general de los recursos tecnológicos de que se dispone para crearlas, en un contexto actual donde las tecnologías de la información y las comunicaciones marcan pautas de cambio en todas las esferas de la actividad humana.

Es por ello que el estudio de la imagen como medio de comunicación es esencial, y dentro de este campo, las formas actuales de verla, concebirla y difundirla aprovechando los recursos inapreciables que brinda el desarrollo tecnológico.

## **DESARROLLO**

Sobre las buenas prácticas docentes con tecnologías de la información y las comunicaciones existen diferentes estudios (Cabero *et al.*, 2000; Boza y Toscano, 2011; De la Roca, 2013; Colas y Casanova, 2015; Almerich, Suárez y Orellana, 2017; Cobas, 2018 y Granda, 2018).



Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0), que permite su uso, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre que el trabajo original se cite de la manera adecuada.

Una de definición interesante es la de Marqués quien considera a las buenas prácticas docentes con tecnologías de la información y las comunicaciones como “las intervenciones educativas que facilitan el desarrollo de actividades de aprendizaje en las que se logren con eficiencia los objetivos formativos previstos y también otros aprendizajes de alto valor educativo” (Marqués, 2016: 17). Si bien esta definición es seguida por otros investigadores, para este artículo se consideró pertinente una definición más específica de acuerdo con su objetivo y proceder metodológico. Se define como “buenas prácticas docentes para la utilización de la imagen digital al proceder del profesor quien selecciona, crea o edita una imagen digital en la que tiene en cuenta su naturaleza y funcionalidad, para el cumplimiento de un objetivo específico del proceso pedagógico de la universidad” (Cordoví, 2018).

Según esta consideración, las buenas prácticas docentes a las que nos referimos necesitan considerar los siguientes aspectos en el análisis de los productos:

- Semántico (qué):
  - Criterio para la selección o creación de la imagen basado en el conocimiento de sus potencialidades expresivas de los elementos plásticos que la conforman. Atención a criterios estéticos.
  - Criterio para la selección o creación de la imagen como signo en función de una intención pedagógica.
  - Proceso perceptivo, incidencia psicológica. Componente emotivo.
- Sintáctico (cómo):
  - Criterio de selección o creación de la imagen basado en el conocimiento de sus elementos plásticos en función estructural como sistema forma.
  - Criterio de calidad de las imágenes en cuanto a tamaño, definición, nivel de detalle y organización interna (composición) en función denotativa.
  - Conocimiento acerca de las características de la imagen digital, su estructura y comportamiento; dominio de los recursos de obtención, creación y edición de imágenes digitales.
- Pragmático (por qué, para qué, para quién, en qué momento):
  - Uso de la imagen digital como medio de comunicación en función de un objetivo pedagógico.
  - Aplicación de los recursos que ofrece la imagen para la aprehensión de la realidad y la formación del conocimiento.
  - Relación con otros sistemas de comunicación presentes en el producto: lenguaje oral y escrito, audio.
  - Uso adecuado de los recursos de obtención y edición de imágenes.

### **Ejemplos de buenas prácticas de imagen digital como medio de comunicación creadas para el proceso pedagógico universitario**

La universidad de Ciencias Pedagógicas, dese la creación de su departamento de televisión y el centro de estudios de *software* para la enseñanza (CESoftE), agrupados en la Dirección de Informatización, como Televisión Educativa y Centro de Desarrollo de Recursos para la Enseñanza, han mantenido un constante trabajo de investigación de las mejores formas para lograr productos más efectivos de acuerdo con su objetivo de proveer a la universidad y la educación cubana en general de

*software* y audiovisuales propios con calidad ajustados a las necesidades educativas.

Como parte de diferentes investigaciones se ha trabajado en las buenas prácticas de utilización de la imagen en los productos para que contribuyan al cumplimiento de esos objetivos a la vez que ser atractivos y amenos.

Se muestran a continuación tres ejemplos donde se tuvo en cuenta la importancia de la imagen visual como medio de comunicación en los que se consideraron los aspectos antes mencionados.

#### **Diaposoft, un software para la enseñanza de las Artes Plásticas**

La aplicación realizada para escritorio se concibió, en principio, como apoyo visual de las clases de Historia del Arte y Apreciación de las carreras de Educación Artística en un momento en que el acceso de los profesores a internet era limitado y las imágenes (en diapositivas o láminas) era escaso y de poca calidad en general.

Está constituida por una colección de más de trescientas imágenes, organizadas según varios criterios de selección: por manifestación, por autor y por estilo o movimiento artístico, desde la prehistoria hasta las vanguardias artísticas de la primera mitad del siglo xx.

Además, como valor agregado posee información sobre cada obra específica y del movimiento artístico al que pertenece, además del análisis general de las obras. Tiene vínculos a diferentes museos donde se encuentran las obras lo que permite profundizar en ellas vía web.

En cada movimiento artístico también se hace referencia a la música de la época de modo que el profesor puede, en la clase, ambientar su explicación seleccionando obras musicales, además de información acerca de los autores de la música seleccionada.

La aplicación posee varios módulos:

- Selección de obras, desde la que el profesor puede previamente decidir qué criterio de búsqueda asumirá y de acuerdo con este tiene acceso a una pantalla de selección donde se muestra la lista de obras, cada una con una pequeña imagen y la información general de la obra: autor, título, fecha de realización, dimensiones, técnica y lugar donde se encuentra.
- A partir de esta lista puede ir seleccionando las obras lo cual permite varias opciones de edición: agregar o eliminar obras, cambiar el orden, además puede regresar a la pantalla anterior y reordenar la búsqueda por otros criterios. Aquí puede también seleccionar la música del estilo correspondiente e información sobre las obras o el movimiento artístico.
- Una vez conforme con la selección, para lo cual tiene la posibilidad de una vista previa, se guarda en un fichero .txt.

Cuando va a realizar la clase, solo tiene que abrir el programa y cargar la lista seleccionada y navegar a la pantalla de visualización.

El programa, en el momento de su realización tuvo entre sus objetivos también contribuir a solucionar la carencia de diapositivas y proyectores tradicionales, algo muy caro para las condiciones de nuestro país además de que ya comenzaban a popularizarse los proyectores digitales (*datashow*) que iban sustituyendo a los anteriores.

La aplicación puede ser instalada en una computadora personal o usarse como de forma independiente si se tiene en un CD-ROM o una memoria. Esto ofrece la posibilidad de que el alumno pueda tener en sus manos la selección para su estudio individual lo que le permite una visualización detenida de la obra y realizar cualquier análisis propio o indicado por el profesor.

De acuerdo con los tres aspectos antes señalados para la definición de buenas prácticas:

- El *semántico* se cumple, pues la aplicación se ha realizado a partir de los objetivos de las asignaturas para las que está destinado en las cuales la imagen es de vital importancia desde lo emotivo, la calidad de las imágenes y la posibilidad de contar con ellas, además de información complementaria puede convertir a la clase o el estudio individual en algo atractivo. La música que contiene puede contribuir también en este sentido.
- El *sintáctico* también, pues tanto en la selección como en la edición de las imágenes se ha tenido en cuenta sus componentes expresivos, la calidad y el tamaño con un ajuste adecuado a la pantalla de visualización.
- El aspecto *pragmático* está considerado desde la concepción, pues la aplicación se realiza para cumplir un objetivo pedagógico específico y se aprovechan las potencialidades de las tecnologías de la información y las comunicaciones para el trabajo con imágenes y se establece una relación interdisciplinaria al combinar la música de época con las imágenes que se visualizan.

Estos aspectos también se tuvieron en cuenta en el diseño infográfico de la aplicación, tanto en los fondos de pantalla ajustados a las temáticas que se ofrecen como a su función de modo que las imágenes de las obras resalten según su importancia. Los botones de navegación son sencillos en función de una navegación sin dificultades.

El trabajo con las imágenes, su análisis, desde lo semiótico y artístico, así como el aprovechamiento de estas como medio de comunicación depende del uso que les dé el profesor.

La aplicación por tanto se convierte en una herramienta de trabajo con diferentes posibilidades de utilización basada en la imagen visual. Además de las carreras de Arte también puede ser utilizada por otras como Historia, Literatura y cualquier otra en la que se necesite ilustrar con imágenes artísticas, también puede utilizarse no solo en las carreras de la universidad sino convertirse en herramienta de los egresados para su trabajo en escuelas, casas de cultura y otras instituciones donde desarrolle su trabajo profesional.

Se considera una herramienta, además, porque siguiendo sus criterios de diseño puede realizarse para cualquier otra asignatura no solo con imágenes fijas sino también con videos y animaciones.

A la luz del desarrollo actual se está considerando una nueva versión de la aplicación con más prestaciones basadas en la web 3.0 que brinde más opciones tanto a profesores como a estudiantes, con la posibilidad de ser utilizada en diferentes dispositivos.

### **La música en el periodismo de José Martí**

Esta aplicación educativa se plantea como objetivo brindar a los estudiantes elementos de análisis de apreciación musical a través de las crónicas que sobre esta manifestación artística realizara nuestro apóstol José Martí las que fueron publicadas

en diversos diarios y revistas de América Latina y Estados Unidos. Contiene los siguientes módulos:

- Menú: que permite la navegación directa por toda la aplicación.
- Obras: permite acceder a las crónicas de Martí.
- Galería: ofrece la posibilidad de acceder a información sobre aspectos mencionados en las crónicas: personajes, músicos, poeta y otros que aparecen en los documentos, se brinda una síntesis biográfica y en cada uno un acceso a una pieza del artista con audición y datos sobre ella.
- Documentos: imagen facsimilar de los periódicos o revistas donde Martí publicó sus crónicas e información sobre los mismos.
- Lugares: descripción de algunos de los lugares mencionados en las crónicas o relacionados con la vida del apóstol.
- Instrumentos musicales: imagen e información escrita sobre algunos instrumentos musicales con la posibilidad de escucharlos.
- Audición: se ofrece un listado de obras de los músicos mencionados en los trabajos martianos con la posibilidad de ser escuchadas (con botones de pausa/play y detener), además, cada pieza está ilustrada con una obra plástica de la época o estilo de la pieza musical.
- Ejercicios: se ofrecen tres variantes de ejercicios sencillos de apreciación musical con validación de resultados e información sobre la respuesta correcta.

En todos los módulos el trabajo con la imagen se ha realizado teniendo en cuenta los elementos establecidos para las buenas prácticas y de acuerdo con los objetivos específicos y las funciones de cada imagen.

Todo el diseño está fundamentado en alegorías tanto a las épocas mencionadas como a cada contenido o función del módulo.

La relación imagen visual-música que se establece sobre todo en el módulo de audición busca lo interdisciplinario, además de crear un ambiente favorable para la comprensión.

Los elementos de navegación (botones) son claros y las demás imágenes se auxilian de información escrita (*tooltip*).

Esta aplicación, aunque está orientada a la apreciación musical a partir de los criterios artísticos de José Martí, pretende incidir en la formación de valores desde lo visual estableciendo una relación entre las dos manifestaciones de modo que el profesor puede trabajar en el análisis comparativo entre una y otra de acuerdo con los códigos utilizados en los diferentes estilos y épocas.

### **José Martí y las Artes Plásticas**

Esta aplicación, desarrollada inicialmente para escritorio y luego llevada a una versión web, tiene como objetivo principal contribuir al desarrollo de habilidades para el análisis del discurso visual a través de las hermosas crónicas que realizara José Martí sobre exposiciones, artistas, obras y movimientos artísticos en diferentes periódicos y revistas de Estados Unidos, México y otros países latinoamericanos y agrupados luego en lo que él llamó "ejercicio de la crítica" en los que, con su visión de poeta, nos hace vivir las emociones que siente su alma ante cualquier obra de arte, las razones del artista para su creación y el análisis desde formal-estilístico y la expresión-contenido. Se destaca su sentido de lo patriótico y la identidad nacional cuando se refiere a artistas cubanos, algo que está presente también en el análisis de artistas de otros países, pues destaca

lo que caracteriza a cada uno tiene por sus raíces nacionales, ya sea ruso, español o francés. La aplicación contiene varios módulos:

- Introducción: que explica el porqué de la aplicación y la relación de José Martí con las Artes Plásticas.
- Textos de Martí: para acceder a las crónicas.
- Páginas de crónicas: donde estas aparecen ilustradas con imágenes que Martí menciona y otras para profundizar en el asunto, estas imágenes dentro del texto son activas para dar la posibilidad de ampliar su tamaño y acceder a datos técnicos sobre las mismas
- Sobre Martí y las artes: aparecen varios artículos de escritores y especialistas que analizan las crónicas martianas sobre arte.

En la versión de escritorio la imagen de pantallas y los botones de navegación están basados en lo alegórico y su función es crear un ambiente agradable y una navegación sencilla y clara. En la versión web se ajusta más a las especificidades del diseño más actual para este tipo de producto. Actualmente se ha elaborado una versión nueva con imágenes de las obras actualizadas de mayor tamaño y mejor calidad, además, se ha tenido en cuenta la posibilidad de ser vistas en cualquier dispositivo para lo cual se ha creado un diseño *responsive*.

En cada página hay vínculos ya sea mediante palabras o frases o imágenes activas de modo que se organiza una navegación en red con diversas entradas.

La utilización de la imagen en esta aplicación responde también a los parámetros que hemos establecido de acuerdo con las buenas prácticas.

Desde los semántico, cada una tiene una función comunicativa y un contenido específico ya sea relacionado con la crónica o como elemento expresivo.

Desde lo sintáctico, al ser obras de arte en general responden a los principios de composición de la forma para transmitir un contenido específico, el resto de las imágenes componentes de ambientes también se basan en estos parámetros a pesar de la sencillez del diseño en la versión web.

Un elemento importante es la posibilidad de correr en cualquier dispositivo con imágenes adaptables a cualquier resolución de pantalla, pues permite un mayor acceso de los usuarios finales (en nuestro caso los estudiantes y profesores).

Desde lo pragmático las imágenes utilizadas responde a una función específica ya sea desde la infografía, como componente de ambientes o desde el contenido como apoyo al texto escrito. Permiten a los estudiantes contar con imágenes para el disfrute y el análisis, ya sea propio o para una mejor comprensión de las ideas de Martí.

## CONCLUSIONES

Las tres aplicaciones que se presentan muestran maneras diferentes de cómo puede ser utilizada la imagen en función de

alcanzar objetivos pedagógicos ya sea desde lo denotativo o desde lo connotativo.

Son ejemplos de buenas prácticas porque cumplen con los parámetros establecidos para la mejor comunicación mediante el texto visual desde lo semántico, lo sintáctico y lo pragmático.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almerich, G., Suárez, J. y Orellana, N. (2017). La relación entre la integración de las tecnologías de la información y comunicación y su conocimiento. *RIE*, 28(1). Disponible en: <https://digitum.um.es/jspui/bitstream/pdf>
- Boza A. y Toscano, M. O. (2011). Buenas prácticas en integración de las tecnologías de la información y las comunicaciones en educación. Ponencia: VI Congreso Virtual de AIDIPE, Universidad de Huelva.
- Cabero, J. *et al.* (2000). Panel central congreso internacional. Las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Educación. Parte I. Conferencia audiovisual. Disponible en: [www.tic/educacion.youtube.com](http://www.tic/educacion.youtube.com)
- Cobas, J. (2018). Las tecnologías de la información y las comunicaciones en la Gestión de las organizaciones. IV Taller Internacional. *Eduotec-e*, 37. Disponible en: [www.edutec-e.html](http://www.edutec-e.html)
- Colas, P. y Casanova, J. (2015). Variables docentes y de centro que generan buenas prácticas con tecnologías de la información y las comunicaciones. *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(1), 121 -147. Disponible en: <http://revista.usal.es>
- Cordoví, F. (2018). Concepción teórico metodológica para la utilización de la imagen digital en el proceso pedagógico universitario. Tesis de doctorado.
- De la Roca, M. (2013). Guía de buenas prácticas para la enseñanza virtual. Área de e-learning. Departamento GES, Universidad Galileo, Ecuador.
- Granda, A. (2018). Las tecnologías de la información y las comunicaciones en la enseñanza de la ingeniería de software en la Universidad de las Ciencias Informáticas. Pasado, presente y futuro. *Eduotec-e*, 37. Disponible en: [www.edutec-e.html](http://www.edutec-e.html)
- Marqués, P. (2016). Buenas prácticas docentes. Disponible en: <http://dewey.uab.es>

## Declaración de conflicto de interés y conflictos éticos

Los autores declaramos que este manuscrito es original, no contiene elementos clasificados ni restringidos para su divulgación ni para la institución en la que se realizó y no han sido publicados con anterioridad, ni están siendo sometidos a la valoración de otra editorial.

Los autores somos responsables del contenido recogido en el artículo y en él no existen plagios, conflictos de interés ni éticos.

## Contribución de los autores

Fidel Cordoví Díaz: revisión de todo el contenido, asiento de la bibliografía y tratamiento informático.

Ileana Domínguez García: redacción del artículo, fundamentos teóricos-metodológicos y tratamiento informático.